



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES

NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE *OYASUMI PUNPUN* DE ASANO INIO
Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE
DOCTORA EN HUMANIDADES

PRESENTA

FABIOLA MARÍN LUCAS

DIRECTOR DE TESIS

DR. JUAN CRISTÓBAL CRUZ REVUELTAS

Cuernavaca, Morelos, 10 de mayo de 2023

NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE *OYASUMI PUNPUN* DE ASANO IŊIO Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
-------------------	---

CAPÍTULO 1: LA TRADICIÓN DEL MANGA Y LA POSTURA ESTÉTICA DE ASANO IŊIO

1.1 EL MANGA EN LOS ESTUDIOS LITERARIOS.....	10
1.2 EL MANGA CONTEMPORÁNEO	15
1.3 CARACTERÍSTICAS DEL MANGA	18
1.4 LAS FÓRMULAS EN LA INDUSTRIA DEL MANGA	22
1.5 CULTURA <i>MAINSTREAM</i> Y CONTRACULTURA	27
A) LA CONTRACULTURA EN LA NARRATIVA GRÁFICA	29
B) LA CENSURA Y SU IMPACTO EN LA CREACIÓN DE NARRATIVA GRÁFICA.....	31
1.6 SEMBLANZA DE ASANO IŊIO	35
1.7 EL MUNDO REPRESENTADO EN <i>OYASUMI PUNPUN</i>	40
A) EL TÍTULO DE LA OBRA EN EL OBJETIVO DE MADURACIÓN DEL HÉROE.....	46
1.8 EL PROCESO CREATIVO EN <i>OYASUMI PUNPUN</i>	48
1.9 LA RECEPCIÓN DE LA OBRA FUERA DE JAPÓN	55
1.10 LAS TRANSFORMACIONES CORPORALES DEL HÉROE: SIGNO Y ABSTRACCIÓN	58

CAPÍTULO 2: LA FORMACIÓN DEL HÉROE EN EL MANGA

2.1 LA PERTINENCIA DEL <i>BILDUNGSROMAN</i> EN EL ESTUDIO DE LAS NARRATIVAS DE FORMACIÓN.....	73
2.2 EL MONOMITO EN LAS NARRATIVAS DE FORMACIÓN	78
A) LA PERTINENCIA DEL MONOMITO EN EL ESTUDIO DEL MANGA	94
2.3 EL <i>OTOKO NO ROMAN</i> Y LA <i>NEKKETSU</i> : IDEA Y ESTRUCTURA EN LA PERIPECIA DEL HÉROE	96
A) LOS ANTECEDENTES DEL <i>OTOKO NO ROMAN</i> : EL <i>RISSHIN-SHUSSE</i> Y LA <i>RYŌSAI KENBO</i>	98
B) EL <i>ROMAN</i> COMO FUERZA DE EMPUJE, ACCIÓN Y AVANCE	102
2.4 LA INCORPORACIÓN DE LA <i>NEKKETSU SHŌSETSU</i> AL MANGA	107
2.5 EL MANGA Y EL <i>BILDUNGSROMAN</i>	113
2.6 LA DISCUSIÓN: DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE EL MONOMITO Y LA <i>NEKKETSU</i>	117
A) LOS LÍMITES DEL <i>OTOKO NO ROMAN</i> Y LA <i>NEKKETSU</i> EN LA FORMACIÓN DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO	123
2.7 ¿LAS MUJERES NO TIENEN DERECHO AL <i>ROMAN</i> ?	129

2.8 EL HÉROE CONTEMPORÁNEO: LA CRISIS EN EL SENTIDO DE SU VIDA Y DE SU VIAJE	136
2.9 EL <i>JIBUN SAGASHI NO TABI</i> : EL HÉROE EN BÚSQUEDA DEL SENTIDO	142

CAPÍTULO 3: EL CRECIMIENTO DEL HÉROE Y SU CONTEXTO

3.1 EL PUNTO DE PARTIDA DEL VIAJE: EL HOGAR Y LA FAMILIA	151
3.2 PROFUNDIZAR EL MUNDO REPRESENTADO: LA IMPORTANCIA DEL CONTEXTO	155
3.3 EL IMPACTO DE LA VIOLENCIA EN LA FORMACIÓN DEL HÉROE	159
A) EL ABUSO SEXUAL EN LA OBRA Y LOS Matices DE SU REPRESENTACIÓN SEGÚN EL GÉNERO	164
3.4 LOS OBSTÁCULOS QUE IMPIDEN RESPONDER AL LLAMADO A LA AVENTURA	167
3.5 EL ENCUENTRO CON EL ARQUETIPO DE LA DIOSA Y LA ANTESALA AL INICIO DEL VIAJE	175
3.6 LOS SÍMBOLOS ARQUETÍPICOS Y CROMÁTICOS QUE ACOMPAÑAN AL VIAJE DEL HÉROE	178
3.7 LA LUNA: EL HÉROE FRENTE AL UMBRAL	180
3.8 EL SOL: EL DESPERTAR DE LA CONSCIENCIA Y EL CRUCE DEL UMBRAL	186

CAPÍTULO 4: EL *JIBUN SAGASHI NO TABI* EN EL PROCESO DE TRANSFORMACIÓN DEL HÉROE

4.1 ESTRUCTURA Y OBJETIVOS DEL VIAJE EN <i>OYASUMI PUNPUN</i>	194
4.2 DEL DESPERTAR A LA CULPA: LOS SEIS PRIMEROS DÍAS DEL VIAJE	198
4.3 EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y DE LOS OTROS: EL VIAJE DE SACHI	203
4.4 DE LA EVASIÓN A LA CATARSIS: LA SOLEDAD DE LOS HÉROES	208
4.5 LOS ÚLTIMOS PASOS DEL HÉROE	217
A) LA ÚLTIMA NOCHE DEL VIAJE: LA FUERZA DESTRUCTIVA DEL <i>YIN</i> Y LA REGENERACIÓN DEL <i>YANG</i>	218
4.6 EL HALLAZGO DEL AMOR Y LA LIBERTAD: EL SUICIDIO DE AIKO	224
4.7 EL FRACASO DEL HÉROE Y SU RETORNO DEL INFRAMUNDO	230
4.8 EL ÚLTIMO APRENDIZAJE: LA MADURACIÓN DEL HÉROE Y EL VIAJE SIN FIN	238

CONCLUSIÓN	256
-------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	271
---------------------------	-----

ANEXO: FICHA DE PERSONAJES, RECORRIDO DEL VIAJE DE AIKO Y PUNPUN Y CRONOLOGÍA DE LOS HECHOS REPRESENTADOS EN LA OBRA.....	283
--	-----

AGRADECIMIENTOS	287
------------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

En el universo cultural de las últimas décadas, el modelo narrativo de la formación del héroe (entendido como el proceso de desarrollo físico, intelectual y psicológico) se ha convertido en uno de los temas más tratados en diversos sectores sociales y medios de la sociedad global. No sólo se encuentra en la alta literatura, también es frecuente en el cine, la televisión y en los videojuegos. Pero en particular lo encontramos en la historieta japonesa o manga (漫画). En efecto, las historias de formación en el manga son relevantes en la actualidad no sólo porque tratan de manera recurrente este tema vital, también porque la historieta japonesa enriquece su representación al adaptarlos a nuevos contextos, al llevarlo a diferentes soportes (narrativa gráfica, cine, animación, etc.) y al ofrecer ricas alternativas estéticas gracias al uso de la imagen. El manga es, como veremos, una exitosa actualización literaria del viaje del héroe.

En la presente investigación partimos entonces de dos supuestos: en primer lugar que el manga retoma el modelo universal usado en las narrativas de formación; en segundo lugar y posteriormente que, a pesar de ser “historietas”, el manga elabora el periplo y la transformación del héroe de manera compleja en relación con su medio y su contexto. En otras palabras, sostenemos que las historias de formación sobreviven y se renuevan en el manga gracias a su capacidad para “democratizar” el tema de la formación, pues ya no es un tema exclusivo de la novela, de alta literatura o de la estética del *Bildungsroman*; por lo tanto, tampoco requiere únicamente de referentes occidentales para su validación.

Al contrario, la “democratización” del asunto en la cultura de masas reafirma su necesidad de estudio porque el manga que trata el crecimiento de un héroe no es un fenómeno aislado o nuevo, sino que abreva de diversas fuentes para configurarse: la base narrativa mitológica-antropológica (universal), recupera a los clásicos literarios orientales y occidentales; además, también se nutre de las ideas dominantes de su contexto y de su autor.

De esta manera, el método de estudio para comprobar nuestra hipótesis no sólo contempla el análisis de los mecanismos repetibles (el monomito, por ejemplo), sino que también veremos cómo éstos interactúan con aquellas propuestas que distinguen al manga de, por ejemplo, la novela. Uno de ellos es el uso de la imagen como soporte de lo narrativo: “actúa” cuando la descripción narrativa es omitida. El manga introduce también los discursos

de la cultura popular en torno a la educación, la individualidad, la colectividad, entre otros que se abordan desde el pensamiento oriental.¹ Para comprobar esto elegimos una obra representativa de esta tradición gráfica: *Oyasumi Punpun (Buenas noches, Punpun 2007-2013)* del autor Asano Inio, compuesto por 13 volúmenes y 147 capítulos.

De esta manera, el marco teórico y metodológico que creemos es el más adecuado para llevar a cabo el estudio de la obra en la presente investigación es aquel enfoque “bipartita” que propone Jean Marie Schaeffer y en el que se analiza la obra literaria por medio del concepto de “conducta estética” que distingue dos fases en toda conducta estética: la *antropología del hecho literario* o el enfoque descriptivo o estructuralista (principios, categorías, mecanismos, funciones, etc.) entendido como el estudio de los elementos “universales” o “antropológicos” que intervienen en la configuración de una obra.² La segunda fase requiere el *análisis particularizante* o enfoque normativo puesto que se ocupa de los contenidos relativos de la creación artística que están sometidos a las diferencias del contexto histórico, social o cultural de un autor y que son irrepetibles (2013:30-35 y 41-49).

¹ Aclaremos a qué nos referimos con “universales” y “particulares” tratándose de los estudios de la formación en la literatura. Lo **universal** se forma de aquellos elementos recurrentes que conectan una obra con las narraciones de otras tradiciones. Esta coincidencia nos hace reconocerlas como “parecidas” o que hay una lógica que las une; esta coincidencia indica que, en el fondo, hay cierto “acuerdo” de lo que implica crecer y cómo son esos pasos de transformación. Con ello tenemos un hecho veraz: todo ser humano crece y en algún punto muere, pero en esos dos momentos puede atravesar diversas etapas: infancia, juventud, adultez y vejez. Si la maduración física es vista como un proceso, la manera en la que se representa (narra), también.

Por lo tanto, estamos ante lo que diversos mitólogos y antropólogos llaman el monomito (o el periplo del héroe) y que es la forma interna en la que se estructura una narración en torno al crecimiento. Esta estructura sí es estable porque responde tanto a la biología (niñez-juventud-adulthood) como a las ideas universales arquetípicas (por ejemplo, los pasos del viaje del héroe arquetípico y los diferentes agentes que intervienen en su peripecia: los padres, guías, enemigos, etc.). Gracias a estos mecanismos, la manera en la que se presenta el tema es independiente y no requiere la anexión a una cultura específica, pues se manifiesta en cualquier lugar porque es inherente al ser humano. Por esa razón, los recursos internos o formales no se desgastan con el tiempo por su relación con el mito y con los elementos que lo conforman (mitemas, arquetipos, etc.). Así, el tema se “configura” de la misma manera hoy como en siglos pasados.

Por un lado el crecimiento físico es universal; por el otro, la formación intelectual, social, moral, etc., es inestable. Porque tal como la literatura está en constante transformación, también sucede lo mismo con las ideas tras el crecimiento, la juventud, el viaje, etc. Cambia porque no hay un acuerdo de la manera “correcta” de madurar; sumado a eso, en el último siglo surgieron diversas etapas de maduración que no existían en el pasado: infantes, niños, preadolescentes, adolescentes, adultos jóvenes, etc. Por lo tanto, la idea de la formación cambia junto con las sociedades, nunca se detiene ni se mantiene, y aquello que se entendió como aprendizaje durante el siglo XVIII ya no es igual ni aplica en nuestro siglo. De esta manera, lo **particular** en las narrativas de formación tienen que ver con la representación del crecimiento en la tradición literaria de una región y con los elementos propios de esa cultura que, sin embargo, es susceptible de ser “tomada” por otras tradiciones y usarlas desde su contexto: pero es diálogo, no un “robo”. Por ejemplo, ese es el caso de la tradición del *Bildungsroman*.

² Además, en el estudio de los mecanismos universales recuperamos el análisis mitológico propuesto por Joseph Campbell y el monomito. Sin embargo, en esta tesis discutimos su pertinencia, alcances y problemas en el análisis del manga. De igual manera, según el enfoque bipartita, demostramos cómo el monomito requiere de los elementos particulares para actualizarse según su medio y su contexto, en este caso el japonés.

Ambas posturas son necesarias pues, al prescindir de una, la obra se reduce a su *téchne* o, por el contrario, al discurso.³ Requerimos este método interdisciplinario para demostrar que el manga articula lo universal y lo singular y es más que una expresión superficial o repetitiva de las propuestas vistas en la novela.

Lo que el manga aporta a la historia del problema es, entonces, una manera alternativa de entender y trabajar el periplo del héroe a partir de una idea nuclear en torno a la maduración y a los objetivos de la transformación: el motivo del *otoko no roman* (romance masculino) como fuerza de avance y conquista. Otro de sus aportes (a nivel estructural) son los encadenamientos de aventuras gracias a la tradición de la *nekketsu shōsetsu* (novelas de “sangre caliente”). Esta combinación de idea y forma son exclusivos del manga, en especial en el llamado género *shōnen* (obras para jóvenes adolescentes). Sin embargo, en esta tesis proponemos otra posibilidad del viaje de transformación en el manga: el *jibun sagashi no tabi* (viaje de autodescubrimiento) que es un periplo en búsqueda del sentido (de la vida, uno mismo, etc.) y que vemos plenamente expresado en *Oyasumi Punpun*.

De igual manera, acordes a las propuestas de Schaeffer, un **objetivo secundario** es revalorar lo que significa la literatura en la actualidad, más allá de la categoría erudita de “La Literatura” que expulsa las creaciones de la cultura de masas (2013:15). Es evidente que las propuestas narrativas contemporáneas forman parte del problema literario. Por lo tanto debemos reflexionar el lugar que ocupan en la historia del problema.

No decimos que todos los mangas tienen aportes, pero aquellos que son dignos de estudio hacen propuestas estéticas que revitalizan modos y asuntos. Todo esto nos invita a **reconsiderar las fronteras entre la alta cultura y la cultura popular**, pues estamos ante un medio que combina elementos de ambas fuentes. Con ello demostraremos que el manga es una hibridación cultural exitosa porque muestra la renovación de un tema tratado por siglos en la novela, incluso, tiene la capacidad de influir en otras narrativas.

Lejos de lo que defienden las teorías relativistas que tienden a reducir las culturas e incluso las civilizaciones al rango de entidades cerradas e impermeables a toda influencia

³ Schaeffer dice que la crisis de los estudios literarios yace en una actitud segregacionista que ve la obra como sólo función o sólo discurso. Por ello, señala que es más óptimo estudiar la totalidad de un “decir puesto en forma” (2013:50). Esto requiere tomar en cuenta el enfoque descriptivo “la manera en que se ensamblan los elementos” de una obra literaria: su función cognitiva. Sin embargo, no es excluyente de lo que se dice en la obra y la forma en la que nos relacionamos con eso. De esta manera, se pone atención en lo particular del objeto literario o como objeto social normado. Ambas maneras son “legítimas” e “indispensables” (2013:42-43).

externa, se puede constatar que hay un enriquecimiento mutuo entre Oriente y Occidente que se demuestra con la difusión del manga. Pero, en especial, es importante el impacto que tiene en los lectores, pues han hecho suyos ideas, costumbres, estilos literarios y pictóricos en torno al tema del crecimiento del héroe y que resuenan con el público más allá de sus fronteras. De esta manera, permiten el diálogo con otras tradiciones, lo que apoya a un enriquecimiento. Por tal motivo, no es negativa la apropiación de expresiones e ideas, pese a la creencia que estamos ante “colonialismos” cuando recuperamos propuestas de otras culturas.

En el presente trabajo sostenemos que el éxito del manga se debe a que su lenguaje apela a que el lector se involucre en sus relatos por medio de sus componentes visuales como narrativos, característicos de este tipo de historietas. Es importante subrayar este último rasgo: el manga se distingue de otras narrativas gráficas al no limitarse al atractivo visual, sino que trabaja con detalle los procesos sociales y emocionales de sus protagonistas, tal como lo hace la novela de formación. Todo esto explica que si bien lo toma de la tradición novelesca (oriental y occidental), consiga convertirlo en un fenómeno de gran impacto mundial.

Con ello no expulsamos a la novela del problema, ni decimos que el manga sea superior a la alta literatura. Son dos fenómenos diferentes que dialogan. No obstante, recordemos que durante siglos el desarrollo del héroe se trabajó en el *Bildungsroman* y, a partir de ahí, se estableció como el modelo o el esquema de numerosas novelas que trataban el tema. De igual manera se acordó un método para estudiarlas que omite al resto de expresiones que no se adecuan con la fuente. Esto provoca que las propuestas de otras tradiciones (y medios) sean rechazadas al no contar con la “validación” del canon occidental. Por lo tanto, aquellas expresiones que no coinciden con la tradición alemana ¿deben ser ignoradas? Es ahí donde se reafirma la importancia del estudio multidisciplinario.

Como veremos en la presente investigación, el manga posee todos los elementos intelectuales y estéticos que lo vuelven un verdadero fenómeno de la cultura japonesa y mundial. Por lo tanto, amerita ser tomado seriamente como un objeto de investigación.

ACLARACIONES EN EL ESTADO DE LA CUESTIÓN

Haremos algunas aclaraciones en relación con el eje del análisis de la obra, a las interpretaciones hechas por aficionados del manga y a las declaraciones del autor. En primer lugar, nuestro asunto principal es el estudio de la formación del héroe, es decir, todos los

puntos que listamos más adelante se abordan porque se relacionan con nuestro objetivo. No ignoramos que hay muchos otros aspectos interesantes por analizar como la crítica social, religiosa, el peso de los personajes femeninos y su sentido arquetípico o la metatextualidad, etc. Pero sólo las mencionaremos cuando éstas se relacionen con nuestra meta que es comprobar que las historias de formación sobreviven y se renuevan en el manga.

En segundo lugar, no existen estudios académicos de *Oyasumi Punpun* pero sí hay una enorme cantidad de comentarios, interpretaciones y análisis hechos por lectores aficionados.⁴ Ninguno de ellos será tomado en cuenta en esta investigación porque, evidentemente, no cuentan con las bases teóricas-metodológicas para ser citadas, pues la mayoría de sus interpretaciones se guían por sus sentimientos (lo que la obra le produce al lector o cómo lo hace sentir según sus valores y expectativas). Sin embargo, también son interesantes algunas declaraciones y, por sí mismas, merecen atención para saber qué se dice de la obra. Lo más que haremos en esta investigación es referirlas en notas a pie de página en caso de que se relacionen o expresen algo semejante a algún tema tratado en este trabajo.

Hay un tercer aspecto por aclarar y es la interpretación del autor. Asano Inio explica en numerosas ocasiones el sentido de su obra: lo que significan los personajes, cuáles son sus motivaciones, el simbolismo tras ellos, etc. No obstante, a pesar de ser declaraciones importantes, no las tomaremos como la “expresión u horizonte final” de la interpretación posible de la obra, pero sí mencionaremos dichos comentarios en las notas a pie de página. La razón por la que deseamos la lectura de Asano es porque queremos ofrecer nuestro análisis, en lugar de hacer un estudio *sobre la interpretación del autor* e, incluso, a veces vamos a contradecir sus declaraciones.

Además, otra razón por la que no deseamos desprendernos de la opinión de este artista es porque se descubrió algo importante en relación con la interpretación de la obra: los comentarios del mangaka (historietista) se han tomado como los “únicos” o los “verdaderos”. Por lo tanto, el resto de las opiniones halladas siempre aluden a lo que él dijo. Consideramos que esto limita las posibilidades de análisis.

⁴ Al momento de la revisión final de esta tesis se publicó un artículo en el que se estudia la representación visual del protagonista. Sin embargo, por cuestiones de tiempo no fue posible incluirlo en esta investigación. Dejamos la referencia para futuros investigadores que estén interesados en las propuestas del académico. Santiago, José Andrés. 2022. «Visual Representation of a Morphing Identity in *Goodnight Punpun*». Pp. 45-59 en *Precaious Youth in Contemporary Graphic Narratives: Young Lives in Crisis*. Londres/Nueva York: Routledge.

CAPÍTULO 1

LA TRADICIÓN DEL MANGA Y LA POSTURA ESTÉTICA DE ASANO INIO

En el **primer capítulo** hacemos una introducción al estudio del manga: la industria y su necesidad de explotación y ganancia económica, por lo tanto, el primer acercamiento de este tipo de narrativa gráfica es en su importancia como fuerza económica. Posteriormente discutiremos cómo interviene la censura, la diferencia entre la “historieta” para las masas y las propuestas de contracultura y la recurrencia a usar “fórmulas” (modelos narrativos) en la creación de obras.⁵ Por último, en el primer capítulo de la tesis también explicaremos el lugar que ocupan *Oyasumi Punpun* y Asano Inio en la historia del manga y su importancia como narrativa de formación.⁶ De igual manera veremos la postura de su autor en torno a la industria del manga y el proceso de elaboración de su obra.

Las narrativas de formación tienen un lugar importante en la cultura por el tema vital que tratan: el paso de la niñez a la adultez. Por supuesto, lo que se entiende por infancia o madurez cambian con el tiempo y el lugar. Sin embargo, lo que todos los relatos comparten son los **procesos** que impactan la transformación: la separación de los padres o figuras dominantes; el inicio de un viaje (simbólico o real) para demostrar la supervivencia; la superación de pruebas para reafirmar la independencia, los aprendizajes tras las derrotas, etc. Todas esas actividades son reconocidas como experiencias necesarias para el crecimiento porque señalan un impulso vital de avance, reposo e introspección; por lo tanto, más que un hecho biológico, la “formación” es un proceso que involucra tanto el desarrollo físico, como el crecimiento interior (espiritual o emocional). Estos procesos del crecimiento no son exclusivos de un lugar o época porque los viven todos los seres humanos.

Pero los límites entre la “niñez” y la “adultez” no son fijos, cambian según la época y la cultura; lo mismo decimos de las ideas que acompañan esos conceptos, por ejemplo, el de la educación, la familia e, incluso, su sexualidad. De esta manera, lo que hace unas décadas

⁵ Estamos consciente del sentido peyorativo de la palabra “historieta”, sin embargo, aquí la usaremos para marcar contrastes y no sólo utilizar las palabras “manga”, “narrativa gráfica”, “cómic”, etc.

⁶ A partir de este momento acortamos el título a *Oyasumi...*

se entendía por “adulto” o como “niño” no tiene por qué corresponder con las propuestas que hoy en día tenemos: los márgenes se mueven y las ideas dominantes que acompañan esos periodos se ajustan según sus cambios.⁷ Esta transformación de los paradigmas también se aprecian en las representaciones artísticas de las infancias. Por ejemplo, piénsese en cómo se representa a la juventud y su educación en la novela picaresca y, por otro lado, cómo se representa en el *Bildungsroman*.

De esta manera, la literatura, según aquello que es constante en la formación del ser humano (cambios biológicos) y en comunión con los cambios culturales y sociales en torno a las infancias y sus ideas, provoca una respuesta estética que modifica su representación: en una época se resaltaran ciertos rasgos, pero ignorara otros (por ejemplo, por qué en una época se les da mayor peso a los ritos iniciáticos y, en otro momento, se pondrá el acento el desarrollo psicológico o intelectual). Por ejemplo, no son iguales los objetivos ni la madurez del rey Gilgamesh en la *Epopéya de Gilgamesh* (2500-2000 a.d.e.) y la del adolescente Telémaco en la *Odisea* (siglo VIII a.d.e.), o a la del joven Hikaru Genji en *Genji monogatari* (siglo XI), sólo por mencionar algunas de las primeras obras que tratan el tema.

Por lo tanto, si bien se ha explicado a profundidad la literatura de formación clásica, poco se ha discutido la literatura de formación del siglo XXI. ¿Qué conserva del modelo antropológico o universal? Y, ¿cuáles son aquellos paradigmas culturales que la hacen única a otras tradiciones? Es innegable que el tema es vigente y tiene un gran peso en la cultura. Pero esta tesis propone que veamos un medio literario que trata el tema con insistencia: la historieta.

Como señalamos en la introducción, el tema de la formación del héroe se ha democratizado y hoy en día lo vemos en la cultura de masas. Por lo tanto, la industria del entretenimiento tiene un papel fundamental en los cambios y propuestas de la representación de la formación y el crecimiento: divulga y propone nuevas formas de contar el viaje del héroe. Es cierto que mucha de la producción que surge cada año es de fácil consumo,

⁷ Así, siglos atrás era aceptado el matrimonio a temprana edad (tan pronto iniciaba la menstruación o el despertar sexual) y con ello eran considerados “adultos”. Hoy en día aquellas prácticas son consideradas un crimen porque se ha demostrado que un individuo tiene diferentes fases de desarrollo: su madurez mental no es igual a la de su cuerpo. Las discusiones en torno a esos límites son polémicas conforme se comprende y se estudia al individuo en sus primeras etapas de desarrollo, por lo tanto, también se ha reconocido su complejidad física, psicológica e intelectual. De esta manera, la infancia (niños y adolescentes) ha adquirido un lugar protagónico en nuestro tiempo.

desechable o irrelevante. No obstante, en la literatura popular también hay creaciones que imponen discursos, estéticas y, por qué no decirlo, modas. Tal es el caso de las narrativas del crecimiento en el manga.

1.1 EL MANGA EN LOS ESTUDIOS LITERARIOS

¿Por qué el manga y no la narrativa gráfica de otra cultura? Daremos tres razones. La primera, porque, a diferencia de otras tradiciones, en el manga sí hay una apropiación del *Bildungsroman* y esto cambia la manera de narrar la formación en Japón (ya existente en el manga). Esto se logró gracias a un grupo de historietistas japonesas: el grupo del 24 (24年組) quienes reestructuraron las narrativas de formación tradicionales en la década de los setenta gracias a la apropiación de la novela alemana. De esta forma, gracias a la combinación de las ideas en torno al desarrollo, el crecimiento y el viaje ya existentes en Japón con las propuestas occidentales, reavivaron el interés por el manga de formación e impulsaron el desarrollo de sus elementos estéticos.

En segundo lugar, el manga de formación es importante porque a pesar de que recupera el canon occidental, esta cultura ya tenía su propia manera de narrar el crecimiento del héroe (los relatos conocidos como *nekketsu* y la ideología del *risshin-shusse* o “ascenso en el mundo”). Sin embargo, no se ha hecho la investigación de cómo las propuestas japonesas nos dan una nueva perspectiva del tema de la formación en la literatura. Por lo tanto, ofrecemos un nuevo enfoque del problema para conocer su origen, su historia, sus elementos recurrentes y el impacto que tuvo en la historia del manga que trata el crecimiento.

En tercer lugar, si Japón hubiera creado una obra cerrada o hermética, en la que únicamente el japonés lograra comprender sus relatos, entonces no sería un fenómeno mundial. Hoy en día el manga es aclamado por jóvenes y adultos que se sienten identificados con sus argumentos, independientemente si son arte o no. Por ejemplo, es innegable que en la actualidad muchos lectores aceptan el lenguaje del manga y de manera intuitiva saben en qué consiste el viaje del héroe o la *nekketsu*, aun si no saben en qué consisten esos conceptos.⁸

⁸ Jason Mittell identifica un fenómeno peculiar en la recepción del televidente cuando se enfrenta a un género popular en la televisión. Es decir, el ser humano mediatizado tiene la capacidad de identificar formas estéticas o estructurales complejas cuyo origen está en el arte pero que los medios de entretenimiento se apropiaron para contar relatos (2004:12-13). Como Mittell señala, la televisión está lejos de tener pretensiones estéticas, pero sí utiliza fórmulas narrativas y literarias instituidas para comunicarse. De esa manera, el espectador tiene un bagaje

Estas son algunas de las razones por las que elegimos al manga. No obstante, en esta investigación no nos dedicaremos a defender el valor artístico de la literatura popular, sino que lo demostraremos con el estudio de una obra en la que identificamos uno de los momentos más importantes de la historia del manga de formación, nos referimos a la obra *Oyasumi Punpun (Buenas noches, Punpun 2007-2013)* del autor Asano Inio. Decimos que ocupa un sitio fundamental en la historieta japonesa en torno al desarrollo del héroe porque llega cuando este tipo de obras se encuentran en crisis y en la revalorización de sí mismas.

¿A qué nos referimos? El manga tiene una larga historia dentro y fuera de Japón; hoy en día se aclama por la crítica internacional como una expresión única e influyente por sus propuestas estéticas que son replicadas por otras narrativas en diferentes tradiciones. No obstante, además de su valor cultural, también es reconocido por su impacto económico. Y eso es lo que no se debe olvidar: el manga es, en primer lugar, un entretenimiento masificado; por ello, es comercio y producción. Por lo tanto, la crisis del manga a la que nos referimos nace de la necesidad de crear “productos” de impacto monetario. Para lograrlo se recurre a la reutilización de modelos narrativos exitosos del pasado (“remakes”, “refritos”, clichés, etc.) y con la finalidad de asegurar el éxito entre los espectadores al darles la misma historia famosa. La obra que estudiamos cuestiona esto y busca romper con esa tendencia narrativa.

Necesitamos comprender a profundidad todo lo que conlleva la crisis del manga. Por lo tanto, es necesario conocer qué es el manga, cómo es su industria, los debates de los creadores de manga (*mangakas*), las creaciones masificadas, las propuestas en la contracultura y, por supuesto, la postura de la academia. Los primeros elementos listados los desarrollaremos más adelante, por lo que a continuación discutiremos los cuestionamientos y retos del estudio del manga en la investigación literaria rigurosa.

En primer lugar, entender al manga como un producto nos introduce en polémicas que afectan los estudios de este tipo de narrativa: el prejuicio en torno a la “explotación” económica del mercado de entretenimiento y cómo esto impide que sus creaciones sean consideradas artísticas. Es incorrecto generalizar y creer que el arte no se puede manifestar en dicho ambiente; o que no necesiten un método propio para estudiarse. Por ejemplo, cuando la academia estudia a la narrativa gráfica, a veces, un gran porcentaje de estudiosos recurren

cultural considerable que no adquirió por medio del estudio o de la reflexión, sino que se le fueron impuestas: no sabe realmente su origen o qué son y las puede reconocer bajo la frase de “*I know it when I see it*” más no sabe explicar su razón de ser (2004b:1).

a la metodología propia del análisis de la novela o al método comparativo. Esta actitud reafirma la dependencia al canon, pues no reconocen las propuestas propias de esta literatura o *no la ven por lo que es*: una historieta no es una novela y es inseparable de su industria.⁹

Por ello, el primer señalamiento que la academia nos hará es: ¿Tienen valor artístico? ¿Es más importante hablar de “dibujitos” que de la novela? No creemos que sean más o menos importantes o que reemplacen a la alta literatura (los puntos de comparación deben recaer en lo narrativo, no en su medio). Sin embargo, conocer ambas sí nos permite ver otra perspectiva de la formación en la literatura porque nos dan la oportunidad de proponer nuevas maneras de estudiar estas narrativas y demostrar la evolución del fenómeno y su importancia.

Daremos un ejemplo de la importancia de ambos formatos. Nos referimos a cómo la novela impactó a la cultura de masas con dos narrativas de formación de gran popularidad en Occidente: *Los años maravillosos* (1988-93) y la animación *Candy Candy* (1976-79). Ambas obras coinciden en numerosos puntos con las propuestas pertenecientes a la tradición del *Bildungsroman* y, sin embargo, es obvio que no son *Bildungsromane* por dos razones: en primer lugar, porque no son novelas (*roman*); en segundo lugar, porque ya dijimos que la formación no le pertenece a una tradición o medio específico. Por lo tanto, *Los años maravillosos* y *Candy Candy* merecen ser estudiadas por sus propuestas y por los medios visuales en los que representan la transformación.

Y, a pesar de estas aclaraciones, estamos seguros de que, si buscamos con atención, encontraremos estudios que se refieren a esas dos series como “*Bildungsroman*”. Esta tendencia se da como una forma de “validar” la importancia de la obra, pero el irreflexivo uso del término muestra el desconocimiento de sus implicaciones y límites. De cierta manera, se subestima al objeto de estudio al tener que relacionarlo con el canon para hallar su valor. ¿Quiere decir que *Los años maravillosos* y *Candy Candy* no se apoyan en la tradición? Dijimos que no son *Bildungsromane*, pero **sí abrevan de sus clásicos**. Por ejemplo, las obras de Charles Dickens (1812-70) y Lucy M. Montgomery (1874-1942). A pesar de eso, ni con la apropiación de esta literatura, estas series no son parte de la tradición europea.

⁹ Sin embargo, gracias a la transmedialidad o a la capacidad de transformar su forma por medio de diversos soportes tecnológicos (visuales, sonoros, de formato, etc.), una novela puede convertirse en historieta; o una historieta puede convertirse en videojuego, cine o novela ligera, etc. Cuando realmente hay un traslado de formatos entonces la obra se estudia por lo que es en ese momento y a la luz de su transmedialidad.

Proponemos que, cuando estudiemos las obras de la cultura de masas, lo hagamos desde su medio, pues no deseamos prolongar la tendencia de subordinación o el rechazo, sino cómo establecen un diálogo enriquecedor: encontrar la innovación por medio del conocimiento del pasado del cual se nutrieron.¹⁰ De esta manera, entendemos que la cultura de masas no sólo recupera argumentos de la alta literatura, también las adapta y asimila sus elementos. Eso provoca que se propongan nuevos héroes y elementos a partir de la apropiación de los clásicos. Además, es importante cómo la imagen actúa en estas propuestas: ya no sólo se narra, ahora, efectivamente, se observa cómo un héroe crece, lucha y se desarrolla. De ahí que se forme un vínculo visual con el espectador: se le da al público un modelo, una figura ejemplar con la cual identificarse.

Pero, quizás, ese traslado de la imaginación a la representación total del proceso es lo que causa el distanciamiento de los estudiosos, pues insisten en buscar los restos del *Bildungsroman* en la novela contemporánea y no en la cultura de masas. Por ejemplo, aun cuando es evidente la proliferación de narrativas de formación en el manga, éstas no han sido tomadas en cuenta por la academia dentro de la historia del problema; tampoco se estudian con el mismo rigor que una novela. El primer conflicto de esto se da por los límites del *Bildungsroman*: las leyes de la tradición alemana no son lo suficientemente flexibles para admitir una innovación radical, como lo propone el manga con sus elementos.

El segundo problema tiene que ver con los estudios literarios. Como bien lo señala Jean-Marie Schaeffer, la academia a veces toma una “actitud segregacionista” que, entre otros muchos males que provoca, también tiende a separar todo lo que atenta (según su criterio) contra la “Literatura” (2013:16-17). De esa manera, creen que las expresiones populares ponen en riesgo al arte o, por el contrario, que son expresiones inferiores porque buscan el entretenimiento por medio de la fabricación y reutilización de modos o discursos.

Bajo el mismo tenor Umberto Eco en su obra *Apocalípticos e integrados* (1964) reflexiona sobre el lugar de la cultura de masas en los discursos intelectuales: por una parte, los “apocalípticos” creen que las historietas, el cine (antiguamente), la televisión y,

¹⁰ No sólo es un método comparativo, sino que, si tomamos el caso de *Candy Candy* y lo analizamos por la obra misma o por la tradición de la cual viene (el manga), encontraremos que está adherida a una corriente o, mejor dicho, una “moda” que dominó la década de los setenta: el descubrimiento y adaptación del *Bildungsroman* a la animación y al manga. En otras palabras, antes de pasar a la televisión, *Candy Candy* fue un manga y siguió una tendencia editorial y narrativa iniciada por el Grupo del 24. Entonces, vemos que hay discursos más profundos que se adhieren a la obra por pertenecer a un tiempo, medio y lugar específico.

agregamos, a los videojuegos, novelas visuales, etc., son un mal que corrompen la cultura y muestran el retroceso del ser humano. Por otro lado, los “integrados” abrazan todas estas nuevas manifestaciones, pero ¿acaso no son condescendientes en su intento por defenderlas?

El problema de los “integrados” es que, si bien aceptan estas manifestaciones, no lo hacen con seriedad y compromiso, pues sus estudios o análisis no proponen cuáles son los recursos que las hacen importantes de estudiar, sino que utilizan, para justificar o validar las obras, términos como el “*Bildungsroman*”. Pero cualquier intento por defender las obras de la cultura de masas a la luz de los términos de la alta literatura tiene el riesgo de, en el fondo, subestimarlas. Esta actitud puede desarrollarse, a tal punto, que es imposible verlas de manera crítica y reconocer las inconsistencias entre ambas manifestaciones: una cosa es una historieta y otra una novela, no pueden ser semejantes al mismo tiempo.

Cuando el “integrado” comprenda que no es útil forzar las nuevas narrativas a los cánones, se reconocerán tanto los desaciertos como las virtudes de otras alternativas literarias. Hay que adentrarse al conflicto e intentar demostrar lo que realmente significan en nuestra cultura y para la tradición literaria. Y, en el caso de esta tesis, entender cómo es la formación en ese medio, en su contexto, cuáles son sus aportes a la historia del problema y cómo se nutre nuestra comprensión con el estudio de tal hibridación. Consideramos que, si bien las obras de la cultura de masas no deben compararse a la alta literatura (porque se expresan en medios diferentes y ciertos recursos son más eficaces en uno que en el otro, por ejemplo, la imagen), no por ello deben ser rebajadas. Reconocemos que, aunque el manga es un tema importante de estudio, hay mucha “basura” en su medio. Sin embargo, negar las obras y autores que intentan luchar desde ahí, es poco fructífero. Por esa razón elegimos este medio, antes que la novela.

La discusión en torno a la cultura de masas no ha dejado de ser polémica, pues aún no se supera del todo la postura intelectual que desplaza a dichas formas de expresión basada en prejuicios o al mero desconocimiento de ellas. Sin embargo, mientras que el cine, la televisión y la novela gráfica ganaron prestigio en las últimas décadas con series emblemáticas de sus medios, en el caso del manga y los videojuegos, éstos aún no superan el recelo de la sociedad. En especial al guiarse en prejuicios tales como la “inmoralidad” y el reduccionismo que sólo ve en esas creaciones un fomento a la violencia y al sexo. Por lo tanto, se juzga y se señala como un pasatiempo malsano para la juventud.

Sin embargo, cada vez resulta más innecesario hacer una defensa de la cultura de masas y sus creaciones. Por lo menos en el caso de la academia iberoamericana existe gran interés en estudiar, crear redes de investigación y difundir sus trabajos en revistas académicas especializadas. Por otra parte, las universidades ofrecen apoyo a creadores y estudiantes al facilitar la formación de centros de investigación que aborden el impacto de las humanidades digitales o el estudio de la narrativa gráfica y los videojuegos.

Por ejemplo, algunas instituciones importantes y grupos académicos son el **Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa** en México, en Argentina está **La Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM)**; el **Círculo de Estudios Japoneses Tenjin- 天神学** (con la colaboración de varios países). **La Asociación de Autores de Cómic de España (AACE)**, **La Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia para videojuegos (RIDIVI)**, el **Grupo de Transferencia del Conocimiento Historia y videojuegos**. En Perú, la **Asociación Cultural Satori**, también encargada de la investigación de la cultura popular japonesa, entre muchos otros. Todas estas redes de investigadores proponen enfoques teóricos, metodológicos, históricos y filosóficos rigurosos en torno al estudio del manga, anime, videojuegos, estética y pensamiento japonés. De esta manera vemos que no es un tema nuevo de estudio, sino que está en proceso de desarrollo de nuevas propuestas para su discusión académica.

1.2 EL MANGA CONTEMPORÁNEO

Debemos saber qué distingue al manga de otras narrativas gráficas. Pero en este momento del trabajo no vamos a profundizar en su historia, pues es un tema que retomaremos en diferentes momentos en el siguiente capítulo de la investigación (únicamente enfocado a la formación del héroe). Por ello, para entrar en materia, daremos los datos más necesarios de este estilo gráfico y narrativo.

La palabra “manga” (漫画) se usa para identificar a la narrativa gráfica japonesa, aunque no siempre se refirió exclusivamente a la historieta, pues el término tiene una larga historia de usos y significados.¹¹ Pero en su sentido literal, el “manga” significa: “«sketches

¹¹ “The term *manga* (whimsical pictures) was used during the Tokugawa period to describe cartoons and sketches drawn by artists in preparation for formal paintings and woodblock prints” (Miller, 2009:65).

made for fun or out of a sudden inspiration,» and is often translated as «derisory pictures»; however, the connotation of «free» was probably as important as «derisory»» (Bouissou, 2010:22). En el lenguaje coloquial y en la academia se usa la palabra manga romanizado, masculino y sin cursivas pues, debido al impacto que tiene en la cultura y a la frecuencia de su uso, se descarta el uso de “historieta japonesa” y el de “cómic” (Onoda Power, 2009:11).

Otra palabra que es importante en el estudio del manga es la de “mangaka” (creador de manga) y se refiere al artista encargado, principalmente, de dibujar. Sin embargo, es necesario hacer otras aclaraciones en este caso. La creación de mangas es considerada un trabajo en equipo y cuyo “líder” es el mangaka y el guionista (aunque es más común que el autor realice ambas tareas). Además, debido a que muchas publicaciones son semanales, un autor se apoya de asistentes: encargados de tintas, de fondos, de corrección, entre otros.¹² Por último, la editorial asigna a un editor quien asesora al artista en temas narrativos y de mercado. Por lo tanto, el manga no es una actividad en solitario, sino que hay un gran número de personas involucradas en su elaboración.

Para comprender al manga se deben observar dos momentos: la época antigua y la moderna. En el primer caso, hay registros del uso de la palabra manga desde el siglo XVII (periodo Tokugawa) y se refería, en general, a los dibujos, caricaturas, bocetos o ilustraciones humorísticas hechas por medio xilografías (Onoda Power, 2009:6).¹³ Por otra parte, el manga moderno (*kindai* manga), tal como lo conocemos hoy en día, nace en 1947 con la obra *La nueva isla del tesoro* (*Shin Takarajima*, 新宝島) de Osamu Tezuka (Bouissou, 2010:24-25).

No quiere decir que antes de la guerra no existieran mangas, al contrario, lo que se publicó durante dicho periodo es importante para entender su evolución y a sus posteriores discursos (y que revisaremos en el siguiente capítulo durante la exposición de la formación del héroe en Japón). Sin embargo, durante esa época los artistas dibujaban bajo la inspiración de los cómics y de las animaciones estadounidenses. Por ejemplo, el trabajo de Walt Disney popularizó las estructuras narrativas y al dibujo tan característico de este tipo de expresión (los ojos grandes es un caso). Además, también influenció a Osamu Tezuka (1928-1989)

¹² Es común que un asistente, más tarde, se convierta en mangaka, forme su propio equipo y publique sus obras de manera independiente.

¹³ De igual manera, los relatos contados por medio de dibujos tienen una larga tradición que se ubica desde el siglo XIII con los *emaki* (pergaminos con texto e imágenes) titulados *Chōjū-jinbutsu-giga* (pergaminos de animales) que presentan caricaturas satíricas del clero y la nobleza (Schodt, 1996:22).

quien recibe el título de “el dios del manga” porque estableció y popularizó la mayor parte de elementos estéticos recurrentes hoy en día: los temas, los trazos fluidos o cinematográficos, los personajes tipo y su caracterización, el estilo narrativo, la estructura del relato, entre otros (Fusanosuke, 2013:97-99).¹⁴

Sin embargo, hubo diversos factores que particularizaron al manga y lo apartaron de ser una mera imitación de la historieta occidental: *...the conjunction of the enduring national trauma suffered by the Japanese collective consciousness as a result of its defeat in the war, seven years of U.S. occupation of Japan, and an increasingly sophisticated marketing effort by the publishing industry*” (Bouissou, 2010:23-24). Sumado a eso, la apertura con Occidente ofreció una gran riqueza de obras literarias y cinematográficas que contribuyeron a la transformación visual y narrativa del manga. Sin embargo, es indiscutible que Japón no sólo se nutrió de las obras extranjeras, también recuperaron su propia tradición. De esa manera, se propició el desarrollo de un estilo híbrido que recuperaba lo mejor de la cultura japonesa contemporánea como la de su pasado clásico.

A pesar de eso, la guerra y los recuerdos del enfrentamiento bélico fueron en principal motor de cambio, pues ofrecieron una visión más sobria del mundo, una actitud más crítica a las ideologías y a los discursos dominantes, mismos que propiciaron la transformación en los temas de los mangas. En especial, se hicieron duras críticas a los estragos de la guerra y de las bombas nucleares, tal es el caso de *Hadashi no Gen*, 1973-74, de Keiji Nakazawa, aunque el tema sigue siendo recurrente.

Estos nuevos enfoques ofrecieron el retrato de un Japón más realista y menos fantástico, por lo tanto, los mangakas también revaloraron el papel del lector: el manga no sólo es para niños, también se puede escribir obras para adultos. Con este cambio de actitud las posibilidades expresivas y artísticas de la historieta aumentaron y sus propuestas comenzaron a diferenciarse de las historietas de Occidente.

Con la creación de obras para adultos, también se reconoció el impacto del manga en la sociedad, pues las historietas se convirtieron en otro medio importante de expresión política e intelectual. Por ejemplo, en la década de los setenta surgieron las primeras novelas

¹⁴ Tezuka también creó una historia que podemos considerar de “formación”: *Buda* (ブツダ; 1972-83).

graficas o *gekiga* (劇画; imágenes dramáticas) y nacieron con la intención de hacer crítica social (Kinsella, 2000:25).

Por lo tanto, también nació un nuevo tipo de héroe que se apartaba de los modelos irreales de perfección, pues ahora se abrían las posibilidades de presentar personajes comunes e imperfectos en escenarios acordes al mundo de posguerra. De esta manera, al vivir en escenarios hostiles, había posibilidad de recrear su complejidad psicológica. Por ejemplo, inició el auge por las sagas de héroes emblemáticos y desafortunados que se abrían paso en el mundo por medio del trabajo duro y la disciplina. Algo que también caracterizaba estas historias es que se narra la formación de un individuo desde su juventud hasta su madurez. Por ejemplo, *Ashita no Joe* (あしたのジョー; 1968-73) de Ikki Kajiwara y Tetsuya Chiba.

Otro factor importante fue el auge del cine japonés, indispensable para entender la evolución visual. Por un lado, fueron populares los filmes realistas y oscuros de posguerra que muestran la devastación y pobreza de Japón y que se aprecia en los filmes de Kenji Mizoguchi (1898-1956) y Yasujirō Ozu (1903-1963). Por otro frente estaba Akira Kurosawa con sus producciones nostálgicas que recordaban la época de honor, exaltación y decadencia de la era Meiji (1868-1912). Todo ello impactó el lenguaje visual del manga, de ahí porque se detalla con cuidado el movimiento y el lenguaje corporal de sus personajes, así como los escenarios comunes del día a día tal como lo realizó Ozu en sus filmes. Sin embargo, eso corresponde a las características del manga que discutiremos a continuación

1.3 CARACTERÍSTICAS DEL MANGA

El manga tiene una forma narrativa y visual inconfundible: líneas tenues, fluidas, son minuciosos en los detalles de la escenografía, en especial la naturaleza, los artefactos históricos, los tecnológicos. Además, también realiza una representación muy peculiar del ser humano: ojos grandes, figuras esbeltas, alargadas, atléticas, andróginas y el cabello desordenado, a veces colorido.¹⁵ Para definir el estilo del manga fue necesario que los

¹⁵ Sin embargo, según sea la demografía o el género del relato, los hechos adquirirán un ritmo, tono y énfasis visual. Por ejemplo, en el manga para mujeres y niñas se acentuará la delicadeza y elegancia del trazo, en especial el aspecto físico estilizado (andrógino) de sus personajes. En el caso del manga para niños, se acentúan elementos fantásticos como armaduras, trajes, objetos mágicos, animales fabulosos, etc. En el caso del manga dirigido a masculinos, es evidente que todo el peso visual recae en el héroe y su grupo de amigos, a los cuales

mangakas de posguerra se alejaron de su primera influencia visual: Disney. Pero se conservaron algunos rasgos atractivos (los ojos grandes como dijimos) y se unió con aquellos que forman parte de la técnica visual japonesa: el trazo fino y evanescente. Esto se debe a que, a diferencia de la narrativa gráfica occidental, el mangaka opta por dibujar con plumillas y pinceles propios de su tradición pictórica.

El manga es notable por representar visualmente la atmósfera emocional de los personajes por medio de juegos de luz, líneas y sombras. Por lo tanto, los artistas desarrollaron técnicas tradicionales y digitales para representar la interioridad, algo que no era tomado en cuenta en Occidente.¹⁶ Por ejemplo, la tinta china diluida permitía crear claroscuros alrededor de los personajes, mientras que los estilógrafos se usaron para crear líneas dinámicas (líneas que expresan el movimiento o énfasis). En lo digital, el uso de “tramas” (*screentone*) o láminas adheribles al papel permitieron crear tonos grises para dar textura y volumen a los objetos, algo que tampoco se acostumbraba en otras tradiciones.¹⁷

Si bien el manga se caracteriza por su abundante información visual, los artistas también juegan con la combinación de espacios en blanco como una manera de equilibrar los “silencios” del escenario o de la interioridad de sus personajes y en contraste con lo “evidente” de las acciones y de los objetos. Este estilo de composición que mezcla el espacio vacío con la exuberancia es propio de la tradición de la pintura zen y el cine realista (Richie, 1988:20).

Así, cuando pensamos en todos estos elementos visuales interactuando con lo narrativo, se da forma al discurso del manga; es aquello que lo caracteriza y porque son parte de su sintaxis: viñetas, emanatas (símbolos que “emanan” de los personajes; por ejemplo, líneas que ascienden de la cabeza para representar el mal olor), bocadillos, onomatopeyas, etc.¹⁸ No obstante, en su aparente generalidad (pues toda narrativa gráfica las comparten),

se les darán rasgos visuales que los destaquen del resto: cicatrices, armas, armaduras, etc. En cuanto a la representación de la mujer, habrá una mayor acentuación en lo sexual o erótico.

¹⁶ Además, hay detenimiento si las acciones están en conjunción con la naturaleza. Por ejemplo, la metáfora del lento caer de los pétalos del cerezo es un tropo común en el manga que alude, en algunos casos, al amor. Así, las flores *sakura* son polisémicas. En algunos casos representan la fugacidad de la vida (el *mono no aware*); incluso, durante las guerras en el siglo XX, representaron a los soldados caídos o que sacrificaban su vida en el combate. El amor es uno de los muchos significados pero no el único. Véase (Ohnuki-Tierney, 2015:28).

¹⁷ Es una técnica que requería de un gran dominio del “tallado” con navaja para crear diferentes efectos en escala de grises. Fueron usados por varias décadas en el manga, aunque hoy en día se elaboran digitalmente.

¹⁸ El término emanata fue propuesto por Mort Walker en 1980 y surge del verbo *emanate* (Cohn y Ehly 2016:17).

hay elementos que sí son únicos en el manga.¹⁹ Por ejemplo, si bien el uso de las onomatopeyas es universal, éstas adquieren particularidad según el sistema lingüístico.

En el caso de Japón se representan sonidos que para los occidentales son incomprensibles, tales como el sonido de los latidos del corazón (*doki*) o, como en el caso de la obra estudiada: la onomatopeya Punpun (プンブン) que es una atípica en nuestro contexto. El sonido “Punpun” representa de manera “adorable” al enojo, al malestar o a la “atmósfera” provocada por la frustración; por lo general, esta onomatopeya se usa en los cuentos para niños o en los discursos condescendientes.²⁰

Así, el lector que está acostumbrado a la lectura de historietas occidentales nota rápidamente la brecha y las diferencias tanto visuales como narrativas. Algunos de ellos y que causan más impacto a los lectores occidentales son los cambios en el orden y *tempo* narrativo: el manga se lee de derecha a izquierda y la duración de los acontecimientos es prolongada. El primer elemento causa confusión al primer contacto pero, en lo que respecta al lento fluir de los acontecimientos, es un elemento importante de su composición.

La pausa en el manga tiene diversas funciones y no es una regla que todos los artistas usen ese recurso. Pero la lentitud característica de la narrativa japonesa aumenta porque se desarrolla en diferentes niveles: el *tempo* externo, el interno, el emocional, el natural, el simbólico, etc. Por ejemplo, en el caso del manga, las viñetas contemplan y ahondan en los detalles de los objetos físico-naturales para aumentar la fuerza emotiva de los acontecimientos, tal como se realizaba en el cine (por ejemplo, en una pelea decisiva entre dos samurái se acentúa con el delicado caer de los pétalos del cerezo que señalan la fugacidad de sus vidas).²¹ Así, el espacio y las acciones se ven por separado, lo que ocasiona una desaceleración narrativa. Según el experto en cultura y estética japonesa, Donald Richie:

¹⁹ Algunos medios, como la publicidad, las pueden imitar o sacar de su contexto, pero nuestra mente la relaciona con la narrativa gráfica, de ahí que se diferencien de otros discursos.

²⁰ También se utiliza para representar al mal olor (Sakata, 2002:873). Con *Oyasumi Punpun* tenemos entonces una doble representación visual de un estado de ánimo: el protagonista tiene por nombre una onomatopeya que representa su estado emocional general, incluso habla de lo que huele mal (su interior). Sin embargo, en su representación visual es sólo un garabato que, poco a poco, adquiere humanidad. Por lo tanto, más allá de individualizar al héroe (darle un nombre y un rostro), representa a su idea en imágenes abstractas o, en palabras de Scott McCloud, lleva la representación del héroe a la abstracción icónica (1995:46-49).

²¹ El cine, además, estaba fuertemente asido al lenguaje novelesco y dramático. Así, por ejemplo, el cine de “drama histórico” tomaba sus elementos del teatro kabuki. Sin embargo, como el manga, éste también tiene influencia del cine occidental. Por lo tanto, en la recuperación de su lenguaje vemos una unión de “modernidad y tradición”, “identidad cultural y cambio” (Dissanayake, 1988:15-18).

“*Things shown in their entirety is one of the aspects of art in the East (with, of course, many a telling exception) (...) Temporally wholeness is indicated by length. The more time we have the more we are able to see*” (1988:23).

Scott McCloud, teórico de la narrativa gráfica y artista, señala que debido a la libertad de extensión de las obras se pueden detallar los acontecimientos y dedicar viñetas para “mostrar un lento movimiento cinematográfico o a poner de relieve una disposición de ánimo”. Además, “Oriente cuenta con una rica tradición de obras de arte cíclicas e intrincadas” por lo que el manga se convierte en “los herederos de esa tradición” (1995:80-81). Por lo tanto, el manga revela, poco a poco, a las acciones, a sus actores y a los escenarios.

Otra característica del manga es su clara división de lectores y las temáticas segmentadas a partir de la demografía. Para profundizar en esto es importante saber que la historieta moderna japonesa inició como una forma de entretenimiento dirigida a niños (*kodomo*) y a los adolescentes masculinos (*shōnen*) y femeninos (*shōjo*). Sin embargo, después de la guerra, el público se amplió y se dividió en otras categorías que permitieron crear más variedad y organizarlas según la edad del lector o estilos de vida.

Por lo tanto, nacieron relatos para jóvenes adultos (*seinen*), mientras que el *shōjo* se complejizó cuando las mujeres tomaron la pluma y comenzaron a crear sus propuestas (anteriormente los mangas para niñas fueron creados por hombres) e introdujeron temas como la homosexualidad, problemas de género y violencia. De esta manera, el *shōjo* buscó comprender el papel de la mujer en la ficción y la sociedad. En consecuencia, surgió el *josei* (narraciones para mujeres adultas) en donde lo femenino se observa a la luz de los problemas sociales, políticos, laborales, los conflictos de la maternidad, la sexualidad, entre otros.

Según el género y la edad del lector, una editorial establece cuáles son los temas que difunde y los valores que desea preservar. Por ejemplo, a los niños se les ofrecen obras atractivas visualmente (personajes coloridos), con argumentos divertidos, con muchas peripecias y sin olvidar los mensajes inspiradores que promueven el compañerismo. Por el contrario, a los lectores adultos se les ofrecen temas complejos: argumentos con crítica social, que tratan problemas laborales, familiares, políticos, etc. Aunque eso no excluye el interés por lo fantástico, la fantasía oscura, la ciencia ficción, el horror, la ficción histórica, etc.

Con la finalidad de no mezclar temáticas y públicos, hay numerosas revistas semanales o mensuales que se especializan en un tipo de lector y sus preferencias. Por lo

tanto, un manga se publica por entregas por largos periodos de meses, años o décadas, según su popularidad. Así, una vez que una obra ha reunido varios capítulos, surge la segunda fase que es su publicación en formato *tankōbon* (単行本) o volumen recopilatorio. Un manga puede reunir uno o varios *tankōbon*.

1.4 LAS FÓRMULAS NARRATIVAS EN LA INDUSTRIA DEL MANGA

El manga depende por completo de su medio de difusión y los artistas están constantemente sometidos a la presión de ser del agrado de los lectores y estar en buenos términos con la editorial. Por ello, si una obra pierde público, o el autor es demasiado problemático (atenta contra los valores de los publicistas, por ejemplo), la obra se cancela y se retira del mercado.

Eso determina la postura que un mangaka toma ante el medio y sus creaciones: algunos historietistas sólo se concentran en crear productos y volverse populares; otros se comprometen con su arte y la experimentación. Son éstos últimos los que transforman a la tradición al introducir nuevos discursos, técnicas o una manera diferente de presentar los temas populares. A pesar de todo, dicha afán conlleva conflictos, pues es innegable que la historieta es parte importante de la cultura japonesa pero, sobre todo, es una fuente importante de ingresos que exige, más que innovación, lucro y demanda.

Esto es lo que condiciona al manga pues, al ser un mercado tan fuerte y al haber una gran necesidad de éxitos, se facilitan los medios para generar obras y que el mercado no caiga: concursos, revistas, foros, páginas web, etc. Los espacios y las oportunidades para proponer nuevas modas son abundantes y todas con un objetivo concreto: crear una serie que sea un triunfo monetario. De esta manera, la subordinación del manga a lo económico es de tal magnitud que ocasiona que los discursos se condicionen. Así, según la editorial y su lector ideal, un artista abordará temas o géneros populares entre el público con la ayuda de **fórmulas narrativas** establecidas por una tradición, más que literaria, comercial. Ahora bien, aquel uso de “recetarios” es ampliamente conocido por los creadores de manga y por las casas editoriales, no es un secreto o algo que detectemos por primera vez, pero esta investigación sí identifica como lleva al manga a una crisis.

No obstante, mientras que en Occidente las pretensiones de la narrativa gráfica a una forma de arte son relativamente “sencillas”, en Japón la situación es más compleja debido a

la inflexibilidad del pensamiento japonés, en especial cuando se tratan de negocios. Por ejemplo, el especialista en el estudio del manga Frederik L. Schodt señala que el manga carece de intenciones (artísticas) y prácticamente cualquiera puede crear historietas, con o sin estudios, pues su única finalidad es la del entretenimiento. Eso, por supuesto, da como resultado que existan muchas obras que son, en sus términos, “basura” (Schodt, 1986:16).

No obstante, lo que este investigador expresa no es un mero juicio que menosprecie al manga, pues como se comprueba en su trabajo, tiene un conocimiento muy profundo y serio del tema. Y esa es la razón por la que llega a expresar una verdad del manga: no puede equipararse del todo al arte o, por lo menos, al arte como se comprende en la academia. El manga debe entenderse como una expresión literaria alternativa, una que necesita mirarse a la luz de otras metodologías y comprender que está condicionada al mercado y a lo visual. Por ello, hacemos hincapié en que el manga se estudia como lo que es, no como si fuera una novela o una pintura. Sin embargo, no debemos olvidar que son un producto de la cultura de masas y el manga es inseparable de su industria.²²

De esta manera, generar una gran cantidad de obras asegura que siempre habrá algo que mostrar y, de entre toda la “basura” lanzada al mercado, algo debe de **engancha al lector y volverse popular**. La necesidad de obras explotables crea el segundo conflicto con el arte: la demanda asegura el comercio. Un manga exitoso produce no sólo la ganancia de sus ventas, también las de sus mercancías relacionadas: videojuegos, camisetas, figuras de acción, etc. Las casas editoras dominantes (Shūeisha, Kōdansha, etc.) buscan propuestas que también sean una oportunidad para crear *merchandise*. Por ello, la mejor manera de lograrlo es acostumbrar al lector a cierto tipo de argumentos y certificar que la publicación de nuevas obras no sea un riesgo o una apuesta, sino una victoria asegurada.

El mercado prefiere la moda, el morbo y la lectura fácil antes que propuestas “difíciles” que irriten al lector o lo obliguen a pensar. Después de todo, el manga contemporáneo se concibe como una diversión, y en menor medida con pretensiones elevadas. Por supuesto, esto influye a los lectores y mangakas mediocres. Los primeros (de no tener un repertorio de lecturas de calidad) se dejan llevar por la novedad; mientras que los últimos ven al manga como una manera de conseguir fama y riqueza. Entonces, emulan los

²² Asano Inio discute ampliamente este tema y los problemas del artista en la industria en su obra *Reiraku* (2017) que podemos considerar una historia de formación del artista del manga.

recursos más atractivos de las obras de moda, pero con diferentes personajes, ligeros cambios de argumentos, etc. Como resultado, y si el nivel de dibujo es aceptable, entran al mercado porque se basan, más que en la originalidad, en el correcto uso de las fórmulas.

Un caso famoso es el del manga *Bishōjo Senshi Sailor Moon* (1991-97) de Naoko Takeuchi. En dicha obra se cuenta la historia de adolescentes con poderes mágicos que luchan contra villanos y cuyo mayor atractivo es su estética visual.²³ Y, aunque antiguamente ya existían las llamadas “chicas mágicas” o *mahō shōjo* (魔法少女), a partir de esa obra inició un auge por este tipo de relatos gracias a que los lectores se familiarizaron rápidamente con la fórmula y aceptaron la creación de argumentos similares siempre y cuando resulten entretenidos. La misma situación se da en el manga para adolescentes masculinos (*shōnen*) que se basan, principalmente, en la fórmula: “lucha por tus sueños y trabaja duro”.

Pero la situación que describimos aumentó con el cambio de la sociedad y su cada vez más frecuente contacto con Occidente, pues no sólo los modelos argumentales se debilitaban, también las ideas comenzaron a transformarse. Por ejemplo, es evidente que el manga también sirve como vehículo de ideas nacionalistas, xenofóbicas y misóginas. Por ejemplo, algunas obras que son ampliamente promocionados por las grandes casas editoriales, no se debe a su popularidad entre los lectores, sino a que funcionan a favor de intereses conservadores: el manga tiene alcance, por lo tanto, cuando un grupo influyente consideran que la juventud “pierde” los valores de antaño (el nacionalismo, la “piedad filial”, el modelo jerárquico de la sociedad, el apoyo del ciudadano al Estado y la economía, etc.) usan al manga para difundir la importancia del *statu quo*.²⁴

Por lo tanto, ante esa actitud dominante y aleccionadora, los creadores de historieta también reaccionaron, en especial cuando los discursos de género entraron a revalorar la representación de la mujer en los mangas.²⁵ En primer lugar, se comenzó a reflexionar sobre

²³ Los antecedentes de la *mahō shōjo* es el manga *Cutie Honey* (1973-74) de Gō Nagai y la animación *Magical Angel Creamy Mami* (1983-84) creado por el estudio Pierrot. Pero la fórmula se desgastó considerablemente y causó que aparecieran obras que cuestionan este tipo de argumentos, tal es el caso de *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどかマギカ) del estudio Shaft (2011) y quienes lograron una deconstrucción del género.

²⁴ Explicaremos la “piedad filial” más adelante. Véase la nota 84, capítulo segundo, p. 100.

²⁵ No damos títulos de obras debido a que en la mayoría de los mangas exitosos se presenta, de alguna u otra manera, momentos en los que hay una evidente manipulación del espectador al lanzarle mensajes como: “respetar a la empresa”, “no levantes quejas por la explotación laboral”, “respetar tu lugar en la sociedad” o, en casos más graves, cuando se incita que las mujeres se comporten de manera sumisa y servicial frente a los hombres, aun si con eso deben admitir el abuso o acoso sexual. No señalamos autores o producciones, pero cualquier lector asiduo y crítico de manga recordará ejemplos de esto que planteamos.

el lugar de la mujer en la sociedad japonesa. Tal es el caso de las artistas del Grupo del 24 pero también de creadores masculinos como Shin-ichi Sakamoto y su obra *Innocent* (2013-15) e *Innocent Rouge* (2015-20), una obra que combina ficción histórica y feminismo.

Esto ocasiona otro obstáculo en el estudio del manga: existen pocos ejemplos de calidad artística en comparación con la cantidad abrumadora de malas obras. ¿Cómo lo solucionamos? Es evidente que para estudiar el tema debe existir interés en el mismo y conocer cuáles son las creaciones más emblemáticas de la tradición: nos permite saber cuáles son los temas más importantes y recurrentes en la industria, sus fórmulas y las tendencias vigentes. Por lo tanto, podemos comparar cuáles son los mangas que se salen de la norma o intentan contradecir los discursos de la moda. Y, por lo general, estas obras son consideradas *underground*, experimentales o complejas (*gekiga*), pues se alejan de pretensiones superficiales y prefieren la expresión, el ensayo de nuevos temas y formas, etc.

Pero todo parece indicar que hoy en día el manga se encuentra en un periodo de “sequía” debido a que se publican demasiadas propuestas malas que “sepultan” las verdaderas obras que proponen un avance más allá de lo comercial. Esto puede señalar un retroceso que afirma la actitud desdeñosa de los “apocalípticos”. Sin embargo, la dependencia a los recetarios es lo que en verdad ocasiona la crisis del manga, pues el constante repetir tipos y argumentos desgasta sus recursos (en especial los ideológicos).

A pesar de todo, llega un punto que tanto lectores como creadores se cansan de la poca originalidad e, incluso, critican y ridiculizan aquellos ejemplos absurdos que son meros “refritos”.²⁶ Con ello se constata que no todos los mangakas o lectores son pasivos agentes en la industria. Al contrario, muchas series consideradas como parteaguas de su género iniciaron como respuesta a los modelos establecidos por la industria. Por ejemplo, los mangas *Dragon Ball* (1984-95) de Akira Toriyama, *One Piece* (1997-presente) de Eiichirō Oda o

²⁶ Tal es el caso del llamado género *isekai* (otro mundo) y en la que identificamos uno de los puntos más “bajos” de la historia del manga al crear una gran cantidad de obras mediocres. A grandes rasgos, la fórmula del *isekai* es: un protagonista muere durante su juventud y renace en un mundo fantástico (en la antigüedad) donde, gracias al conocimiento que tiene del siglo XXI (tecnológico) logra destacar en las artes, ciencias, política, etc. Por lo tanto, logra fortuna, admiración y cariño, algo que el héroe no tuvo en su “vida pasada”. Como es evidente, son argumentos “autocomplacientes” en las que un autor (evidentemente inmaduro) busca la aprobación y admiración de sus semejantes. A pesar de eso, es una fórmula muy exitosa entre los jóvenes porque cumple la fantasía adolescente de ser el centro de atención. Pero, aunque la calidad de este tipo de relatos es muy baja, no negamos que sean interesantes en cuanto a su postura ante la sociedad contemporánea, pues incluso en las malas obras del manga se expresa una preocupación latente de la juventud del siglo XXI (la soledad, el rechazo, la globalización, etc.) y que se puede analizar desde diferentes enfoques: social, psicológico, antropológico, etc.

Kimetsu no Yaiba (2016-20) de Koyoharu Gotōge fueron en contra de los lineamientos e innovaron donde ya sólo había repetición. De ahí que no sólo usan los “recetarios”, sino que los emplean como oposición cuando identifican sus puntos débiles y los reestructuran.

Y aunque las corporaciones tengan la batuta de lo que se publica y establezcan las tendencias del manga, en realidad la historia expresa lo contrario. Pues su transformación es posible gracias a las actitudes desafiantes de los autores hacia la industria. Sin embargo, se caracteriza por ser un movimiento “circular”. Es decir, la tendencia inicial de cada periodo de la historieta es hacia el avance y la innovación por medio del hallazgo de los puntos débiles de las fórmulas y eso provoca el nacimiento de nuevos elementos. No obstante, llega un punto en el que se olvida esa exploración creativa y los autores mediocres se conforman con “copiar” sin reflexión a los elementos más eficaces que los pioneros encontraron por sí mismos. Por tal motivo, aunque se den periodos de innovación, eventualmente se da el regreso a los vicios superados y la “sequía” de obras se genera, principalmente, por la política de una casa editorial cuando impone las fórmulas y no deja avanzar a los que las contradicen.

Por tal motivo, aunque las intenciones artísticas, los contradiscursos o la innovación no son el objetivo principal de la mayoría de los creadores, eso no quiere decir que no existan mangakas que busquen ir en contra de la corriente dominante y ofrezcan narraciones de calidad. Además, también están los artistas *underground* que no subestima al manga, sino que utiliza el medio para la exploración creativa al tratar temas delicados de la sociedad japonesa: salud mental (efectos del acoso escolar, laboral y las demandas sociales de perfección), la violencia familiar y social, la misoginia, el sentido de la vida, la tradición y los valores japoneses, el confucianismo, la historia, etc.

Gracias a ese movimiento de creación y estancamiento, es difícil que el manga tenga un fin próximo ya que, por más que se desgasten sus recursos, tiene una tradición fuerte y unos elementos característicos (estilo visual, lenguaje, etc.) establecidos que permiten el avance gracias al trabajo de los artistas “reaccionarios”. En especial cuando los historietistas protestan contra aquellas tendencias que ya no expresan el sentir de su época, sino que apuntan a los problemas de su contexto e industria. Y eso es justo lo que sucede con la obra y autor que estudiaremos en esta tesis. *Oyasumi Punpun* llega en el momento en el que la fórmula típica de las narraciones de formación en el manga se desgastó, pues ya no son creíbles ni es eficaz la vieja máxima de: “Trabaja duro y obtendrás resultados”. Por lo tanto,

la obra reacciona ante esos discursos y propone cómo es el crecimiento en un Japón más “real”.

1.5 CULTURA *MAINSTREAM* Y CONTRACULTURA

Para comprender el lugar que ocupa la obra que estudiamos en esta tesis, debemos ubicarla dentro de su tradición y de su postura ante el medio: ¿Asano Inio es crítico, deudor, repite fórmulas o las cuestiona? Para responder esa pregunta se verán las diferencias entre la cultura *mainstream* (*mass media*) y la contracultura o la historieta alternativa. Esto nos permitirá comprender el momento en el que *Oyasumi Punpun* se publica.

Dijimos que los mangas son productos de la cultura de masas, responden a sus exigencias y a los cambios del mercado. Por lo tanto, incluso en la obra más experimental y con pretensiones estéticas hay un vínculo inquebrantable con la industria. Y eso es algo que incluso Asano Inio reconoce cuando rememora lo que aprendió cuando debutó en la industria:

... (mi editora) me enseñó a ver el manga como un producto. Puede parecer una visión muy comercial, pero a los dibujantes de manga nos cuesta pensar como lo haría un hombre de negocios, algo que los editores saben y siempre nos perdonan. Por eso no está bien dedicarnos única y exclusivamente a dibujar los que nos gusta; también debemos asegurarnos de que las obras sean lucrativas para la editorial (...) Obviamente, el contenido es algo que debemos decidir nosotros mismos, de modo que, si resulta interesante al público, nadie se quejará, pero, si fracasa, la responsabilidad será nuestra y supondrá una invitación para dejar este trabajo. Simple (2020:192).

Con el testimonio de Asano vemos que la responsabilidad del autor en generar ganancias afecta, evidentemente, a la creación de obras. Esto crea una consciencia comercial que condiciona que los objetivos de la obra sean volverse una moda. Por lo tanto, se recurre más seguido al uso de las fórmulas narrativas. Cuando esto sucede, no sólo inicia una lucha para mantenerse en la industria y evitar ser “expulsado”, también se abre el diálogo con un grupo dominante al que llamamos *mainstream* o corriente mayoritaria. Según el sociólogo Frédéric Martel:

La palabra *mainstream*, difícil de traducir, significa literalmente «dominante» o «gran público», y se emplea generalmente para un medio, un programa de televisión o un producto cultural destinado a una gran audiencia. El *mainstream* es lo contrario de la contracultura, de la subcultura de los nichos de mercado; para muchos, es lo contrario del arte. Por extensión,

la palabra también se aplica a una idea, un movimiento o un partido político (corriente dominante), que pretende seducir a todo el mundo (2011:22).

Las creaciones que se vuelven fenómenos mediáticos de gran impacto se imponen como discurso y como un modelo para futuros artistas, de ahí que el manga dependa por completo de las creaciones del pasado. Por ejemplo, ese es el caso del manga *One Piece*, una obra *mainstream* de éxito internacional con más de 500 millones de ejemplares vendidos mundialmente. Su popularidad se logró gracias a que el autor conoce a la perfección el ámbito en el que se mueve: las fórmulas narrativas y exitosas del manga, sumado a un manejo eficaz de los elementos visuales que son atractivos para jóvenes y niños.

Sin embargo, el éxito de *One Piece* no recae en la imitación, sino en la renovación de lo conocido. Por lo tanto, a pesar de ser una obra de la corriente dominante, no quiere decir que sea una obra mediocre. En otras palabras, *mainstream* no es sinónimo de mala calidad, sino que apela a un rasgo que Martel también apunta en su definición: la seducción.

La necesidad de “seducir” al lector es uno de los rasgos nucleares en el manga *mainstream* y que explica el triunfo tras el manga *One Piece* (entre muchas otras obras que se caracterizan por su fama). Pero la seducción requiere de ciertos elementos para que nazca en el público. Uno de ellos (el que más hemos señalado) es la reutilización de fórmulas como una estrategia pasiva en la que participan la editorial, los lectores y, según sea el caso, el autor.²⁷ Todos ellos se encargan de recuperar lo más “seductor” de una obra de culto para evitar que la audiencia reaccione de manera negativa ante la novedad, pues se prefiere la costumbre a lo incierto.

Pero esto no debe confundirnos, pues a pesar del evidente interés monetario tras la “seducción” del *mainstream*, no debemos considerar que todas las obras son frívolas, por más repetitivas que sean. Como Martel apunta, juzgamos que todo lo *mainstream* carece de profundidad, innovación o son contrarias al arte. Sin embargo, aun cuando estamos de acuerdo que muchas de esas creaciones son intrascendentes, en el caso de *One Piece* y otras

²⁷ Por ejemplo, una fórmula “seductora” que ha dominado el manga por décadas y que es un elemento clave de las narrativas de formación es el “*otoko no roman*” (significa “romance masculino”, pero lo expondremos más adelante). Este motivo narrativo suma los siguientes elementos: hay un anhelo por la aventura o la necesidad de cumplir un sueño (meta de vida), por lo tanto, el héroe busca lo deseado por medio del trabajo duro, en compañía de sus amigos y superando numerosos obstáculos, etc. Ésta es una fórmula *mainstream*.

obras de fama internacional, su éxito no es gratuito.²⁸ Como señalamos páginas atrás, aun cuando recurren al uso de “recetarios”, van más allá de ello y proponen nuevos enfoques en lo habitual. Incluso nos afirmamos que estos autores mantienen cierta rebeldía a las fórmulas, pues si bien las utilizan, también las critican al trastocarlas o al ir en contra de ellas, de ahí que logren revitalizarlas.

Pero para evaluar si el uso de una fórmula es positivo o negativo, dependerá del estudio del caso específico. Dicho esto, la mejor prueba para la pervivencia de una obra (de la literatura en general) es la del paso del tiempo, y aun cuando una creación *mainstream* alcance un éxito momentáneo, al final, muchas son olvidadas. Sin embargo, por cada manga *mainstream* que se imponga en el mercado, hay cientos o miles que son desechadas cada año, lo cual reafirma la naturaleza fugaz de estos productos. En especial porque, al ser replicados, año tras año, provoca que los argumentos no sólo sean repetitivos, también llegan a niveles grotescos y de mal gusto, pues dejan de tener lógica y se convierten en burdos pastiches (como lo son todas las obras *isekai* explicadas en la nota 26, p. 25). Es ahí cuando nace la contracorriente, una postura crítica y reaccionaria ante los vicios de la cultura de masas.

A) LA CONTRACULTURA EN LA NARRATIVA GRÁFICA

Contrario al *mainstream* está la historieta *underground* creada por autores independientes del “subsuelo” o que no están establecidos en grandes casas editoriales, ya sea porque sus discursos son provocadores para la industrial, o porque los publicistas los consideran no aptos para el medio y el mercado. Sin embargo, al no estar limitados por los valores y censura de una editorial, son libres de proponer obras que van en contra del gusto común: temas políticos, sexuales, filosóficos, históricos, entre muchos otros.

Al ser más densas y complejas que las propuestas comerciales, estas creaciones se establecen como productos para adultos (sin que lo pornográfico tenga algo que ver). Pero es

²⁸ Por ejemplo, en el caso de *Kimetsu no yaiba* se rompe con la presentación de héroes invencibles e inmortales, que siempre triunfan ante sus enemigos; en lugar de eso, *Kimetsu...* propone personajes vulnerables y mortales. En cuanto a *One Piece*, por sí sola es una obra magistralmente construida y narrada. La imaginación con la que presenta escenarios, enemigos y personajes es notable; por ello es un claro ejemplo de que lo *mainstream* no es sinónimo de mala calidad. Sin embargo, es un hecho que *One Piece* está construida de lugares comunes como el motivo del “*otoko no roman*”, el cual utiliza con habilidad al llevarlo a sus límites expresivos. De ahí que sea tan popular mundialmente, pues apela a los sentimientos que nacen de la búsqueda de aventuras y acción.

claro que, a diferencia de la historieta *mainstream* que contempla a lectores de todas las edades, en el caso del *underground* sí son exclusivos para un lector más serio, con mente abierta e, incluso, exige que sus lectores sean más cultos (Hatfield, 2005:7). Con ello inicia el primer problema: la segregación y la búsqueda de un lector ideal.

En el primer caso, y con la finalidad de ofrecer propuestas alternativas a lo que el mercado impone, este tipo de autores crean el *fanzine* (revistas hechas por aficionados) para difundir sus obras en pequeños eventos y dirigidos a un público más flexible. Otra opción de distribución es la internet, en donde los historietistas publican sus propuestas en blogs, foros o páginas web. Sin embargo, tal como sucede con el *mainstream*, el que una propuesta sea *underground* no garantiza que tendrá pretensiones artísticas, pues algunas sólo son una forma de desahogarse de frustraciones sociales o personales; otras sirven como un medio para presentar temas tabúes en torno a la violencia, el sexo, las drogas y el crimen. Por supuesto, también están las llamadas historietas alternativas o “literarias” que buscan explorar las posibilidades narrativas y visuales como una manera de responder a la frivolidad del *mainstream* y es ahí donde se pide un lector ideal (Meskin y Cook, 2012:24-25).

Como es de suponerse, la actitud del artista *underground* es más desafiante, incluso contraria y altanera en comparación al creador *mainstream*, pues éste último suele considerarse un esclavo de las editoriales que trabajan según una agenda mercantil. Por el contrario, el artista del subsuelo no busca un éxito inmediato ni beneficios o fama, sino que su interés es encontrar un medio y una forma de plasmar su visión del mundo sin tapujos. Por ello experimenta con argumentos más complejos e incluso escandalosos.

Esto evidencia la postura que ambos creadores tienen ante su medio y sus prejuicios: muchos creen que el artista de las masas busca la claridad, el entretenimiento, lo lúdico y los mensajes fáciles para su consumo. Por lo tanto, también se juzga que el artista de lo *mainstream* no contradice ni crítica a su entorno, sino que acepta las órdenes recibidas. Por otra parte, en el *underground* hay libertad para ser críticos hacia sí mismos, al medio editorial, a las creaciones *mainstream* y hacia el lector que se conforma con argumentos autocomplacientes y censurados. Pero no siempre es verdad.

En la práctica las cosas suceden de manera diferente, pues nunca se va de un extremo al otro. Por ejemplo, es un hecho que hay creadores del *mainstream* que son críticos al sistema

editorial y social.²⁹ Al contrario, también es cierto que en el *underground* se usa al medio y a la libertad de expresión para tratar temas polémicos o criminales (el *gore*, la violencia sexual o la pederastia). Por ello es conveniente analizar cada situación y no caer en prejuicios.

Dicho esto, el *underground* sí es el espacio más propicio para lanzar propuestas alternativas, innovadoras y desafiantes, pues si bien algunos cuantos artistas del *mainstream* tienen una postura crítica o desafiante, lo cierto es que sólo algunos cuantos mangakas consagrados (o cuya popularidad los precede) son capaces de “atacar” a la industria y no ser vetados (tal es el caso de Eiichirō Oda). Por ello, aquellos jóvenes artistas que inician en la industria no tienen posibilidades de rebelarse a riesgo de poner en peligro su carrera (algo que vemos con la vida artística de Asano Inio y que también se expresa en su obra *Reiraku*).

Es por esta razón que muchas de las grandes obras que revolucionaron al género surgieron del “subsuelo” y no fueron conocidas en su tiempo, sino que, más tarde, fueron reivindicadas por los lectores. Por ejemplo, *El eternauta* (1957-59) es uno de los casos más conocidos en el mundo de la narrativa gráfica, puesto que su guionista (Héctor Germán Oesterheld) fue asesinado debido al tono crítico de sus obras y por ir en contra de la dictadura argentina del Proceso de Reorganización Nacional. En México, la obra de Eduardo del Río “Rius” es otro caso en el que la historieta “incomoda” a la sociedad conservadora y a la política; por ello, fue perseguida y censurada. Eso es algo que debemos tener en cuenta: la prohibición como el último de los elementos que obstaculizan que la historieta avance al arte.

B) LA CENSURA Y SU IMPACTO EN LA CREACIÓN DE NARRATIVA GRÁFICA

Las propuestas *underground* se enfrentan a dos problemas: la censura y las bajas ventas y, como es evidente, ambos se afectan mutuamente. En el caso de la prohibición de las obras, tiene que ver con lo que la crítica e investigadora de arte, Irene Herner de Larrea, apunta: la historieta también “diseminan por el globo los valores morales, intelectuales y religiosos de la burguesía que los produce” (1979:9). Según esta autora, las clases dominantes y el Estado son los que controlan lo que las masas pueden leer. Bajo el mismo tenor, Umberto Eco dice:

²⁹ Por ejemplo, Eiichirō Oda constantemente introduce crítica social en su obra *One Piece*, aunque lo hace de manera lúdica y con discursos de sencilla comprensión.

La situación conocida como cultura de masas tiene lugar en el momento histórico en que las masas entran como protagonistas en la vida social y participan en las cuestiones públicas. Estas masas han impuesto a menudo un *ethos* propio, han hecho valer en diversos períodos históricos exigencias particulares, han puesto en circulación un lenguaje propio, han elaborado pues proposiciones que emergen de abajo. Pero, paradójicamente, su modo de divertirse, de pensar, de imaginar, no nace de abajo: a través de las comunicaciones de masa, todo ello le viene propuesto en forma de mensajes formulados según el código de la clase hegemónica. Tenemos, así, una situación singular: una cultura de masas en cuyo ámbito un proletariado consume modelos culturales burgueses creyéndolos una expresión autónoma propia (1984:30).

Como el filósofo señala, el problema con la cultura de masas es que, en realidad, no son ellas las que controlan sus gustos, sino que eligen lo que les place según lo que un grupo influyente ofrece. Como veremos páginas más adelante, el viaje del héroe en el manga no sólo ha sido uno de los discursos más explotados del medio, también sirvió como propaganda política y nacionalistas en la que se incitaba a los individuos jóvenes a sacrificarse por su país para recrear la heroicidad de sus personajes favoritos (algo que también apreciamos en las obras clásicas de superhéroes estadounidenses). Esto abre una reflexión importante: ¿Qué debe ser prohibido en la historieta?

Cuando pensamos ingenuamente en la censura creemos que las editoriales protegen al espectador de mensajes dañinos o discursos de odio. Sin embargo, no es así en todos los casos, en especial en Asia. En primer lugar, recordemos que se elimina principalmente lo que amenaza al mercado, la moral de un grupo o al *statu quo*. Por otra parte, si lo que vende es lo violento, el odio, el sexo, etc., eso se publicará. Como Herner señala, las publicaciones de mayor popularidad y ventas son las que contradicen las propias normas (1979:146). Por eso, en algunas ocasiones la censura omite evaluar algunas creaciones que, a los ojos críticos, son perjudiciales o alientan a prácticas dañinas contra grupos vulnerables. La decisión se toma según el impacto económico: si vende bien son perdonadas.³⁰ Pero no sucede lo mismo con el material de crítica política o social, pues son rápidamente saboteadas.

Sharon Kinsella, especialista en cultura visual japonesa, señala que, como el manga es un producto hecho en grupo (autor, asistentes y editores), todos los pasos por los que atraviesa su creación están fuertemente controlados por terceros.³¹ Además, ésta, a su vez,

³⁰ Tal es el caso del *lolicon* y el *shotacon* que explicamos más adelante en la nota 36, p. 34.

³¹ Asano Inio confiesa que publicar a través de una editorial siempre ofrece al lector algo pulido, por lo que él prefiere la sinceridad de lo que no está sometido a los correctores (Inio, 2020:79).

recibe la presión de la sociedad y el Estado, pues vigilan constantemente lo que se publica para evitar que salgan mensajes que inciten a la juventud a comportamientos peligrosos para el sistema. Por ejemplo, en Japón el código penal comenzó a controlar el contenido del manga desde 1964 y prohibió todo material “dañino”, tal como escenas de sexo explícito, propaganda política, desnudos y violencia (Kinsella, 2000:140-43).³² Por supuesto es una falacia, pues el manga *mainstream* se caracteriza, precisamente, por esos contenidos.

Pero la censura fue más severa durante los inicios del manga debido al éxito inmediato que tuvo, además, también fue un factor importante la transformación social a raíz de la influencia occidental.³³ Así, muchas obras que eran incómodas en su tiempo fueron ignoradas por décadas. Tal es el caso de la producción de los años sesenta y setenta en Japón (como el manga creado por mujeres) y que sólo pudieron reincorporarse al mercado hasta la década de los años ochenta (Kinsella, 2000:102).

Otros casos complejos de la censura del manga tienen que ver con revueltas políticas y el uso que se le dio a la historieta como medio de transmisión de esos ideales. Por ejemplo, *Ashita no Joe* fue perseguido por la censura japonesa ya que consideraban que la obra incitaba a revueltas político-estudiantiles (Kinsella, 2000:32). Por otra parte, se han dado hechos más dramáticos en cuanto a la censura de los artistas, por ejemplo, durante la represión política de los años 30 en Japón y en la que muchos dibujantes (simpatizantes marxistas) fueron perseguidos, torturados y asesinados (Kinsella, 2000:22).

En el manga contemporáneo las medidas de control no llegan a esos extremos, pues la opción viable a cualquier problema con el artista o su obra es cancelar la publicación y sacarlo del mercado sin mayor ruido. Una consecuencia de esto es la autocensura, pues los artistas aceptan someterse a las exigencias. En consecuencia, sacrifican sus ideales, valores

³² Si bien no se muestran desnudos completos, se recurre a la sugerencia o el erotismo. En lo que respecta a la violencia extrema (*gore*) ésta es recurrente en el manga para jóvenes adultos o *seinen*.

³³ Dijimos que el rigor en las publicaciones siempre ha estado presente desde los inicios del manga, pero la severidad de este incrementó y marcó la industria a partir del escándalo del asesino serial Tsutomu Miyazaki o el “asesino *otaku*” ocurrido entre los años 1988 y 1989. A partir de ese hecho, obras y autores fueron sometidos a una mayor revisión por parte de grupos conservadores, del Estado y de las casas editoriales que comenzaron a ver todo lo relacionado al manga y la animación como productos dañinos para la sociedad. *Otaku* es una palabra japonesa utilizada para nombrar a quienes tienen un fanatismo obsesivo por determinados objetos. Literalmente significa “tu casa” en referencia a las personas que se recluyen en su hogar y tienen poca interacción social. Es peyorativa y se relaciona más a lo perverso desde el caso “Miyazaki”, asesino serial de niñas que tenía una fuerte inclinación al manga, a la pornografía y evitaba el contacto social. Sus crímenes son hoy en día un estigma para la industria y desde entonces el manga fue juzgado en relación con ese hecho. En el resto del mundo la palabra *otaku* es usada como sinónimo de *nerd* (Kinsella, 2000:128-37).

y su arte con tal de evitar futuros problemas (tal como sucedió con Asano Inio). En cuanto a lo que sucede fuera de Japón, la traducción y la edición de las obras pasan por las leyes de publicación del país que las edita. Es sabido que muchas creaciones japonesas son “mutiladas” por atentar contra los valores dominantes del receptor. De esta manera, en dicha “depuración”, los examinadores se encargan de eliminar páginas o capítulos completos considerados “inadecuados” para los lectores.³⁴

En cuanto al código de publicaciones en México, desde 1944 La Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas prohibió todo lo que incita “sentimientos de odio, crueldad, superchería o superstición, y procurar el desarrollo integral, ético, estético, cívico y de preparación para el trabajo benéfico de la comunidad” (Herner de Larrea, 1979:139). Por supuesto, también es relativo, pues muchas obras de éxito comercial no son revisadas intencionalmente y permiten su integración al mercado fácilmente.³⁵ Con ello se expone un debate importante: la defensa de la libertad de expresión (incluso en temas soeces presentados en la ficción) y la censura que sólo evalúa lo que le conviene.

En el primer caso, se trata de una discusión que no tocamos en esta tesis, pues se refiere a los fenómenos del *hentai*, el *lolicon* y el *shotacon*, expresiones del manga polémicas y muy discutidas en la actualidad.³⁶ En cuanto al segundo caso, dijimos que los intereses monetarios afectan la censura, de esta manera, tanto si la obra en cuestión se encuentra en el *underground* o el *mainstream*, es importante no olvidar que todas persiguen ser leídas, por

³⁴ Incluso la edición de *Oyasumi Punpun* que usamos en esta tesis pasó por diversos “cortes”. Por ejemplo, se sustituyó una escena donde Sachi suelta una bocanada de humo de su cigarro y, en su lugar, se dibujó nuevamente a la joven para que sólo sostuviera un cigarro (capítulo 81, volumen 8). También se borró un soliloquio de Punpun en el que expresaba deseos homosexuales (capítulo 99, volumen 9). De igual manera, en el primer capítulo se modificó la escena en la que los niños hablaban abiertamente de sexo, en su lugar sólo se aludió sutilmente al acto. Ignoramos si fueron errores de edición o fueron intencionalmente suprimidos.

³⁵ Tal es el caso del “boom” por el manga registrado en la última década, cuyo contenido pornográfico o de extrema violencia parece no haber sido revisado, pues aparece en tiendas de autoservicio al alcance de todos.

³⁶ *Hentai* es una palabra cuyo significado es el de la “anormalidad” o “inusual”, aunque el término relacionado a la sexualidad data del periodo Meiji, cuando adquirió un nuevo uso para describir desórdenes mentales atípicos, entre ellos los de tipo sexual (McLelland, 2005:3). Por lo general el *hentai* abarca un gran número de géneros o parafilias, entre ellas la de violación y sadismo extremo, de ahí su polémica en este caso.

El *lolicon*, derivado de las palabras *lolita-complex*, son obras en las que se resaltan ciertos atributos físicos y mentales de los personajes femeninos: menores de edad, en muchos casos niñas “adorables”, sumisas e inocentes (lo que en Japón se conoce como una personalidad *moe*) pero que suelen representarse en situaciones eróticas o sexuales con hombres adultos (Galbraith, 2014:186). Por otra parte, el *shotacon* es derivado de las palabras *shotaro-complex* o gusto por los niños. Y contrario al *lolicon*, la personalidad *moe* no es aplicada a los niños, sino que los menores de edad se ven envueltos en encuentros eróticos con una mujer mayor hipersexualizada (Yang y Xu, 2017:179). Como señalamos, son temas altamente complejos y que dejaremos en esta ocasión sin discutir pero que retomaremos en futuros trabajos.

más tradicionales o rebeldes que sean, de ahí que muchos artistas opten por su carrera antes que la rebeldía o la innovación. En el caso del *mainstream*, los autores se arriesgan a no contar con el apoyo editorial para publicarse, el dinero para comprar materiales de dibujo, los medios para imprimir y distribuir su trabajo.³⁷ En el caso del *underground* no le deben nada a nadie, pero eso no asegura su protección física o la de sus creaciones.

Estos sólo son algunos de los factores que determinan si las obras son reeditadas nuevamente pero, por lo general, sí la obra no vende o es problemática para la industria, no sucede. Cuando una obra sale del mercado, se convierte en un producto que sólo es leído por algunos cuantos conocedores del medio. Sin embargo, pese a que no tienen mucha difusión, su incorporación a la cultura no cesa, sino que es más lenta y silenciosa. De ahí que muchas décadas después, si sus aportes a la cultura son incuestionables, se reivindicán. Así, una vez que logran superar los obstáculos, se convierten en obras de culto, vuelven a reeditarse y obtienen el reconocimiento que no se les dio en su época.

Ahora bien, ¿dónde ubicamos a Asano Inio? ¿Es consciente de estas fórmulas de las que hablamos y de su industria? La respuesta es afirmativa y en su biografía se constata la lucha silenciosa que ha librado con su medio y consigo mismo. Además, es evidente que es un rebelde de la industria y de la sociedad, lo cual también le ha traído numerosos obstáculos en su vida personal y su carrera. Pero todo esto, más una curiosidad del autor, es parte de lo que intervino en la creación de *Oyasumi Punpun*, pues el lugar que ocupa en la tradición de narrativas de formación en el manga es importante, lo mismo en la época en la que se publica, pues se halla en el pleno momento de crisis, en donde las fórmulas utilizadas en el viaje del héroe resultan ineficaces. Por lo tanto, veremos un poco sobre la vida y obra del autor, así como aquellos hechos que rodean la creación de *Oyasumi Punpun*.

1.6 SEMBLANZA DE ASANO INIO

Asano Inio (浅野いにお) es el seudónimo del autor de *Oyasumi Punpun*. Nació el 22 de septiembre de 1980 en la prefectura de Ibaraki, Japón. Se especula que únicamente “Inio” es

³⁷ En la actualidad sólo se requiere una tableta gráfica y algún programa de ilustración para crear obras. También es sencillo publicar historietas en línea sin necesidad de cubrir cuotas. No obstante, si bien facilita la creación de obras, también produce muchas obras sin calidad, lo cual se traduce que, mientras que en el pasado sólo lo mejor lograba entrar al mercado, hoy en día los filtros son menos estrictos y las propuestas sin calidad abundan.

ficticio, mientras que “Asano” sí es su nombre propio. La razón por la cual utiliza un apodo es para proteger su vida privada ya que, al inicio de su carrera como mangaka, él aún era menor de edad. Según el autor, el nombre fue elegido de forma apresurada y se le ocurrió cuando observó una tarjeta de seguros donde se leía la palabra “Inio”. Además, está escrito de forma incorrecta, pues el orden debió ser Inio Asano. No obstante, un error de impresión lo puso al revés y desde entonces se escribe de esa manera (Inio, 2012).

Sin embargo, es importante tener en cuenta algo en torno a las declaraciones hechas por este artista: a veces miente, se burla o les juega bromas a sus lectores o entrevistadores, o por lo menos es la actitud que interpretamos al leer sus entrevistas.³⁸ Por lo tanto, creemos que “Inio” va más allá de un sobrenombre tomado al azar, sino que se refiere al equivalente sintoísta de la filosofía del *yin* y el *yang*, pues en Japón se conoce como “*Inyo*” o “*in’yō*” (陰陽). Relacionamos esto con su seudónimo porque es una idea recurrente en su obra.

Asano creció rodeado de manga gracias a su hermana mayor que era asidua lectora. De esta manera, el autor leyó diversas obras y adquirió el gusto por el medio. Sin embargo, también fue importante la fijación de una meta vital a temprana edad: deseaba publicar un manga para así “poder estar listo para morir en cualquier momento” (2020a:222). No obstante, más allá de su constante miedo a la muerte, el mangaka también se propuso una búsqueda estética sincera, un anhelo por explorar el lenguaje y las posibilidades del manga:

En los años noventa, cuando debuté, dibujar manga era motivo de vergüenza. La palabra «*otaku*» se empleaba como un insulto y el hecho de leer manga era considerado vulgar y patético (...)

No obstante, justo entonces aparecieron un grupo de dibujantes radicales que, utilizando el realismo como arma, se propusieron a superar el manga con manga. Obviamente, aunque yo no puedo contarme entre ellos, los admiraba de verdad y su ejemplo fue lo que me empujó a dibujar (Inio, 2020a:209-10).

En cuanto al inicio de su carrera, el autor cuenta que fue un hecho fortuito: Un día, después de clases, tomó un tren a Tokio para presentar su trabajo al departamento editorial de *Shōgakukan* y, de ser posible, hacer que publicaran su propuesta. Sin embargo, después de la revisión, lo rechazaron (Inio, 2012). Días más tarde un autor profesional no logró

³⁸ Como el propio autor lo confiesa en *Diario de un mangaka*, él suele mentir o dar “comentarios irónicos con doble sentido”. También, a veces no responde con sinceridad o dice lo que el entrevistador quiere oír, pues así evita tener que dar explicaciones sobre sí mismo o sus gustos. Véase (Inio, 2020a:29 y 107).

cumplir con su entrega y quedó vacío un espacio en la revista. Ante eso, la editorial se vio comprometida y fue cuando notaron que el trabajo de Asano tenía la misma extensión que el faltante; por lo tanto, decidieron publicar su proyecto (Inio, 2010).³⁹

La obra con la que Asano inicia su carrera se titula *¡Kikuchi, eso es un poco exagerado!* (菊池それはちよっとやりすぎだ!!) y se lanzó en 1998 en la revista *Big Comic Spirits: Special Edition Manpuku*. Esta creación cómica refleja su primera intención de hacer manga satírico-surrealista debido a la admiración que sentía por la obra de Sensha Yoshida (Inio, 2012). Pero la suerte que Asano tuvo en sus inicios no duró mucho, pues los siguientes 5 años se caracterizaron por altibajos en los que hubo momentos con poca actividad y donde la mayor parte de sus propuestas fueron rechazadas. Además, la relación que tuvo con su editora asignada fue muy conflictiva. Estos problemas aumentaron a tal punto que Asano consideró renunciar al manga y conseguir un empleo formal (Inio, 2012).

Durante esta época Asano ingresa a la Facultad de Artes de la Universidad Tamagawa donde estudia Diseño y Artes Multimedia. En el 2001 ganó el premio “GX New Face” con su obra *Konnichiwa desde el espacio* (宇宙からコンニチワ) (Inio, 2012). Un año después se publica *Un mundo maravilloso* (素晴らしい世界) que gana popularidad entre los lectores jóvenes. En el 2003 se publica *Holograma de Nijigahara* (虹ヶ原ホログラフ) y, en el 2004, *Barrio de la luz* (ひかりのまち). Las publicaciones de este periodo son cortas, de un sólo volumen o capítulo y, según relata el autor, las propuestas estaban pensadas para “agradar” al público debido a que cedió a las presiones del mercado y su editora.

Sin embargo, Asano no se sentía con la libertad para realizar lo que él deseaba y, mientras reprimía sus ideas, se concentró únicamente en realizar propuestas que fueran del gusto de la empresa. Un ejemplo de esto es *Un mundo maravilloso* (Inio, 2018). Asano explica que ese trabajo es en realidad una “creación editorial” que no refleja su sentir, sobre todo con la idea de “progreso” y la actitud “optimista” que fueron incorporadas a la obra por sugerencia de su editora (Inio y Fumiko, 2018).

³⁹ Estas anécdotas se reflejan en *Oyasumi...* en el capítulo 105, volumen 10, Sachi le informa a Punpun que uno de sus trabajos se publicará debido a que un autor no logró cumplir con su tiempo de entrega, por lo tanto, dejó un lugar libre que le permitirá hacer su *debut*. Además, en el capítulo 101 Sachi expresa su inconformidad al presentar una obra a su editor que no refleja su sentir (aparentemente el manuscrito de *Solanin*), sin embargo, su editor le aconseja que, una vez que se establezca en la industria como autora, podrá escribir lo que le plazca.

Hasta ese momento, Asano aún pretendía escribir manga satírico, sin embargo, durante su último año universitario se dio cuenta que su suerte como artista no mejoraba. Y, además, tras una desafortunada relación amorosa, cambió su interés por la representación de los problemas de la vida cotidiana y de las complicaciones por las que atravesaban los jóvenes de su generación (Inio, 2010). Pero quizás lo que realmente marca el tono de sus siguientes obras son los temores que desarrolló durante su infancia.

El autor cuenta que el haber crecido durante los años noventa en Japón fue decisivo para desarrollar una visión del mundo fatalista, esto debido a su constante miedo a morir joven, a ser asesinado o a cometer él un asesinato. Esta tanatofobia (miedo a la muerte o sus implicaciones) se debe, quizás, a que su generación fue impactada por los atentados terroristas de la secta *Aum Shirinkyō* de 1992 en Tokio y que el autor recuerda con temor. Además, también hubo la proliferación de cultos sospechosos y extremistas en esa época (y que se plasman en su obra). De igual manera fue estresante para él las amenazas apocalípticas del fin del mundo a finales de los años noventa y, en especial, el impacto emocional durante la dura recesión económica que dejó a su generación devastada (Inio y Fumiko, 2018).

Más tarde, durante el terremoto del 2011, Asano se da cuenta de que la educada y correcta sociedad japonesa tiene una doble moral y cuyos pensamientos egoístas salieron a relucir durante la tragedia (Inio, 2014). Todos estos hechos fueron determinantes para que el mangaka se sintiera cada vez más inconforme con los argumentos optimistas y los personajes perfectos. Todo esto, como se aprecia, es el fondo en el que *Oyasumi Punpun* se desarrolla.

Durante los próximos años (después de su periodo de debut) sus creaciones adquirirán, poco a poco, aquel tono oscuro y actitud crítica que le es tan característico. Según el autor, el pesimismo y la depresión fue el estado de ánimo que prevaleció durante aquella época de su trabajo. Además, según declara, no importa qué tanto un autor intente ocultar su personalidad, al final ésta surge en su obra (Inio, 2012b). Así, mientras trataba de elegir nuevos temas para sus mangas (y gracias a la poca actividad que tuvo como dibujante), Asano se concentró en su vida universitaria y personal, mientras que intentaba solventar sus gastos trabajando medio tiempo como músico por las noches.

Estos hechos son importantes porque se convierten en el tema de su siguiente creación: *Solanin* (ソラニン) que es su primer proyecto serializado. *Solanin* habla de los amores, tragedias y hechos de la vida diaria de un grupo musical juvenil. Fue una obra corta

que sólo se mantuvo nueve meses en el mercado (del 2005 al 2006) y con un tiraje pequeño que aumentó después de que se finalizara la serie (Inio, 2019). Más tarde, en el 2010 se hace una adaptación cinematográfica (Inio, 2012b).

Este traslado a la temática “pop” (problemas amorosos, musicales y juveniles) hace que su nombre se reconozca entre el público, pues los lectores encontraron atractiva la propuesta de *Solanin*. No obstante, es verdad que el autor se inspira en su propia juventud para crear esta obra, pero también señala que se debió a la influencia de la obra de dos artistas de manga *underground*: Kyoko Okazaki y Yoshimoto Yoshitomo (Inio, 2012b). También con *Solanin* el autor comienza a separarse poco a poco del manga comercial y sigue las tendencias del movimiento de *La nouvelle manga*, una narrativa pensada para el público maduro y con énfasis en lo cotidiano.⁴⁰

A pesar de estos cambios, la recepción de sus trabajos no fue buena. Asano narra que, después de la publicación de *Solanin*, se le ocurrió entrar por primera vez a la internet para leer la opinión de los lectores y descubrió que “lo odiaban”.⁴¹ La razón de este rechazo fue, como él lo apunta, por los sentimientos optimistas que la obra refleja y que, según la vida conflictiva de los personajes, se ven poco realistas a los ojos de los adultos (Inio, 2012b).⁴²

A pesar de eso, Asano volvió a reprimir sus ideas en *Solanin*, pues mientras trabajaba en la obra estaba consciente que no podía poner demasiados elementos negativos. Es así que en su próximo proyecto (*Oyasumi Punpun*) deja que fluyan sus ideas, en especial las que no

⁴⁰ *La nouvelle manga* o «manga nuevo» es un término empleado por el historietista francés Frédéric Boilet y cuyo manifiesto se publicó en el año 2001, mientras radica en Japón. Toma inspiración del cine y la narrativa francesa, de ahí que sea considerada una “*intersection of Japanese manga and French comics and films*” (Canário, 2015:116). El objetivo de este movimiento fue demostrar que el manga no es sólo para niños, ni que tampoco es totalmente un producto de masas. Al contrario, va en contra del *mainstream*, pues evidencia que el manga también puede tener pretensiones estéticas. Para lograrlo se buscó representar la complejidad de las actividades comunes, de ahí que su principal característica es la de contar relatos de la vida diaria (sea ficcional o autobiográfica) y con protagonistas ordinarios. De esta manera, el lector podía identificarse con héroes más cercanos a su realidad y vivencias, pero, también, los hacía enfrentarse a la realidad, ser críticos e interpretativos, a diferencia de la mera ensoñación del producto de masas (Canário, 2015:120-21). Asano Inio conoce y toma inspiración indirecta de este movimiento, mas no suele encasillarse en alguna estética.

⁴¹ “万人に好かれる漫画家ではない...そう感じるようになったのは約4年前。「ウイルスが怖くて（笑）」という理由で避けていたインターネットに初めて接続し、今まで見ることのなかった自作に対する評価を目の当たりにしたことがきっかけでした。自分は意外と嫌われているんだなってその時初めて知りました。” (Inio, 2012b).

⁴² Como muchas de sus obras, las críticas favorables de *Solanin* se multiplican tiempo después de su finalización. Tampoco es atípico que obras de esta naturaleza, sobre todo las que son más densas y complejas en su historia, cosechen comentarios negativos durante su publicación y sólo después, con el paso de los años, comiencen a ser apreciadas. Por ello, una vez que *Solanin* se completó, se logró observar con detenimiento el trabajo exhaustivo del autor por mantener la calidad artística de su obra en cada capítulo.

le habían permitido expresar (Inio, 2010b). Otra característica importante de este periodo es que Asano abandona sus dudas y temores de juventud, y se planta frente a la industria con actitud desafiante (Inio, 2019).

Así, mientras *Solanin* es optimista y está lleno de referencias a las experiencias personales del autor, *Oyasumi Punpun* se convierte en su obra más sincera y, al mismo tiempo, es la menos biográfica, pues el autor reconoce que hay muy poco de su historia de vida en ella (Inio, 2019b). Y mientras que *Solanin* muestra una juventud radiante, en *Oyasumi...* presenta una juventud caótica con personajes con una psicología conflictiva.

Según lo relatado por el autor, cuando llevó a revisión la propuesta de *Oyasumi...* la editorial se sorprendió por el personaje tan atípico: un garabato en forma de ave. Finalmente, tras discutir el proyecto, el editor en jefe decidió apostar por la idea alegando que su objetivo como empresa es únicamente publicar aquello que parezca interesante, por lo que aceptó el trabajo de Asano.⁴³ De esta manera, el autor inició con la escritura de *Oyasumi...* pero, debido a las malas críticas que recibió en su anterior trabajo, la actividad resultó dificultosa, pues se sentía inseguro y no sabía si estaba escribiendo una buena historia (Inio, 2012b).

Y al igual que en sus obras pasadas, *Oyasumi...* fue un trabajo que realizó con poca ayuda. Y mientras dibujaba y escribía la historia, también continuaba con su trabajo de medio tiempo como músico (Inio, 2012b). Aun así, *Oyasumi...* se publicó semanalmente por casi siete años (de agosto del 2007 a diciembre del 2013) y reunió un total de 13 volúmenes (147 capítulos), por lo que se convirtió en la obra más larga del autor.

1.7 EL MUNDO REPRESENTADO EN *OYASUMI PUNPUN*

Oyasumi Punpun cuenta la historia de Onodera Punpun, un niño que crece en una familia inestable: su madre lo violenta emocionalmente y su padre está ausente. Un día llega una estudiante de intercambio: Tanaka Aiko, de quien se enamora. Sin embargo, la niña también sufre abuso físico y emocional en su hogar e intenta huir de ahí. Por ello le pide a Punpun que, como prueba de amor, huya con ella para buscar la ayuda de su tío que vive en Kagoshima. Punpun no puede cumplir su promesa y abandona a la niña. A partir de ese hecho,

⁴³ “最初、これらの設定を伝えたら担当編集はア然としていたので、この表現が必要な理由をこんこんと説明しました。最後は編集長が来て「うちは面白いマンガは載せるし、面白くないのは載せない。で、どっかわからないのは.....とりあえず載せる！」となって” (Inio, 2012b).

se culpa a sí mismo y a otros de las posteriores malas decisiones que toma en su vida. Al mismo tiempo, su incesante necesidad de afecto lo vuelven servicial, en especial con las mujeres y con la finalidad de ganarse un poco de cariño.

De esta manera, reprime sus verdaderos deseos, vive atado a las expectativas de otros, crece con la culpa de haber roto su juramento y con la creencia de que, cuando obtenga el amor de Aiko, sus problemas se resolverán mágicamente. La prueba de maduración radica en avanzar con independencia y fortaleza en el mundo, sin culpar a sus padres o la sociedad de sus malas decisiones. Por ello, se enfrenta a numerosas pruebas que no sólo lo involucran a él, sino a diferentes mujeres que son parte de su vida: su madre, Aiko, Midori (quien lo viola en su adolescencia), Azusa (a quien intenta violar posteriormente) y, en último lugar, a Sachi, la mujer más importante en su formación porque le da la libertad de crecer y aprender.

La prueba final del protagonista consiste en enfrentarse a su pasado y para ello debe reencontrarse con Aiko y cumplir su promesa. No obstante, su inmadurez los lleva a cometer un crimen y ambos jóvenes huyen de sus actos. En su escape se aprecia la lucha interna entre tomar responsabilidad y madurar, o morir. Por supuesto, la obra finaliza con el pago por el crimen y la reflexión final en torno al crecimiento como un proceso que jamás acaba.

A primera vista, la dinámica de los personajes en *Oyasumi...* es semejante a la de la novela de formación tradicional: la focalización está en el protagonista y los actantes secundarios son importantes en tanto impulsan u obstaculizan su desarrollo.⁴⁴ La acción toma lugar en Tokio pero más tarde, cuando comienza el clímax, los hechos suceden a lo largo de Japón: de Tokio hasta el extremo occidental, en la isla de Tanegashima. Por lo tanto, no sólo habrá un viaje de iniciación simbólico, sino también físico.

En cuanto a la temporalidad, la historia se desarrolla en un periodo de 10 años (más dos adicionales del epílogo) con múltiples saltos temporales (prolepsis, analepsis y elipsis). El primero de ellos sucede en el volumen 2, cuando el protagonista tiene 10 años y se ve a sí mismo, pero en la adultez. Por otra parte, las elipsis son numerosas: del volumen 1 al 6 se

⁴⁴ No obstante, en la obra existen tres arcos argumentales adicionales que no afectan la vida del héroe y que tampoco se relacionan con él ya que suceden de forma paralela. Estas historias son la de "Pegaso" y sus 12 sectarios quienes intentan detener el "fin del mundo"; la segunda es la del crecimiento de Shimizu y Seki; por último, la vida de Harumi que es una historia de formación implícita puesto que únicamente vemos tres momentos clave: en su niñez, en la adolescencia y en la adultez.

suprimen dos años de la acción; del volumen 6 al 13, sólo hay saltos temporales de 1 año o algunos meses. Por último, al final de la historia, transcurren dos años más.

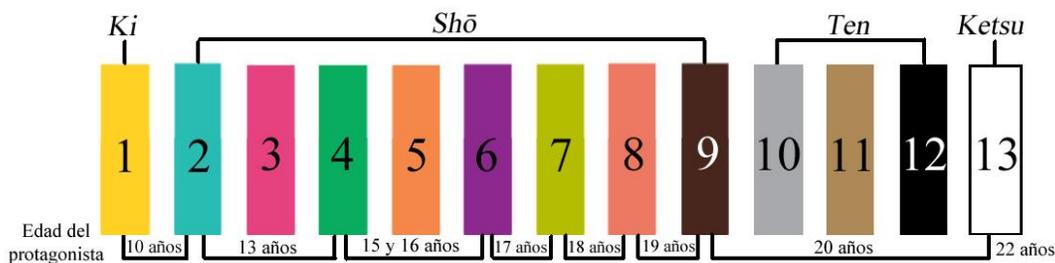


Ilustración 1.1

Es difícil establecer una coordenada temporal en la historia, la única referencia a un *tiempo real* se da en el volumen 9 cuando los personajes discuten sobre el sismo y tsunami del año 2011. No obstante, esta información es relevante porque nos ayuda a establecer un orden cronológico lógico de los hechos que, al mismo tiempo, muestran el detalle que el autor puso en ello. Por ejemplo, en el cuidado especial que pone a los cambios de estaciones y cómo estos se relacionan con el sentir o el desarrollo interno del personaje.

Otra dificultad temporal es establecer cuándo inician o terminan los hechos, pues las únicas señas de transición las da el narrador por medio del *leitmotiv*: “Buenas noches, Punpun”. Es decir, cada vez que se cierra un ciclo o etapa del aprendizaje del héroe, se finaliza ese momento con el *leitmotiv* y ocurre un salto temporal de uno o dos años. Gracias a la observación de las estaciones es cómo inferimos cuándo suceden los hechos y su duración.

Dijimos que la sucesión lógica de las estaciones del año nos orienta en la historia pero, más que un hecho curioso, la presencia de los cambios de la naturaleza nos ayudan a comprender parte del simbolismo de *Oyasumi*... Por ejemplo, debemos tener en cuenta que el relato inicia y acaba en verano. Y a pesar de que todas las estaciones están presentes en mayor o menor medida, el verano es el momento más importante de la historia, pues en ese momento el personaje conocerá o perderá a una mujer relevante en su vida.

Por otra parte, la primavera tiene diferentes fases: inicio de la primavera, época de floración del árbol de cerezo y temporada de lluvias. En cuanto al otoño, este sólo se sugiere y la acción nunca se desarrolla durante esa época; algo similar sucede con el invierno, pues no se le dedica mucho espacio en la historia, pero sí está presente. Además, relacionado con las estaciones, está el énfasis en el color. Es decir, la sobrecubierta de cada volumen tiene un color diferente y está estrechamente relacionado con la historia y con la formación del héroe.

Es decir, por primera vez en la historia literaria se observa que los paratextos de una historia de formación son, por sí solos, un ejemplo del proceso de crecimiento del héroe.⁴⁵

Dividimos en 4 grupos los colores de las sobrecubiertas: colores primarios, secundarios, histórico cultural y de contraste. Por lo tanto, la selección del color no es arbitraria, cada uno tiene un simbolismo específico y cultural, también del resultado de la interpretación del color podemos conocer algo de la historia, de la evolución del tono del discurso y, como ya dijimos, del desarrollo espiritual del protagonista.

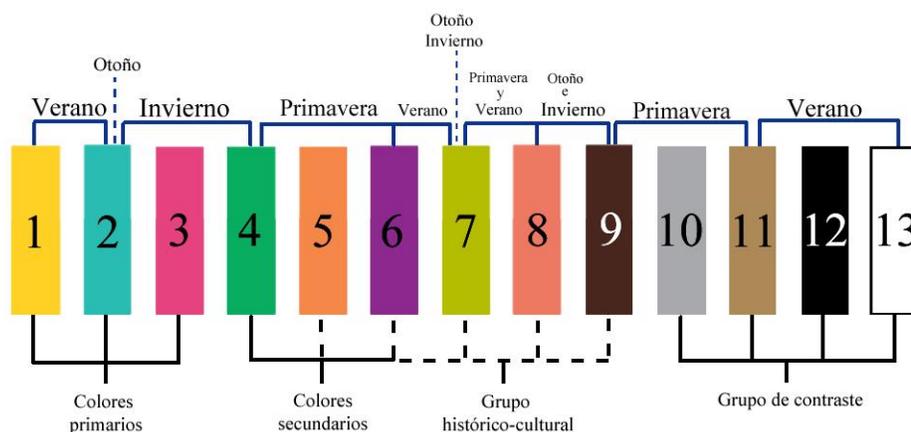


Ilustración 1.2

Ahora bien, en cuanto a su contexto, la acción toma lugar en una época de crisis: el estallido de la “burbuja económica”.⁴⁶ Sin embargo, también es un momento en el que los valores

⁴⁵ Una última consideración en cuanto a las portadas de la narrativa gráfica es que éstas no se consideran obras de arte o que impacten significativamente al texto en cuanto a su simbolismo. Sin embargo, sí hay portadas icónicas que han marcado la historia del cómic por su impacto visual o por la euforia en su recepción (por ejemplo, la ya citada portada del ejemplar “La muerte de Superman”). Y, a pesar de eso, la selección de portadas en *Oyasumi...* es atípica no sólo dentro de la misma tradición del manga, también en la historia de la narrativa gráfica. Si la portada define el tiempo y la estética de una cultura, también dice mucho del pensamiento oriental con la selección de color pues alude a su cultura, a su estética y a su forma de comprender el mundo. Ahora bien, el paratexto en el manga, si bien se caracteriza por el exceso de detalles, colores y dinamismo, también es cierto que existe una tendencia a la experimentación. Por ejemplo, el artista Eiichirō Oda en su manga *One Piece* usa las portadas de cada capítulo para contar una historia sin palabras, es decir, si el lector reúne cada pieza logra formar un pequeño cuento sin diálogos que narran, paralelamente, las acciones de otros personajes sin la necesidad de romper el ritmo de la historia principal. La ventaja de esta técnica es que el autor no tiene que dar explicaciones cuando los personajes vuelven aparecer en la narración, pues el lector ya infirió lo que ellos estaban haciendo gracias a los paratextos. La técnica es novedosa y se reconoce la habilidad narrativa de *One Piece* pues por algo se le considera el manga más popular y vendido en la historia.

⁴⁶ La burbuja económica fue el momento de recuperación bancaria e inmobiliaria tras la guerra. Esta época trajo estabilidad y riqueza a las generaciones de posguerra. Es considerado un tiempo de bonanza y prosperidad en la que únicamente se debía trabajar duro para obtener lo deseado, un pensamiento que más tarde tendría consecuencias graves en su sociedad. Además, la “burbuja” facilitó el crecimiento económico, social e intelectual de los que fueron jóvenes en ese tiempo, por lo tanto, permitió que las siguientes generaciones crecieran en riqueza y abundantes oportunidades laborales. No obstante, a finales de los ochenta inició un periodo de “estancamiento” económico ocasionado por un aumento de intereses bancarios, la caída de las

japoneses están en crisis por el choque de tres generaciones: la austeridad, la disciplina y el trabajo duro de quienes nacieron durante (o después) la Segunda Guerra Mundial o también llamados *Baby boomers (Dankai no Sedai)*. Los segundos son la “generación de la burbuja” (*Baburu Sedai*, nacidos en los años sesenta) quienes tuvieron una juventud de desenfreno, rebeldía y con la libertad de explorar, vivir al límite y gozar una época de bonanza. No obstante, al madurar, también disfrutaron de estabilidad laboral y social (por ejemplo, lo vemos en la madre del protagonista).

Por último, en los años ochenta nacen los integrantes de la *Satori Sedai* (generación de la renuncia) o *yutari sedai* (generación relajada) y cuyo equivalente en Occidente son los *millennials*. El término *satori* (iluminación o conocimiento) se toma del budismo y se refiere al despertar espiritual, pero, también, al abandono de todo lo que es vano: ambiciones, deseos, materialidad, etc. Por lo tanto, de manera irónica, se refiere a los jóvenes que crecieron a finales del siglo pasado o inicios del XXI y que se enfrentaron a un periodo de relativa paz y de relajación. Sin embargo, debido a las crisis económica, laborales y educativas, también se limitaron sus posibilidades de crecimiento y se les negó la estabilidad laboral y social. En otras palabras, la generación *satori* es más pesimista en cuanto a su actitud hacia el futuro y se debe conformar con sobrevivir y sin aspirar a lograr el éxito de sus antecesores: renuncian a toda bonanza (McCaig y Barraclough, 2020:169-70).

Esta pugna entre los ideales de los jóvenes del siglo XXI es lo que se discute en *Oyasumi...*, pues los personajes ya no se adaptan a las ideas de “progreso” de la *Dankai no Sedai*; tampoco tienen las oportunidades, facilidades o la riqueza de la “burbuja”. Por el contrario, viven en un panorama adverso: sin posibilidades de encontrar un trabajo estable y con una educación que perdió su sentido de “ascenso económico”. Esto sumado a las altas

acciones y del valor inmobiliario, siendo este último el que más afectó a la estabilidad financiera cuando el precio de los inmuebles colapsó. En consecuencia, provocó una fuerte recesión que imposibilitó las oportunidades de desarrollo a toda la generación de jóvenes nacidos en los ochenta (“la generación perdida”). En primer lugar, las posibilidades de encontrar empleo o desarrollar sus habilidades profesionales se vieron truncadas y el futuro brillante de oportunidades o riqueza dejó de ser una promesa y se volvió una ilusión. Por lo tanto, hubo un ambiente generalizado de pesimismo y apatía al notar que ya no se podía únicamente trabajar duro para lograr las metas, también era necesario comenzar a reestructurar todos los niveles de vida para adaptarse a la inestabilidad social: tradiciones, ideología, cultura e, incluso, estructuras sociales y familiares debían transformarse. Esto fue angustiante para el japonés, pues crecen acostumbrados a seguir las tradiciones y rara vez contradecían las ideas dominantes de su cultura, por lo que el ambiente de pesimismo, depresión y dudas existenciales es característico de este grupo (Junqueras et al., 2012:284-86).

exigencias de éxito impuestas por las pasadas generaciones, resultaron en palabras y promesas vacías para el contexto de la generación *satori*.

Pero incluso hay otros conflictos dentro de este grupo, pues la generación *satori* (y lo mismo podemos decir de la *millennial*) se dividió en tres actitudes frente a la vida (quizás más, pero éstos son los que se reconocen con facilidad) y que rivalizan constantemente: la primera es el de los “adaptados”. Son aquellos jóvenes que aceptaron la sociedad y sus circunstancias con resignación, sin criticarla, ni oponerse o luchar, Los “adaptados” asumieron el papel que se había elegido para ellos, ya que consideraron que seguir ese camino es su obligación y la manera de alcanzar la felicidad o la estabilidad. En *Oyasumi...* lo vemos en dos personajes: Azusa Kanie y Harumi Shuntarou.

La segunda división es la de los “rebeldes”. Para este grupo, la sociedad caótica, la economía hostil y las exigencias de las dos pasadas generaciones les provocaron ira, resentimiento, depresión, angustia. Pero, también, una actitud más crítica hacia su entorno: si el mundo económico está en constante cambio y ellos están obligados a atenerse a esas reglas, entonces las ideas caducas de la sociedad japonesa también debían reformularse, tales como el confucianismo, la explotación laboral, el servilismo japonés, los modelos familiares, la desigualdad de género, etc. Por ello, si la madre del protagonista en *Oyasumi Punpun* representa la rebeldía de la generación de la “burbuja”, la exponente del impulso de avance y conquista de la generación *satori* la encarna otro personaje importante: Nanjō Sachi.

Pero no todos tienen la actitud desafiante y madura para soportar las exigencias de la sociedad del siglo XXI. Entonces se presenta otro grupo: el de los “fatalistas”. Estos jóvenes simplemente se dejan arrastrar por las circunstancias, se sumergen en la apatía y la autocompasión por el miedo al fracaso, al “qué dirán” (sus compañeros, los padres y la sociedad) y a la falta de confianza en sí mismos. Tal es el caso del protagonista de la obra.

Es evidente que uno de nuestros objetivos es estudiar el crecimiento de este personaje, sin embargo, es conveniente mirarlo como un personaje colectivo, tal como lo es Nanjō Sachi y Harumi Shuntarou (al que se le dedica el último capítulo de la obra). Los tres representan la generación *satori* en sus puntos positivos (de avance y adaptación) pero, en especial, los negativos: la apatía, la inmadurez, el aburrimiento, el rechazo al compromiso, el miedo a la vida, etc. Esas son las actitudes a las que se les dedica mayor atención en el relato, a tal punto que parece que sólo se centra en la actitud indolente y dramática de sus personajes.

A) EL TÍTULO DE LA OBRA EN EL OBJETIVO DE MADURACIÓN DEL HÉROE

Un elemento paratextual importante es el título: *Oyasumi Punpun (Buenas noches, Punpun)* que nos recuerda a los títulos de los libros infantiles y al uso de los *leitmotiv* para narrar este tipo de narrativas. En el caso de *Oyasumi...* el *leitmotiv* aparece cada vez que un ciclo de formación del personaje acaba, se hace un salto temporal e inicia un nuevo suceso. Sin embargo, no deben subestimarse ni el título ni el *leitmotiv*, porque no son un simple ornato, ni una parodia o división narrativa, sino que anuncian, de manera muy sutil, un tema más complejo (la formación) e importante que está presente en cada momento de la obra y que poco a poco lo iremos mencionando en esta investigación.

Es decir, el protagonista duerme –metafóricamente– en la mayor parte del argumento: vive atado a las expectativas propias y ajenas, no es capaz de cumplir su llamado a la aventura (madurar), no toma decisiones ni tampoco tiene la fortaleza necesaria para enfrentarse a las pruebas. Por lo tanto, el estar “dormido” se plantea como el mayor conflicto, aquello de lo que se trata el relato. Así, la resolución se da cuando el personaje logra despertar y toma responsabilidad de sus acciones. En ese momento comienza a avanzar y a madurar.

Estamos ante un crecimiento en doble sentido: evidente y profundo. En el primer caso se da con el proceso biológico: su vida en un periodo de 12 años (contando los dos adicionales del epílogo): niñez, adolescencia y juventud. El segundo punto se relaciona ya no al aspecto físico de madurar, sino a su sentido interno o psicológico. No obstante, su etapa “letárgica” se prolonga considerablemente, mientras que el despertar se da hasta el desenlace, cuando realmente inicia su aprendizaje o formación espiritual una vez que deja atrás sus temores. Por lo tanto, con cada “buenas noches” que aparece en la historia, se marcan todos aquellos momentos en los que el personaje se “mueve”. De esta manera, su “último” dormir se da en el capítulo 143. A partir de ese momento, la simbología cambia y ya no se habla de “la noche” sino de los amaneceres; por lo tanto, señala que el personaje se ha transformado.

Ahora bien, si regresamos a la interpretación del título debemos tener en cuenta que, al estar expuesto a los ojos de tantas personas –lectores o no– y, a pesar de la profundidad simbólica del título, éste pasa desapercibido en las primeras lecturas. Recordemos que Genette dice: “... el destinatario del texto es el lector, el destinatario del título es el público...” (2001:68). Por esa razón, el primer contacto con el paratexto aporta información

ambigua y escasa como para saber de qué trata la obra. Por lo tanto, *Oyasumi...* se presenta como una obra enigmática que simplemente no intenta llamar la atención por su aspecto exterior. Esta característica es atípica en el manga que busca seducir y atraer.

Para cerrar con este apartado, sólo resta decir que *Oyasumi...* es una obra incomprendida porque se aleja del objetivo ideal del manga: no busca divertir ni entretener. O, por lo menos, no de la manera habitual. La historia tiene una evidente intención crítica: hacia la industria del manga, hacia la sociedad y hacia el japonés, sin importar si es hombre o mujer. Sin embargo, como veremos en la tesis, independientemente de si el tema principal es la formación de un protagonista masculino, las mujeres son el gran personaje de la obra, colectivo y simbólico. Inio retrata las diferentes caras de lo femenino, pero lo hace desde una postura reflexiva y revolucionaria, pues no teme mostrar los aspectos negativos de ellas. Y, aun así, se aprecia un profundo conocimiento, respeto y cariño por la mujer al detallar sus tragedias, sus logros y verla como seres humanos completos y complejos, no idealizados ni rebajados como en el manga comercial.

De esta manera, no es fácil comprender la obra de Asano Inio, pues es muy compleja y atípica para los estándares del manga. En ese sentido, la dificultad de *Oyasumi...* radica en que se encuentra en un “limbo”: no es un manga convencional, porque va en contra de ello al proponer elementos innovadores en su estructura, su simbolismo, su lenguaje, sus recursos narrativos y visuales, etc., Y sin embargo, tampoco entra en el terreno de la novela gráfica porque *Oyasumi...* no deja de comulgar con la cultura de masas, aun con sus pretensiones elevadas sigue siendo parte de la industria. La obra se concibió como manga, se piensa como tal y mantiene elementos que son propios de su medio y, en ese sentido, no podemos llamarla *gekiga* (劇画), sino que se encuentra en la frontera entre lo comercial y lo *underground*. Esto la convierte en una obra importante de estudiar, tanto porque es un caso excepcional dentro de su tradición, como por los aportes que hace a la narrativa de formación contemporánea.

Sólo resta señalar que *Oyasumi Punpun* no tiene una larga historia editorial pero en su corta trayectoria reúne suficientes elementos dignos de estudiar tanto por el testimonio hacia la industria, como por la complejidad simbólica en sus paratextos. Al momento de este trabajo se ha traducido al español, inglés, francés, portugués, italiano y alemán. La mayoría de estos países respetan el formato japonés: la lectura oriental (izquierda a derecha), el diseño

de solapas, portadas y el juego tipográfico, etc. En esta investigación usamos tanto la edición japonesa como la edición española a cargo de Editorial Norma.

En español hay tres diferentes ediciones.⁴⁷ La primera traducción la realizó Editorial Norma y salió al mercado en el año 2015. En Argentina, Ivrea la agregó a su catálogo en el 2017. Por último, en el año 2020 salió a la venta en México a cargo de Editorial Panini. Las diferencias más notables son las de traducción (sobre todo en regionalismos y censura). En cuanto al formato, hay cambios en la calidad del papel y en los colores de portada. Por ejemplo, en el caso de España el volumen 3 (magenta) se presenta en rojo brillante; mientras que, el volumen 6 (que corresponde al morado) se ve de color magenta.⁴⁸

1.8 EL PROCESO CREATIVO EN *OYASUMI PUNPUN*

Asano Inio declaró que el esquema general de *Oyasumi Punpun* lo escribió en 30 minutos y su idea principal fue trabajar la vida de un niño que se transforma en adulto en un periodo de 10 años (Inio, 2014b). Una vez que estableció esto se dispuso a planear la estructura de la obra. Es decir, el manga sigue el esquema típico de la narrativa japonesa: el *Ki-shō-ten-ketsu*. Según Senko K. Maynard, lingüista y traductora, el *ki* presenta el tema (introducción), el *shō* lo desarrolla, el *ten* es un giro inesperado en el que se introduce un elemento revelador que se relaciona con *ki* (clímax) y, por último, en el *ketsu* se da la conclusión (1998:33).

⁴⁷ En cuanto a otras traducciones, en Alemania, Francia e Italia se respetó el diseño de Japón. Sin embargo, en Estados Unidos Viz Media se tomó la libertad de crear sus propias portadas. Además, en lugar de publicar 13 volúmenes, recopilaron el contenido en 7 y pusieron una leyenda en portada que advertía al lector de “contenido explícito”. En Brasil la Editorial JBC también recopiló la obra en 7 volúmenes, cambió los colores y resaltó la silueta del protagonista en portada. La forma en la que se presenta la obra (cambios en portada, reducción de volúmenes, advertencias, etc.) dice mucho de la actitud que la industria toma frente al manga y con sus lectores. Por ejemplo, Dani Kachorsky y Stephanie F. Reid dicen que las editoriales subestiman a los consumidores de la narrativa gráfica porque consideran que son “...less readerly or less academic than readers of traditional novels” (2020:315). Estos prejuicios afectan al diseño y al *marketing* destinado a estas formas literarias, o por lo menos es diferente a la de la literatura culta. Por ejemplo, la historieta da mayor peso a la presencia del héroe en portada y a elementos visualmente atractivos para los jóvenes. Kachorsky y Reid también apuntan que la narrativa gráfica parece estar diseñada para ser únicamente ficción comercial y cuya función se limita al entretenimiento y no para propuestas estéticas (2020:315).

De esta manera, los cambios en las portadas de *Oyasumi*... en otros países, más que una propuesta alternativa que respeta la obra responde a una necesidad comercial para atraer a la audiencia estadounidense con el uso de carátulas tradicionales del cómic americano (visualmente atractivas y con énfasis en los personajes o el arte del autor). Esto da como resultado la pérdida de la lectura simbólica que tiene la edición original.

⁴⁸ Ignoramos si esta variación son particularidades del tiraje o si se mantienen en todas sus ediciones.

Asano narró que cuando presentó su proyecto a la editorial ya tenía en mente por lo menos el *ki* y el *ketsu*. De igual manera, estableció que la “catarsis” de la historia fuera el “crecimiento del héroe” y que el lector encontraría en el desenlace (aludida en el *ki*).⁴⁹ Al fijar estos límites, Asano pensó que la historia no le tomaría más de 7 volúmenes. Sin embargo, conforme avanzó en la escritura, se dio cuenta que deseaba detallar ciertas escenas, agregar otros personajes o profundizar en la vida de ellos (Inio, 2014b).

El siguiente paso fue organizar el volumen 1 para que fuera el *ki*. Más tarde, durante el trabajo del volumen 2, Asano decidió cuál sería el desenlace de algunos de los personajes principales, por ejemplo, la muerte de Aiko (Inio, 2019b). También estableció que la historia se desarrollara en torno a la metáfora del “triángulo amoroso” entre Punpun, Aiko y Sachi.⁵⁰ Más tarde, cuando avanzó en la escritura del volumen 3, propuso que el crimen perpetrado por Aiko y Punpun fuera el *ten* o el clímax. Ese momento se estableció como uno de los más importantes porque la historia se adapta a la estética de una “*road movie*” (Inio, 2014a).⁵¹

En cuanto al desenlace de la obra, Asano consideró que, para dar un cierre redondo, lo mejor era que el héroe muriera. No obstante, mientras elaboraba los últimos capítulos, se dio cuenta que si su idea principal consistía en que el personaje fracasara en todos sus deseos, entonces la muerte debía eliminarse porque no seguía con el desarrollo lógico del protagonista. Además, otra ventaja que vio con este final fue la posibilidad de que los lectores interpretaran si el destino del personaje era “bueno” o “malo”. Por lo tanto, esa división de posturas le pareció más interesante (Inio, 2014a).

⁴⁹ Literalmente dice: “物語のカタルシスはあくまで「主人公の成長」であり、何をもって落としどころにするかは、簡単にいえば冒頭に貼った伏線を回収すること。起承転結でいうところの「起」と「結」が決まれば、あとはその過程を面白く、ドラマティックに描くことで、最終的には伏線へと戻る“円環構造”になる。それを意識するだけで、短編、長編問わず「オチのある話」になると思います。もちろんその根底にあるのは、「作品のコンセプトは何か」ということになりますね” (Inio, 2019c).

⁵⁰ Es, a su vez, el fondo simbólico y mitológico de la obra. En otras palabras, la relación de esos tres personajes corresponde al mito del Tanabata (la historia de Horihime y Hikoboshi) y al “Triángulo de verano”, una formación estelar compuesto por las estrellas Altair (Punpun), Vega (Aiko) y Deneb (Sachi) (Inio, 2014a).

⁵¹ Existen varios elementos externos e internos que caracterizan una *road movie*. En lo superficial se trata de una historia que se desarrolla en la carretera, con dos fugitivos (amantes, amigos, cómplices) que huyen de un antagonista real (la policía, la familia, otros criminales, etc.) o simbólico (sus temores, pasado, etc.). En cuanto al escenario, se caracteriza por la naturaleza desértica y solitaria de las carreteras del sur de los Estados Unidos, este desamparo permite que los héroes se enfrenten a un enemigo aún más amenazador: ellos mismos. En lo simbólico se apoya de la estructura del monomito para representar la transformación interna de los héroes: salida de lo cotidiano, enfrentamiento a pruebas y a temores internos que los llevan a un conocimiento de sí mismo más profundo. Sin embargo, como el experto en cine David Laderman apunta, la *road movie* se alimenta del imaginario e ideología estadounidense, a diferencia de la estética e implicaciones culturales del *jibun sagashi no tabi* en Japón y que explicaremos en el siguiente capítulo. Véase (Laderman, 2002:1-2)

Las influencias para la creación de *Oyasumi...* también son distintas a la de su anterior etapa, pues en esta época Asano tuvo presente la obra *Screw Style* de Yoshiharu Tsuge quien maneja argumentos oscuros y surrealistas (Inio, 2018a). Otra influencia son las obras experimentales de Naito Yamada quien pertenece al movimiento de *La nouvelle manga* y al manga independiente (Inio, 2018b).⁵² A diferencia de sus anteriores trabajos, con *Oyasumi...* inicia un periodo de dibujo mixto e incorpora técnicas digitales con las tradicionales.

Asano reconoce que era el momento de explorar nuevos estilos que lo hicieran convertirse en artista de manga (Inio, 2019b). Por lo tanto, con *Oyasumi...* inicia una tercera fase de “experimentación” cuya meta era debatir con su obra a las reglas establecidas por la industria, romper sus clichés y explorar hasta dónde podía llegar con la tradición y el lenguaje de la historieta (Inio, 2014a). El autor estaba consciente que para lograrlo debía recuperar lo que se había construido en torno al género. Es decir, el manga tiene tradición y fama, por ello conformó un “canon” que dictó las reglas de expresión. Y Asano debía pensar cuáles son los elementos de esa tradición para trabajarlos críticamente (Inio, 2012a).

Es así como el mangaka halló el tropo conocido como una “historia determinada” (あるあるネタは) y decidió trabajar sus posibilidades.⁵³ Cuando en Japón se dice que hay una “historia determinada” se refiere a todas aquellas experiencias “idealizadas” de la vida diaria de los japoneses y que se transformaron en lugares comunes de la ficción. Su representación se da, especialmente, en las obras de la cultura popular. Para Asano, este motivo ofrecía vías de experimentación y ruptura debido a su sobreexplotación en el manga y porque, como es evidente, el lector tiene familiaridad con su forma.

Sin embargo, la “historia determinada” una idea compleja, pues una de sus características principales es que no tiene traducción que exprese todo su sentido, pues habla de las vivencias que son **exclusivamente japonesas**: acciones del día a día, hecha por todo ciudadano japonés en determinadas circunstancias creadas por un entorno natural, social y cultural muy específico, casi hermético para los occidentales. De igual manera, la respuesta emocional que se tiene hacia las “historias determinadas” sólo es posible si el individuo

⁵² Explicamos este movimiento en la nota 40, p. 39.

⁵³ Ofrecemos esta traducción aunque debemos subrayar que la “determinación” también se refiere a “destino”. Es decir, es una “historia dictada por el destino” y cuyo atractivo recae en que es un hecho fuera de lo común que rompe la cotidianidad del individuo, tal como si una fuerza mágica actuase en su vida para transformarlo. Optamos por “historia determinada” en lugar de “historia predestinada”.

creció con cierta ideología dominante: el fuerte sentido de comunidad, la armonía social, el confucianismo (relación jerárquica entre sexos), por ejemplo.

Según Chad Mullane, traductor y comentarista de la cultura japonesa, este tipo de imaginario se creó gracias a que existe “una conciencia común entre los espectadores”, única en su tipo por la importancia del grupo en Japón. Además, Mullane señala que en Occidente la “historia determinada” no es posible de recrear, pues la individualidad, la diversidad cultural y la disparidad de opiniones son característicos de las sociedades occidentales. Sumado a eso, la búsqueda de la “originalidad” es prioritario por encima de los clichés (2017).

Pero la “historia determinada” es más que un cliché, es un tropo idealizado y del gusto de las masas porque se convierte en un modelo de conducta deseado al apelar a algo poco común: salir de lo cotidiano. Es decir, el público ansía ver en tales fantasías un escape de la rutina por medio de encuentros inesperados, pues apela al romanticismo de creer que fueron “las fuerzas del destino” las que provocaron tales hechos. Por ejemplo, una “historia determinada” típica es cuando una persona no logra abordar el tren y tiene un encuentro romántico o dramático con alguien que tampoco logró llegar a tiempo. Otro caso es cuando un alumno nuevo llega a la escuela, a mitad del semestre, y se enamora del protagonista.⁵⁴

De esa manera, si explicamos a detalle los elementos de la “historia determinada” listados con anterioridad, vemos que son acciones estereotipadas complejas porque, en primer lugar, se alimentan del imaginario colectivo: los japoneses siguen rutinas y patrones de conducta que varían muy poco. Por ello, aman la fantasía que propone una ruptura romántica de la norma. No hay equivalente en Occidente, pues somos más flexibles o espontáneos en el actuar o, por lo menos, no se produce desazón cuando las pautas se rompen. En segundo lugar, el entorno natural va de la mano con ciertas “historias determinadas”: el escenario donde ocurren es importante. Por ejemplo, el florecimiento de los cerezos tiene un sentido único en Japón, irreplicable en Occidente, por más que intentemos imitarlo. Así, una

⁵⁴ Incluso esta acción es estereotipada y exclusivamente japonesa, pues hay una práctica conocida como *funin* (赴任) o mudanza por motivos de trabajo. Consiste en que una familia completa debe trastocar su ritmo de vida y acompañar al padre a una nueva ciudad, según las indicaciones de la corporación en la que trabaje (Holloway, 2010:98). Como estas órdenes son inminentes para el trabajador japonés, muchos niños dejan la escuela a mitad del año escolar, de ahí que sea común que nuevos alumnos lleguen de forma inesperada, lo que rompe con el ritmo y el aburrimiento de otros alumnos y crea un ambiente de emoción y fantasía por la novedad.

“historia determinada” común y añorada por los japoneses es cuando dos personas se conocen y se enamoran en el momento en el que los cerezos florecen.⁵⁵

Dicho esto, según Asano Inio, el desafío con *Oyasumi...* fue tomar el discurso de la comedia romántica y de la “historia determinada” e intentó ver hasta donde las podía llevar o qué tanto se podían “corromper”. De esa manera, más que repetir aquellas fórmulas narrativas, juzga las dificultades de vivir esperando “encuentros predestinados” y de los peligros de vivir en aquellas ilusiones (Inio, 2014a). Y, tal como le sucede a Madame Bovary, en *Oyasumi...* se muestra a un protagonista saturado por las ilusiones de las “historias determinadas”, pues se aferra a ideas equivocadas del amor hasta el punto de destruirse a sí mismo y a otros.

Dijimos que *Oyasumi...* es la obra más oscura de Asano, pero la motivación de escribir en ese tono también nace como respuesta a la industria del manga. El autor estaba consciente que muchas obras tenían una tendencia a “animar” al lector: mostrarle una visión optimista de la vida, aún en los peores momentos. Por lo tanto, sentía que los lectores constantemente se enfrentaban con discursos manipuladores. Con esto en mente, Asano se propuso crear un manga que no intentara consolar al lector, sino hacer que se enfrentara con la realidad y a sus problemas (Inio, 2013). Más tarde, en su *Diario...* reafirma esta actitud desafiante: “Una vez, un dibujante joven y talentoso me preguntó: “«¿Asano, ¿Por qué dibuja manga?»». «Pues para matar el manga.», le contesté yo. «Muy típico de usted», me respondió él entonces. Sonó como una broma, pero la verdad es que lo dije en serio” (2020a:214).

“Matar el manga” es una idea constante en su obra y que nosotros interpretamos como “destruir las fórmulas establecidas”: tomar los elementos más característicos de su lenguaje y estilo para deconstruirlos y ver qué sucede. De esa manera se “mata” al manga o, por lo menos, al que todos conocen y están acostumbrados: argumentos fáciles de asimilar, la reutilización de lugares comunes, los mensajes motivacionales, etc. Asano no pretendía

⁵⁵ Hay más explicaciones de por qué son fórmulas narrativas típicamente japonesas e irrepetibles en otros contextos. Si continuamos con el ejemplo de las flores de cerezo, hay una razón de por qué es común que dos adolescentes o jóvenes se conozcan en ese preciso momento y que las flores representan simbólicamente el nacimiento de su amor. En primer lugar, los ciclos escolares y el año fiscal en Japón inician en abril (época en la que florecen estos árboles) y es lógico que los estudiantes encuentren nuevos compañeros en ese periodo. En segundo lugar, la atmósfera romántica de “un encuentro predestinado” se acentúa con el simbolismo de la flor de cerezo porque estas flores y la primavera se asocian a la juventud y al amor: “*Through the times cherry blossoms have embodied many meanings with them: sometimes they have symbolized cyclical life, sometimes reincarnation, sometimes love, sometimes glory of short life*” (Rankinen, 2018:66).

repetir aquello, sino reformular. Y, en su intento por “destruir”, en realidad logró revitalizar las narrativas de formación en el manga, tal como lo demostraremos en este trabajo. Además, exigió un tipo de lector más involucrado en la obra porque, más que un simple receptor, incitaba a que dejara de ser pasivo e interpretara lo leído, ahondara en la imagen y el mensaje.

Para lograrlo, en *Oyasumi*... incurre, en primer lugar, de despojar a su obra de uno de sus elementos visuales más importantes: la belleza física del héroe, pues el autor se burla de las formas con la apariencia caricaturesca y adorable del protagonista. También lo hace con el uso de portadas en colores sólidos y vibrantes que no permiten adivinar de qué trata la historia a simple vista. Y, sobre todo, con el título de la obra que se antoja más a la de un cuento infantil, como ya lo señalamos. Dicho esto, Asano pensaba que, puesto que el lector es constantemente engañado, él mostraría inocencia en el primer acercamiento a la obra. Sin embargo, cuando el lector se adentrara en la historia, se enfrentaría con temas incómodos ya que deliberadamente intentaba irritar al lector (Ozaki, 2010).

De esta manera, intenta crear un manga con “supremacía de la realidad”: problemas comunes de los jóvenes pero sin ignorar la parte egoísta, cruel y contradictoria de los seres humanos.⁵⁶ *Oyasumi*... tiene fama de ser una obra oscura y severa en la que ciertas escenas son difíciles de digerir, por ejemplo, la del matricidio. No obstante, Asano ha declarado que las acciones de sus personajes son consecuentes a las decisiones tomadas durante la historia: una evolución de la propia maldad y la cobardía (Inio, 2013).

El autor tuvo en cuenta que el héroe típico del manga comercial es un “modelo a seguir”. Sirve para que el lector se identifique con sus buenas cualidades, su trabajo duro y sus valores. Pero en la elaboración de *Oyasumi*..., ideó a un personaje ambiguo, cuya pureza se fuera destruyendo poco a poco hasta volverse vil. De esa manera, el matricidio, por ejemplo, no es más que uno de los eslabones finales de toda una cadena de violencia, abuso y venganza: es el resultado de la transformación de los personajes o su “despertar”.⁵⁷

⁵⁶ Asano literalmente dice: “でも、人というのは掘り下げていけば、絶対にどこか変な部分があると思うんですよね。その中で僕が考える「人間らしさ」というのは、理不尽であるとか矛盾している部分だったりするので、どうしてもそういう部分を探して描いてしまうんだと思います” (Inio 2020b).

⁵⁷ Asano entiende como “despertar” el momento en el que los personajes, aun cuando saben que van camino a su perdición, deciden por sí mismos, actúan y toman responsabilidad de sus acciones. Esto se explicará con más detalle en el apartado del crecimiento y transformación de los personajes en el capítulo final de la investigación.

Como es de esperarse, la recepción de *Oyasumi...* fue negativa.⁵⁸ El autor declaró que lamentó que en varias ocasiones los lectores abandonaran la obra, en especial cuando el protagonista se corrompía. Sin embargo, reafirmó que su historia no estaba pensada para dejar al lector de “buen humor”. Por lo tanto, si debía pelear contra el odio de los lectores, entonces se encargaría de que lo odiaran aún más. Asano reconoce que tener eso en mente fue lo que lo ayudó a tener las fuerzas para terminar la obra, pues el desgaste físico y emocional fue considerable en la elaboración de su manga (Inio, 2014a).⁵⁹

⁵⁸ Asano rememora que hubo dos momentos que las ventas se fueron en picada: en el volumen 3 cuando se presentó el pasado del tío Yūichi, y en el volumen 12 cuando ocurre el asesinato.

⁵⁹ Durante la elaboración de *Oyasumi...* también trabajó en 3 obras cortas: En el 2018 sale un volumen de cuentos titulado *El fin del mundo y antes del amanecer* (世界の終わりと夜明け前); del año 2018 al 2011 publica *Ozanari-Kun* (おざなり君), una obra en la que regresa al manga satírico-surrealista; del 2009 al 2013 se edita *La chica a la orilla del mar* (うみべの女の子) que versa en torno al amor y la sexualidad conflictiva de dos adolescentes. Pero después de finalizar *Oyasumi...* Asano inicia un nuevo proyecto que rompe con todo lo que había dicho y mostrado anteriormente: *Dead Dead Demon's Dededede Destruction* (デッドデッドデーモンズデデデデストラクション) o “Dedede...” una historia de ciencia ficción y comedia.

Su nueva obra se publicó desde el 2014 hasta febrero del 2022. Con *Dedede...* Asano intentó nuevamente ganarse la simpatía del público y cambió deliberadamente los temas que abordaba por uno que pudiera vender y ser popular a mayor escala. No obstante, como el autor lo apunta, *Dedede...* resultó ser uno de los menos vendidos al inicio (Inio, 2019b). Sin embargo, está primera tendencia cambió conforme el manga se acercaba a su desenlace y, en el año 2021, recibió el Shogakukan Manga Award. Además, en el año 2022, con la publicación del último volumen, también se anunció que la obra sería animada por el estudio *Production +h.* y con fecha de estreno no determinada al momento de la escritura de este trabajo.

Con *Dedede...* Asano muestra madurez artística y personal. En dicha obra se aborda temas político-sociales en un escenario de ciencia-ficción. *Dedede...* inicia como una historia superficial que poco a poco se vuelve densa y toca problemas contemporáneos: la xenofobia, las guerras, el expansionismo estadounidense, el uso de armas, la visión de Japón desde el exterior y, evidentemente, la cultura del manga y anime en el mundo. En lo literario, es una deconstrucción del manga mismo, pues toma al famoso *Doraemon* (1969-96) de Fujiko F. Fujio y busca en la obra elementos que puedan ser reinterpretados para darles otra lectura y expresión. A pesar de ello, no consideramos que *Dedede...* sea su mejor obra. En cuanto a la actitud que el autor tiene de ella, Asano declaró que *Dedede...* lo dejó con la sensación de estar diciendo otra vez mentiras y que estaba reprimiendo sus ideas y sentimientos nuevamente (Inio, 2019b). Sin embargo, su actitud cambió considerablemente tras el éxito de su obra y se convirtió en una de sus obras favoritas. Sin embargo, durante los momentos de duda que surgieron a raíz de *Dedede...*, Asano publica otra propuesta donde desahoga sus inquietudes como mangaka: *Reiraku* (零落) que se publicó en el 2017. *Reiraku* cuenta la vida de un artista de manga que tiene sentimientos ambivalentes hacia su arte y en torno a la profesión. También expone los conflictos personales y del medio artístico por el que atraviesan los creadores de historietas. En cierto sentido es una historia de formación del artista. Por último, entre el 2018 y el 2019 sale a la venta *Diario de un mangaka* (漫画家入門) una serie de ensayos y anécdotas autobiográficas en las que el autor cuenta sus experiencias diarias en la industria y en su vida privada, así como su postura como artista, en cierto sentido sigue la vía de *Reiraku*.

En resumen, encontramos diferentes fases en el desarrollo de la obra de Asano: en primer lugar, su periodo de debut con la obra satírico-surrealista; en segundo lugar, la etapa autobiográfica con *Solanin* (Inio, 2019b). Con *Oyasumi...* inicia su etapa de experimentación y con *Dedede...* abre otra etapa en donde da prioridad a mejorar su arte visual (el cual cambió considerablemente) en sacrificio de la complejidad literaria.

1.9 LA RECEPCIÓN DE LA OBRA FUERA DE JAPÓN

En la cultura del manga internacional Asano Inio ha sido nombrado “la voz de nuestra generación” debido a que aborda temas y problemas de la juventud contemporánea (generación *satori*) como la falta de empleo, la presión social por alcanzar el éxito y la consecuente depresión por no poder cumplir esas expectativas. Y, a pesar de que el mangaka no se considera joven, los lectores aceptan su trabajo como actual y juvenil (Inio, 2019a). Sin embargo, el autor considera que su trabajo no es original, ni tampoco se ve a sí mismo como un pionero en los temas o de la técnica que emplea, pues son muy recurrentes en el medio, por lo que tampoco se considera como un exponente de la subcultura.⁶⁰

Asano ha declarado que está consciente que el mercado del manga está pensado para generar obras de “fácil” lectura, para “matar el tiempo” y, por lo tanto, debe presentar un contenido “ligero”, pues el público está acostumbrado a ese tipo de materiales (Inio, 2020b). No obstante, sus propuestas son todo lo contrario, pues son demasiado densas para la industria (Inio, 2017). Por otra parte, la relación con la editorial también ha sido compleja, pues a menudo le incitan a “mejorar” la sensación después de leerlo y hacer su obra más emotiva (Inio, 2012b). A pesar de sus constantes intentos por llevar sus creaciones a un mercado más grande, su obra sigue en el *underground* aunque él lo niegue (Inio, 2020b).



Ilustración 1.3. Asano Inio, *Reiraku* (capítulo 1).

⁶⁰ Asano dice: “よくサブカルっぽいと言われるんですけど、その定義がかなり変わったんだと思うんです。昔サブカルだったものは今はアングラになっちゃって、僕みたいな普通の日常を描いた作風がオシャレ漫画と敬遠されるようになった” (Inio 2010a).

Asano ha expresado en numerosas entrevistas que su dilema está entre dibujar una obra que encaje en el mercado y, de esa manera, llegar a más lectores; o, por el contrario, dibujar algo “egoísta” y contestatario que muestre lo que él realmente piensa (Inio, 2017). Esta constante tensión entre el *mainstream* y el *underground* es algo que también ha condicionado la recepción de sus obras, pues la división de opiniones es algo que permanece: mientras algunos aman su trabajo y lo aclaman por su sinceridad, otros lo odian y menosprecian los temas que aborda por su crueldad visual y su tono arrogante.



Ilustración 1.4. Asano Inio, *Reiraku* (capítulo 1).

Es difícil explicar por qué en Japón hay una actitud tan contrastante comparado con la buena recepción que ha tenido en Occidente. Factores como la internet, la transmedia, las diferencias culturales, así como la misma tradición de las narrativas de formación, son determinantes para comprender por qué cosecha críticas variopintas. En cuanto a Japón, es determinante la postura del autor en torno al *statu quo*, la tradición y la sociedad japonesa.

Pero no hay que confundir esto, pues Asano muestra una evidente admiración por los puntos fuertes de su cultura, pero también señala los aspectos negativos de su sociedad: la violencia intrafamiliar e infantil, el abuso sexual, el abuso emocional, la pobreza, la misoginia, la homofobia, etc. Todos aquellos aspectos negativos que no son exclusivos de Japón, pero cuya denuncia sí son diferentes debido a que su sistema de valores incita a que esta problemática se oculte. Es decir, los conflictos personales no son expresados de la misma manera que en Occidente, ya que se da prioridad a lo colectivo antes que a lo individual. Por lo tanto, es casi obligatorio evitar “molestias” o “desacuerdos” con los otros miembros del grupo. De ahí que hablar abiertamente de los abusos crea una ola de críticas o inconformidad.

Asano señala esa doble moral, en especial cuando la industria explota los temas sexuales o de violencia extrema. Sin embargo, la diferencia es que todo se desarrolla bajo el cómodo manto de la fantasía, en tierras lejanas y con personajes irreales; se evita el extremo realismo que él propone, donde uno puede ser la víctima o el victimario. Por el contrario, en el cómic occidental no se teme mostrar estos temas, se habla de la política, la religión, la filosofía, etc. Excepto que la narrativa gráfica occidental carece de algo que la japonesa: el manga tiene una fuerte tradición de propuestas en las que se desarrolla el crecimiento del héroe. Es cierto que Occidente tiene la tradición del *Bildungsroman*, pero en la narrativa gráfica no hay tendencia que se compare con la tradición alemana. Por otra parte, consciente o no del *Bildungsroman*, Japón se obsesionó con las narrativas de crecimiento y eso ha dado como resultado que el género haya madurado a tal punto que comenzaron a surgir obras contestatarias, como es el caso de Asano Inio con *Oyasumi Punpun*.

A pesar de eso, Asano Inio, con más de 20 años de trabajo profesional, ha logrado ganarse a sus lectores, sobre todo, en el extranjero. El futuro del autor como creador es incierto, debido a que él mismo se encuentra luchando consigo mismo y con la industria. Pero deja claro que sólo tiene dos opciones: escribir para el mercado o dejar libre sus inquietudes artísticas (Inio, 2018a). Sin embargo, como él lo relató en su *Diario...*, actualmente dibuja «manga muy manga» (Inio, 2020a:213), y además agrega:

Vivimos en un mundo relativizador, donde albergar dudas y discordias hacia los demás está mal visto. Por eso, en cuanto me lanzo a buscar los aspectos negativos del mundo con ojos inyectados de sangre, lo único que acabo siendo capaz de dibujar es lo mismo que dibujan los demás. A pesar de todo, a los dibujantes nos toca seguir buscando desesperadamente puntos de contacto entre nosotros y los lectores; en eso consiste nuestro trabajo. Y ahí es donde aparece la inseguridad (Inio, 2020a:208).

Con ello vemos que se ha adaptado a ciertas normas editoriales y modas, al igual que optó por el diálogo con los otros, en lugar de la pelea abierta contra sus lectores. En resumen, actualmente lo vemos como un autor maduro, que trata de equilibrar su postura contestataria y las exigencias de su industria. Asano Inio destierra incluso la idealización del mangaka como un “celebridad” perfecta, o la del “genio” cuya imaginación y talento es inagotable. Incluso, desecha la imagen del mangaka como “mártir”, que sacrifica su vida por amor al arte o al manga. Él expone la constante angustia, días de tedio y de depresión que hay en una profesión tan demandante en cuanto a los éxitos editoriales y, al mismo tiempo, tan

indiferente en cuanto a la salud física y emocional de sus creadores. A pesar de eso, Asano demuestra con creces el trabajo profundo y serio tras sus obras, tanto visual como literariamente, pero también el lado imperfecto del mangaka y del manga contemporáneo.

Con la etapa madura de Inio vemos a un autor que ya no pelea contra la industria, sus editores o los lectores; ahora sabe equilibrar su rebeldía con la expresión, conoce que se enfrenta a una gran tradición y la mira con respeto pero, también, con desafío. Es evidente que ha perdido parte de la actitud arrogante y anárquica. Al contrario, como una de sus ilustraciones que suele usar como “avatar” lo muestra, ha aprendido a “cabalgar el tigre” o a “navegar” con la modernidad, con el manga y su industria. Sin embargo, Asano muestra estar consciente de que, una vez que inició esa batalla, ya no es posible abandonar la lucha.

1.10 LAS TRANSFORMACIONES CORPORALES DEL HÉROE: SIGNO Y ABSTRACCIÓN

Habíamos dejado en el tintero una de las características más importantes de *Oyasumi Punpun* y es el estilo en el que está dibujado: el contraste entre el fotorrealismo y la simplicidad del garabato. El fotorrealismo es una técnica relativamente nueva en el manga, sobre todo con el uso de la fotografía y la ilustración digital. Sin embargo, el manga cambia constantemente de estilos y técnicas, en especial con el desarrollo de la tecnología. A pesar de ello es cierto que el manga tiene un lenguaje visual muy característico, en especial a lo que se refiere el trazo estilizado y los ojos grandes de sus personajes.

Según el psicólogo y lingüista Neil Cohn, debido a que los signos visuales del manga son tan consistentes, permite que los lectores aprendan su lenguaje fácilmente y sea aceptado por el público occidental (2010:189-90). Por supuesto, a pesar de la diversidad de estilos, medios y maneras de dibujar, existen ciertos códigos visuales del manga que intentan mantenerse por el bien comercial, uno de ellos es el “atractivo” visual de sus protagonistas: hay una necesidad por “individualizar” o hacer “icónicos” a sus personajes.

La búsqueda por crear personajes memorables ocasiona que se le preste mucha atención a su vestimenta, peinado, accesorios y, sobre todo, a la cara. El lector debe sentir atracción por los personajes del manga y, por supuesto, es una poderosa herramienta de *marketing*. Por esa razón, cuando estamos ante *Oyasumi Punpun* nos enfrentamos a un

personaje que no apela a ese recurso, incluso con la imagen del héroe en portada (un garabato difuminado en el brillante color de la sobrecubierta) podemos menospreciar a la obra.

Pero el trazo sencillo tiene la capacidad de dar mayor énfasis a lo literario, mientras que un trazo atractivo visualmente quizá tienda a descuidar el aspecto narrativo e interpretativo. Por ello, Asano Inio logra en *Oyasumi...* algo que quizá es único en su género: unir dos polos opuestos, por un lado la complejidad del realismo y, por otro, la simplicidad del ícono. Por supuesto, esto también tiene un efecto invertido, es decir, la aparente sencillez está llena de significado, mientras que el exceso de detalles no permite una lectura más profunda al estar ya todo representado. Nuestra atención, por lo tanto, cae en el protagonista, un garabato que contrasta significativamente con el entorno.

¿Esto aporta algo al estudio de la formación en el arte? A diferencia de la mayor parte de las novelas y narrativas gráficas de formación, *Oyasumi...* presenta un héroe “vacío”, no porque no tenga significado, sino porque podemos depositar en él todo tipo de lecturas. Por ejemplo, tenemos a un protagonista sin nombre (más bien es una onomatopeya, poco común o reconocible en nuestro entorno), tampoco tiene rostro ni voz (pues nunca se le ve realmente cómo es, ni tampoco habla al ser el narrador quien nos trasmite sus palabras). Con ello, Punpun puede ser cualquiera, incluso, se puede interpretar como la representación visual de la idea de formación (ampliaremos esta idea más adelante).

De esta manera, cuando el lector de *Oyasumi...* se enfrenta por primera vez a la obra nota de inmediato que hay algo peculiar en la apariencia del protagonista: es un simple garabato con apariencia de ave. Sin embargo, conforme avanza en la lectura aprecia que tanto la mente como el cuerpo están unidos y afectan la transformación visual del héroe. Pero es necesario explicar con más detalles por qué Punpun es de esta forma. Existen diferentes versiones en cuanto a la elección de su peculiar apariencia de ave, y una de ellas es la que Asano Inio asegura que es la “real”.⁶¹

En el 2010 la columnista Mio Ozaki señala que Asano, cuando presentó la idea de *Oyasumi...* a su editor, sugirió que todos los personajes tuvieran forma de ave, sin embargo, la idea fue rechazada por lo que el autor decidió que únicamente el protagonista tuviera esa

⁶¹ Sin embargo, no existe una declaración definitiva por parte del autor que explique por qué eligió la forma del protagonista (ni tampoco es necesario) pero sí hay indicios de su creación en uno de sus primeros *manga*: *Solanin* (2005-2006). Por ejemplo, un prototipo del aspecto del héroe sale casualmente en el capítulo 19 y al final del capítulo 23 del volumen 2.

forma. No obstante, Ozaki apunta que Asano buscaba crear un personaje como producto de ventas, puesto que la obra, después de todo, es parte de un mercado (Ozaki, 2010).

En el 2019 Asano Inio amplía esa idea y señala que durante la elaboración de la obra necesitaba una figura que tuviera un “fin comercial” ya que el principal objetivo del manga es su explotación. Por lo tanto, Asano consideraba que la creación de “*merchandise*” o “figuras clave” de la historia presentada es un requerimiento para el éxito de la obra. Según esto, la “imagen” (イメージ) de marca debe ser fácilmente reconocido por los lectores, y así, cuando lo vieran, pensarían en *Oyasumi*... Y la mejor forma de hacerlo es diseñar “mascotas” (マスコット), es decir, figuras adorables y simples que puedan ser comercializadas. Por lo tanto, Asano pensó que el aspecto adorable de Punpun funcionaba como una buena estrategia promocional y como “mascota” de la obra (Kusuki, 2019).

Creemos que el autor intentaba ser mordaz en dicha declaración, pues Asano ha demostrado en numerosas ocasiones que sus declaraciones suelen tener cierta intención crítica hacia la industria y sus métodos. Por ejemplo, en otra entrevista (2014) revela que la decisión tras el aspecto del héroe consistía en “engañar” al lector. En otras palabras, deseaba que cuando alguien viera la forma del protagonista (en la portada o en el primer capítulo) creyera que se trataba de una obra adorable, pero, más tarde, se disgustara con el giro de los acontecimientos (Inio, 2014b).

Hasta este punto tenemos claro por qué la imagen del héroe es el de la caricatura, pero ¿Por qué es un ave? No hay una versión definitiva de esto. Por ejemplo, muchos lectores creen que el aspecto es debido al motivo de las “alas” y el “vuelo” presente en la canción *Tsubasa wo kudasai* y, como el héroe es un ave sin alas, se refuerza esa idea de incapacidad de emprender el vuelo. Otra interpretación es la Daisuke Yoshida quien lo relaciona con el *hato sabure* (鳩サブレ) o galleta en forma de paloma y cuya única función es ser “bonito” (Inio 2014b).⁶² En resumen, con estas declaraciones podemos sacar algunos aspectos importantes del origen del héroe:

⁶² Ahora bien, este panecillo nace en Kamakura y está inspirado en una imagen que hay sobre una de las puertas (la 11-Romon 楼門) del templo Tsurugaoka Hachimangū (鶴岡八幡宮). En dicho letrero hay dos palomas que pueden leerse como hachi “ハ” (ocho) de la palabra 八幡宮 (Hachimangū). Las palomas son un símbolo religioso porque son las mensajeras del dios de la guerra Hachiman (Dios de los ocho estandartes). En cuanto al número ocho, también es considerado un número de la buena suerte porque se relaciona con el simbolismo del dios anteriormente señalado, pero también con los Ocho Grandes Bodhisattvas, así como ser considerado el número de la abundancia. “Review: Hato Sabure Cookies”, Noviembre 13 del 2014. (En línea)

1. La apariencia del héroe nace de la crítica hacia la industria del manga: crear un personaje con una figura aprovechable para el mercado, pero en realidad se abre a la ironía.
2. Los prejuicios del lector cuando juzga una obra a la ligera o guiado únicamente por lo visual y que, conforme se adentra a la historia, se da cuenta que es un engaño.
3. La creación de una imagen “vacía” que se llena de significado.

Es posible que Asano mienta, exagere o invente historias de manera irónica para burlarse de la industria y de los lectores. Por ello, no podemos limitar el estudio de la forma física del protagonista a lo que él haya dicho o a lo que otros lectores hayan expresado guiados por dichas declaraciones. Por lo tanto, ofrecemos una reflexión del impacto de la imagen caricaturesca del héroe en el proceso de la interpretación, misma que nos exige un papel activo en la lectura de su forma.

Para iniciar la discusión, hay que recordar que en las narrativas de formación tradicional se nos da un nombre y una cara específica, un ser humano que puede existir en cualquier lugar o tiempo, pero, a fin de cuentas, todos reconocemos a un Wilhelm Meister o a un David Copperfield, a un ser humano alemán o inglés que son representados en cierta época y lugar. Y, a pesar de todo, no es necesario detallar ¿los tomamos en serio porque tienen nombre y aspecto humano? Pero ¿qué es lo que los hace “humanos”? ¿El que podamos visualizarlos? O, ¿Es la representación, el trabajo artístico que imita la vida?

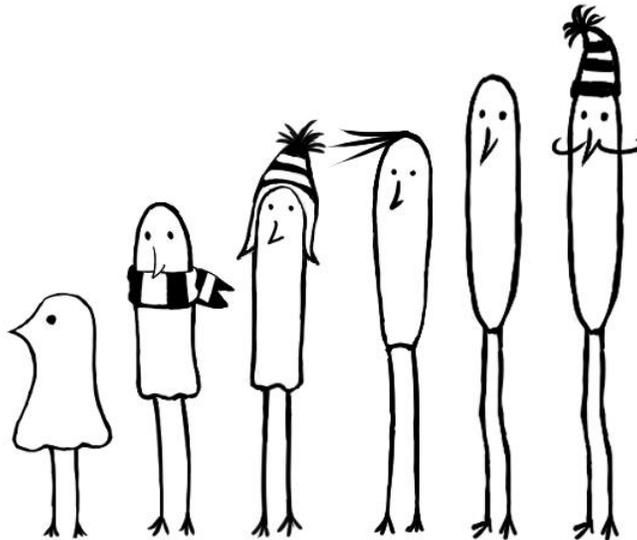


Ilustración 1.5. Punpun cuando tiene 10, 13, 15, 16, 18 y 20 años.

Sabemos que la narrativa de formación no habla de un ser humano “real” (ni aun cuando se base en las experiencias del autor) sino que reproduce la vida de forma estética. Pero esa existencia no es exclusiva de sólo un cierto tipo de humano, sino de todos: la nuestra, la de un lector del pasado, presente y futuro. Entonces, ¿Qué es lo que transforma a Punpun en un ser humano? No tiene forma humana, ni un nombre común, por lo tanto, produce *extrañeza*. Pues si tomamos la figura de Punpun y lo aislamos, le quitamos los detalles que lo hacen remotamente parecido a nosotros (por ejemplo, el que a veces use ropa o accesorios), por eliminación nos queda a un animal.

Aun así, no nos parece convincente esta conclusión, pues Punpun no es un animal ya que existe algo que nos garantiza que el protagonista es de nuestra especie, y aquello es la **experiencia humana**. El autor nos ha quitado todo aquello que distrae nuestra atención de lo esencial y deja un personaje al desnudo, pues ya no tenemos que ver su color de piel, cara, cabello, tipo de vestimenta, etc., únicamente sobran los detalles más simples y expresa con potencia lo interno. No obstante, esa extrañeza visual tiene función y explicación del porque logra maximizar otros detalles invisibles.

Ernst H. Gombrich en *La imagen y el ojo* (1974) explica el proceso de interpretación del espectador ante la imagen, pero, en especial, con la experiencia que tenemos cuando lo visto no es familiar o no se ha representado de la manera “correcta” (en este caso, el ser humano). Es decir, una representación “fiel” que coincide con los elementos esenciales, supone una mayor facilidad de comprensión, pues coincide con la imagen que existe en nuestra memoria; por lo tanto, nos resulta familiar y nos produce un efecto satisfactorio debido al reconocimiento (inconsciente y automático). No obstante, si lo que vemos no corresponde con la información de nuestros recuerdos, entonces la juzgamos negativamente porque “eso no es así”. Así, un objeto atípico atenta con nuestra información sobre las cosas, es decir, producen extrañeza (Gombrich, 1998:14-19).

No obstante, Gombrich señala que más que un defecto de la obra, la extrañeza es una manera nueva de presentarnos la realidad, ya que nos permite tener una visión alternativa del mundo, misma que abre sus posibilidades y nos deja apreciar algo que antes no podíamos ver debido a la familiaridad (1998:37-38). De esta manera, si bien Punpun es una forma alternativa de presentarnos al héroe, tanto en nombre como en imagen, ¿cómo es posible que nos identifiquemos con una caricatura? ¿Acaso eso no le resta seriedad a la discurso? Para

responderlo recurrimos otra vez a Gombrich que, en su texto *Meditaciones sobre un caballo de juguete* (1965), nos explica cómo un niño es capaz de crear un caballo de juguete usando únicamente un palo. El autor nos dice que, en el fondo, el sustituto cumple la misma tarea que el animal (caballo de juguete): es un transporte que sirve para montar, aunque la similitud del “pseudo caballo” sea mínima.

Por lo tanto, el niño no busca la fidelidad de la representación, sino su función. Gombrich asegura que en toda imagen hay abstracción y, aun cuando sea muy realista, existe una forma trabajada y simplificada del objeto real, por lo tanto, el observador no hace sino completar aquellos vacíos y reconocer lo que se intenta representar (2003:1-3).⁶³ Regresando a nuestras preguntas planteadas, nos identificamos con Punpun porque él también comparte los atributos del “caballo de juguete”: el héroe es una codificación del ser humano y no es necesario detallarlo, sino únicamente presentar su esquema básico para que nosotros completemos los vacíos.

Es aquí cuando cobra sentido por qué Gombrich no utiliza la palabra “imitación”, sino “representación”, pues ésta última tiene la cualidad de “evocar” o “colocar semejanzas de algo en la mente o los sentidos” (2003:1). Además, esto adquiere relevancia cuando estos estímulos visuales tienen importancia biológica para nosotros. Por ejemplo, según Gombrich, tanto los niños como el hombre primitivo iniciaron con la representación del mundo con el uso de formas simples del concepto y, en el caso del rostro, sólo es necesario dos puntos y una línea para formar boca y ojos, ya que nuestra memoria los ha catalogado como los rasgos más vitales y con los cuales estamos en contacto desde el inicio de nuestra vida (2003:6-7).

Relacionado con esto, según el teórico y artista de la historieta Scott Mccloud, si descomponemos una imagen (por ejemplo, un rostro) a lo mínimo, llegamos a las partes más esenciales (parecido a la deconstrucción del mito o al hallazgo de los mitemas) que le dan sentido: dos puntos y una línea. De esta manera, nos encontramos en los terrenos del ícono y cuyo rasgo principal es que “...requieren nuestra participación para cobrar vida” en lugar de la simple asimilación pasiva de datos (1995:59). Sin embargo, si intentamos descomponer

⁶³ Y lo mismo se puede decir en cuanto a la representación de las divinidades ¿es la representación de dios o la imitación de su forma? Es evidente que los diferentes retratos son producto de la imaginación, pero además son sustitutos de la idea de dios. Algo que se puede observar, por ejemplo, en el cuento de Francisco Rojas titulado “Nuestra señora de Nequetejé”: en el relato se cuenta como un pueblo indígena obtiene una imagen de la Mona Lisa de Leonardo da Vinci y, debido a que observan una belleza sobrenatural en ella, deciden que es la imagen de una virgen y se forma un culto en torno a su figura.

aún más esa imagen no llegaremos a la nada, sino al terreno del signo lingüístico, donde ya no necesitamos que se nos muestren las cosas, sino que podemos acceder a ellas por medio de descripción y la lectura (McCloud, 1995:51).



Ilustración 1.6. Punpun a los 18 años y, tras sufrir una crisis emocional, adopta la forma de triángulos que protegen, en su interior, a su “yo”.

Con ello nos damos cuenta de que Punpun está muy cercano a los límites de la representación icónica. Sin embargo, Asano lo lleva aún más lejos y lo simplifica cuando lo lleva a las fronteras de la abstracción y transforma a Punpun en un poliedro, esto a causa de una “crisis existencial” del héroe que lo hace recluirse en una fortaleza interior (visto del capítulo 77 al capítulo 85). Por esa razón, Punpun es un ícono que permite que se concentre la experiencia del ser humano, en especial su interioridad.

No obstante, no es la caricatura del hombre, es decir, no hay exageración, pues otra característica de *Oyasumi...* es la inversión de atributos: el protagonista es presentado visualmente como una caricatura: rasgos físicos simples, pero que muestran una gran profundidad emocional; por otro lado, cuando se retratan a otros personajes de manera “realista”, su actuar resulta caricaturesco o absurdo, en especial cuando ilustran el comportamiento de los adultos durante la infancia del protagonista o en la representación del líder de culto “Pegaso”.

Scott McCloud dice que la caricatura nos permite acceder a los “significados esenciales” y “concentrar nuestra atención en una idea”, por ejemplo, en el caso de un rostro, entre más simplificados sean sus rasgos, más universal se vuelven y, de esa manera, un mayor número de personas pueden identificarse con esa imagen porque “... cuando entras en el mundo de la caricatura te ves a ti mismo (...) nos dejamos absorber por su vacío”. Por el contrario, cuando una cara realista se presenta al lector y nota que rebosa de detalles, entonces se vuelve específica, es decir, se ve a esa cara “como la cara de otro” (1995:30-36).

De esta manera la simplificación del héroe permite aislar o abstraer las ideas más importantes que, por lo general, están eclipsadas por el realismo. Y, en este caso, al sujeto

que se forma en una sociedad cargada de información, imágenes, estereotipos, etc. En ese sentido, la modernidad agobiante diluye al sujeto, pero cuando se simplifican sus formas, podemos adentrarnos a su experiencia de manera más íntima, aunque con ello se pierda algo de “fidelidad”.

Ahora bien, si nos adentramos en *Oyasumi*... sabemos que el resto de los personajes ven, efectivamente, a Punpun como un ser humano, por lo que debemos creer y entrar en el juego. Sin embargo, los lectores ven algo que los otros actores de la historia no: el corazón del protagonista. Es decir, en este punto nuevamente entra el juego de la simplificación en la imagen, pues gracias a las diferentes transformaciones físicas y radicales del héroe, se nos revela su psique, algo que es imposible en la representación “fiel” de una persona.

Sumado a esto, la simplicidad en la que se nos presenta la transformación interior del héroe por medio de la mutación de su forma produce un destierro de la ambigüedad. En otras palabras, cuando vemos sin obstáculos al corazón del héroe estamos seguros de hallarnos ante su autenticidad y no la de una apariencia o una máscara que nos oculte su sentir. Por ejemplo, en la obra se da el caso contrario con Midori y sus falsas lágrimas que, en realidad, ocultan intenciones perversas: la vemos llorar, vemos su exterior, pero no su interior donde alberga sentimientos de venganza.

Relacionado con esto, hay otro concepto (la ambigüedad) que Gombrich maneja en la lectura de la imagen y que deseamos citar, pues ésta se relaciona con una de las transformaciones más importantes del héroe. Dijimos que la pérdida de la fidelidad de una imagen con su referente crea extrañeza, pero Gombrich dice que hay diferentes maneras de crearla; una de ellas es la del aislamiento, la otra es la ambigüedad. Señalamos que en el primer caso se entiende como un recurso que crea desfamiliarización debido a que se rompe con el esquema conocido de aquello que está ante nuestros ojos. Y muchas veces esto se logra por medio del contexto (por ejemplo, el protagonista -humano- caricaturizado en un ambiente hiperrealista). De tal forma que, entre más aislada esté una imagen de los elementos circundantes, más transforma nuestra experiencia de ese objeto (1998:33-34).

Pero en el caso de la ambigüedad el historiador pone el ejemplo de la ilustración “¿Conejo o pato?” (1892, anónimo) publicada en el *Fliegende Blätter*. La doble lectura de la imagen citada deja al lector la decisión de determinar su especie, pero también muestra la “inestabilidad del mundo visible” (Gombrich, 1998:35). Esta vacilación en nuestra

interpretación de lo que vemos es una forma de imposición del autor de su visión del mundo, o por lo menos justo en los puntos vulnerables de lo aparente y que podemos interpretar de varias maneras. Así, logramos ver al pato pero, si cambiamos el ángulo, reconocemos a un conejo y nos damos cuenta que depende del contexto visual, del deseo y la convicción del lector para definir el sentido de la imagen y, por supuesto, aquella elección interviene significativamente con su interpretación (Gombrich, 1998:35-36).

¿Por qué la ambigüedad se destierra o acentúa sólo en ciertos momentos de la obra? Por ejemplo, la idea tras el “pato” o el “conejo” también podemos aplicarlo al protagonista: ¿Qué representa en su forma triangular que anteriormente expusimos? o, ¿qué son los cuernos cuando se vuelve un criminal? Gombrich señala que el artista suele imponer una visión de mundo cuando limita las ambigüedades, pues el lector tiene que elegir entre las posibilidades mostradas y, sin embargo, ni aun así pierde la posibilidad de aceptar o rechazar esa visión (1998:34-35).

En el caso de los cuernos del protagonista, estos aparecen después de que él cree que se transformó en un asesino (capítulo 113, volumen 11). Por ese motivo, cualquier lector lo relaciona inmediatamente con la maldad y con los cuernos de los demonios. No obstante, Asano Inio explica que la razón de estos cuernos es porque se ha reunido con Aiko y se convierte en Hikoboshi, la estrella Altair o la estrella vaca (牽牛星), que en la mitología japonesa es el amante de Orihime, la estrella Vega (Inio, 2014a).

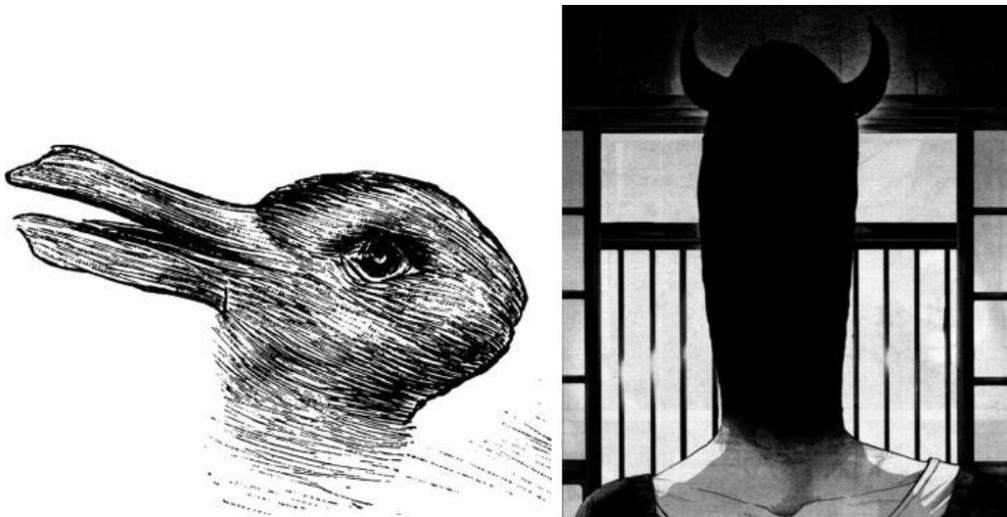


Ilustración 1.7. "¿Conejo o pato?" y ¿Toro o demonio?

Es quizás esta declaración la que más ha condicionado la interpretación de los lectores, pues algunos dan por hecho que los cuernos son de vaca o de toro y, por lo tanto, reprimen su

opinión. Sin embargo, de ser correcta esta lectura... ¿Por qué no adquirió los cuernos cuando se unió sexualmente a Aiko o cuando se reencontraron y le abrió su corazón? O quizás... ¿Los cuernos son la prueba de una conexión más auténtica al convertirse en cómplices de un crimen? La ambigüedad que hay en este símbolo es compleja, pero en un lector que no ha sido afectado por las palabras del autor tiene la posibilidad de elegir la respuesta más inmediata, en especial si es occidental y si acude al imaginario judeocristiano: los cuernos son un símbolo de la maldad, pues estos aparecen cuando Punpun ve sus manos manchadas de sangre.

Pero los indicios que el autor pone hacen que la interpretación se oriente hacia donde él lo desea, por lo que todo depende en el acuerdo de quien observa y si aquello que ve realmente se relaciona con la impresión del momento (los cuernos y el crimen). Cuando esto sucede, entonces hay un distanciamiento entre la intención autor y los espacios vacíos de la imagen, mismos que deben ser llenados de sentido según las expectativas o experiencias de quien lee (ideología y repertorio de símbolos). De esa manera, aun cuando exista la guía del artista, quien observa no está obligado a seguir ese camino, sino dejarse absorber por la ambigüedad proyectada por el personaje ya que, después de todo, Asano crea un personaje “vacío” que requiere al lector para “completar” o “llenar” ese sentido.

Con ello se abre otro tema de discusión en cuanto a la forma visual del héroe: la simplicidad y sus posibilidades. Punpun, como todo héroe de las narrativas de formación, está en proceso de transformación, tanto física como espiritualmente, por lo que es lógico que se nos presente al inicio del relato como un simple garabato, común y poco interesante; no obstante, los elementos externos o el contexto le dan *forma*, tanto a su cuerpo como a su interioridad. Esta unión de dos elementos que siempre estuvieron en desequilibrio (cuerpo-mente), funciona como una “arcilla”, pues el héroe se va modelando (en todo sentido), según las experiencias de vida y por el ritmo propio de su maduración física.

Pero la forma exterior es un cristal que nos permite mirar por su claridad la interioridad del héroe, pero al mismo tiempo es un espejo que nos refleja a nosotros mismos. Por ello, el espejo comulga con el vacío, pues en los espacios en blanco, en la soledad de la

nada (*Mu*) nos podemos encontrar a nosotros, pues hemos traspasado las barreras de lo aparente que oculta el verdadero rostro de las cosas, tal como expresa la filosofía del Zen.⁶⁴

Asano reconcilia cuerpo y mente en *Oyasumi...*, pero logra algo más y es que nos presenta la *idea* de la formación obrando en las transformaciones visuales del héroe, algo que sucede rara vez en las obras de este tipo pues, por lo general, las narrativas de formación entendían el cambio corporal como una medida de tiempo en el que, si el cuerpo cambiaba, era lógico que la mente también. Por ello, en el pasado no se nos permitía, de ninguna manera, ver el desarrollo de la psique (o lo intelectual) plasmada también en el cuerpo, tanto por el medio como por la idea que la formación siempre ha sido un proceso absolutamente mental.

¿Cómo es posible esto? Uno de los principales debates en torno al *Bildungsroman* es que la formación no puede ser categoría ni concepto, tampoco hay manera en la que podamos asirla o encapsularla y, por lo tanto, es *idea*, algo que está constantemente proyectándose por lo que no es posible hallar un final o un punto en el que digamos que ya la alcanzamos o que estamos *completamente formados* (Salmerón, 2002:26).

Por eso, la *formación* como *idea* plantea un sinfín de posibilidades para que el ser humano se desarrolle, ya que no hay una manera de crecer o cómo hacerlo, qué es correcto o

⁶⁴ Otro ejemplo de estas ideas que deseamos poner es de la escuela Zen, que funciona como el mejor ejemplo de aquellos que buscaron una expresión auténtica de la interioridad (lo invisible) por medio de la simplificación en el arte. Según sus propuestas, en la abstracción encontramos una conexión más profunda con lo espiritual, por ello establecieron siete características para plasmar lo que no tiene forma: “asimetría, simplicidad, austera sublimidad o una noble sequedad, naturalidad, sutil profundidad o una profunda sutileza, desprendimiento de todo apego y calma” (García Gutiérrez, 1998:78-79).

Esto quiere decir que cuando el arte cumple con esas siete normas el espectador es capaz de vislumbrar la autenticidad de las cosas o, mejor dicho, se le invita a interpretar lo que yace más allá de las apariencias. Porque la finalidad es que el lector comprenda lo invisible (o lo que no tiene forma) al enfrentarse a una obra de arte que no presenta las cosas tal cual son a sus ojos, pues el arte Zen evita explicar detalladamente y privilegia el sentir y la reflexión (García Gutiérrez, 1998:78).

Ahora bien, para que lo interior sea captado se requiere del papel activo en la lectura de la obra, por esa razón los artistas despojan a las figuras de todo lo que distrae la mirada y nos pone en contacto con “su espíritu escondido en ellas” (García Gutiérrez, 1998:35). Por esa razón, optan por el trazo limpio que delinea únicamente lo más básico de una figura para que se “cargue de significado” o para que alcance una finalidad metafísica, es decir, hacer que la naturaleza (el hombre incluido) que se represente se “purifique” de su materialidad y que así se exprese “un estado del alma” (García Gutiérrez, 1998:38).

Sin embargo, cuando se simplifica y nos quedamos con los “valores espirituales y su última esencia” el artista también halla una dificultad que es la imposibilidad de expresar ciertos valores superiores que no tienen forma. Por ello, el creador opta por la “nada” o *Mu* (無), un espacio intermedio donde yace el vacío, el espacio en blanco que nos produce un sentimiento estético de soledad, pero también nos invita a la introspección y a la disolución, pues la “nada” o el “sin” no pretende decir que no hay existencia, sino que se plantea el regreso o la comunión con el “todo” (García Gutiérrez, 1998:56-58). Y esta “nada”, que nos deja un sentimiento de melancolía y disipación, es algo que vemos con mayor presencia en el color de la portada y lo hechos del volumen 13.

incorrecto; tampoco tiene limitantes de tiempo o espacio, sino que, al ser mental, no excluye variantes, sino que las acumula, mismas que, al ser infinitas, tampoco establecen a rajatabla cuáles necesitamos para formarnos (excepto, claro, que no podemos experimentarlas todas por nuestra propia finitud). En ese aspecto, a partir de la percepción y del impacto de la psique con el ambiente, tenemos la certeza de existir, porque nos percibimos a nosotros mismos por medio del contacto con el mundo, tal como sucede con el protagonista. Vemos que se repite un elemento común en todas las historias de formación: el autoconocimiento no sólo requiere introspección, también de la experiencia con los otros.

Y Asano nos muestra esto al proponer un personaje que nunca es estable, ni interna ni externamente, porque adquiere forma según los estímulos que recibe del mundo y, de entre todas esas posibilidades, sólo algunas lo afectan y lo transforman de manera radical. Por eso decimos que *vemos la idea de la formación* (el cambio sin fin y lleno de posibilidades) obrando en el héroe. Y esto se aprecia de mejor modo en el clímax de la historia: cuando toma el papel de “Fujikawa Takeshi” (capítulo 99, volumen 9) porque abandona su apariencia original y adopta una figura más humana. Sin embargo, es precisamente eso: una *apariencia* en la que el “yo” se oculta bajo la máscara de alguien más (Fujikawa Takeshi). Esta falsedad se vuelve evidente porque su cuerpo adquiere rasgos: por primera vez se observa su vestimenta, peso y altura, mientras que lo caricaturesco únicamente permanece en el rostro: es la parte auténtica que no desaparece ni se oculta al lector, por ello su cara sigue cambiando: cuernos, ojos y oscuridad.

De esa manera, en las últimas partes de la obra Punpun es visualmente un humano, pero, debido a su forma atípica, también es una máscara que nos permite descubrirnos a nosotros mismos debajo de ella. Según Titus Burckhardt, aunque la máscara deriva de la persona, en realidad no expresa la individualidad, sino que es un “papel”, un “tipo” atemporal (de ahí su función sagrada en algunas culturas) que absorbe la individualidad y oculta el ego del portador (2009:101-6). Sin embargo, cuando la persona se ha compenetrado con el símbolo, permite que se forme una nueva identidad o, dicho de otra manera, la máscara, como la “nada” del zen, permiten que el portador se una con el todo, porque la disolución se hace posible. Por lo tanto, no es que el “yo” desaparezca, sino que la unión de ambos permite crear algo nuevo que es capaz de mostrar el alma humana al abandonar las pretensiones de un “yo”,

con nombre y rostro específico y, por el contrario, deja ver lo interior tal cual es, por la libertad otorgada por el símbolo.

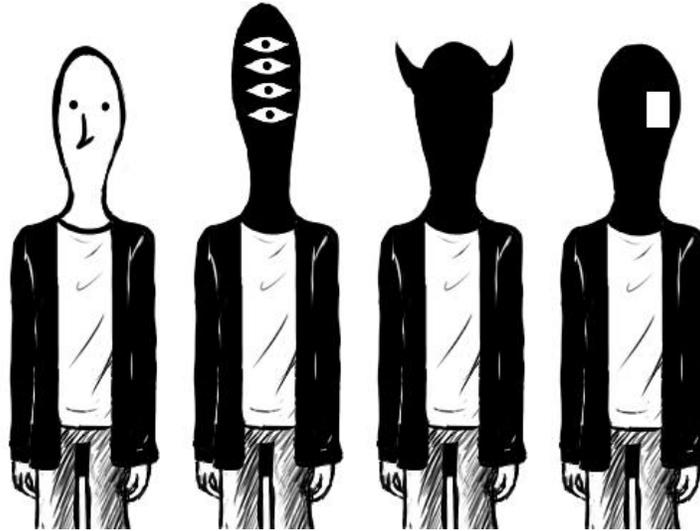


Ilustración 1.8. De izquierda a derecha: Punpun (20 años) como “Fujikawa Takeshi”, luego su fase de “multiplicidad”, su fase de criminal y su fase de fugitivo (lesión en el ojo izquierdo). Del capítulo 99 al 143, volumen 9 al 13.

Pero ¿qué pasaría si el héroe no fuera una caricatura?, ¿el efecto sería el mismo? Gombrich halla en la historieta dos cualidades importantes que nos aclaran esto: la concisión y la claridad (Gombrich, 2002:286). Además, pone el ejemplo del artista William Hogarth (1697-1764), otro de los pioneros de la historieta, quien abogaba por crear “esquemas” de “carácter” y de “expresión”, ya que el arte pictórico no debe recaer en el naturalismo o pretender una fidelidad con la realidad, sino que, al ser el lenguaje de los objetos, es permitido representar de manera sencilla para que unas cuantas líneas detonen la memoria y permitan que el resto lo complete el espectador.

Sin embargo, no todo depende en quién lo lee, sino que el “carácter” del dibujo también depende del artista, pues sólo del profundo “conocimiento de la forma y del corazón humanos” pueden crear un resultado estético (Gombrich, 2002:296). Pues, según el historiador, cuando uno intenta plasmar la risa o el llanto, se crean imitaciones poco convincentes de dichas emociones, pues tales sentimientos deben nacer auténticamente.

Recordemos que Asano Inio, en una de sus entrevistas, expresó precisamente esa dificultad: ¿Cuál debe ser la cara correcta que pone una persona cuando comete un asesinato? El autor comprendió que era complejo para él, en ese instante de su vida, transmitir todo el impacto emocional en el dibujo (Inio, 2014a). De ahí que se apoye en otros símbolos visuales

y auditivos, por ejemplo, la onomatopeya usada para representar el sonido de la estatuilla que Punpun usa para herir a la madre.

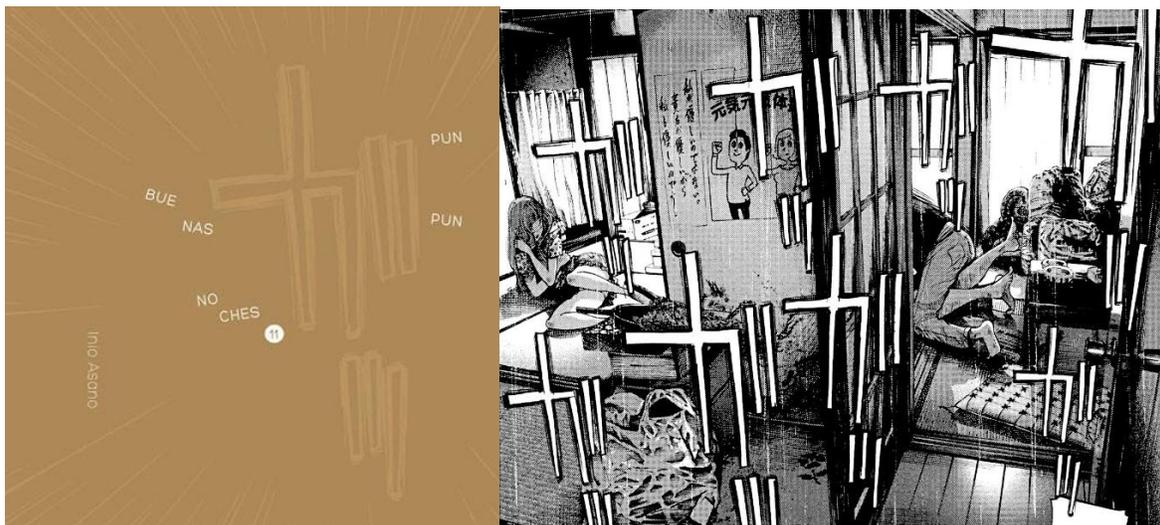


Ilustración 1.9. Izquierda: la sobrecubierta dorada del volumen 11 tiene la onomatopeya “Gat” o ガツ, según el autor, él inventó esta palabra para imitar el sonido que Punpun provoca cuando golpea a la madre con la estatuilla del “falso dios”. Es de apreciar que si volteamos ガ se parece a un número 4, considerado de mala suerte por aludir a la muerte (Inio, 2012).

Gombrich también aboga que en la representación del ser humano no es necesario detallar, sino que podemos reconstruir a partir de los indicios y expresar lo más esencial de él, otra forma de decirlo es que la imagen debe ser completa, mas no debe pretender ser perfecta o un doble del objeto (2003:2-8-9). Por ejemplo, en el caso de los grandes maestros de la pintura, ellos no buscan plasmar los sentimientos según una “verdad”, sino que gracias a sus conocimientos complejos del corazón humano y de la técnica, son capaces de abstraer aquellas pasiones a sus formas básicas o universales y trabajarlas en su obra (Gombrich, 2002:292).

Por esa razón Asano reconoce que, al momento de idear *Oyasumi*... se enfrentó con un obstáculo: la incapacidad de traducir a la imagen ciertas pasiones humanas, pues al intentar hacerlo algunas perdían profundidad. Por esa razón, optó por representar las formas más básicas de esas expresiones o de emociones complejas (como la ira o el sufrimiento) y rodearlas de información para que el lector agregara la profundidad y el acento; gracias a eso pudo extraer lo más esencial de la experiencia humana.

Por lo tanto, resulta eficaz que ese pequeño garabato que es el protagonista reúna tanto significado: es más que un japonés que vive en Tokio durante un tiempo específico, es la **idea de la formación en la modernidad**, habrá tiempo y espacio determinado, pero, a fin

de cuentas, toda una generación se puede identificar con sus vivencias porque son los problemas de la juventud de finales del siglo XX e inicios del XXI: la generación “satori” y los *millennial* se encuentran y descubren que, en el fondo, comparten la misma angustia. Y es precisamente por la naturaleza icónica y abstracta de la representación visual en la obra, que nos permite vernos a nosotros mismos, independientemente del origen.

En *Oyasumi...* es posible sobrecargar la imagen con lo superficial: escenarios, objetos, etc. Pero en lo humano no es necesario, pues con el individuo toda exterioridad es sólo un aspecto mínimo de su interioridad, en donde se hallan sus pasiones y sus conflictos, sus contradicciones, saberes, etc. En

ese aspecto Asano Inio logra darle forma y representar al ser humano con unos cuantos trazos, pero su “carácter” es lo que se desarrolla conforme nos adentramos en su historia, poco a poco según el proceso de maduración del héroe. Por esa razón ese garabato llamado Punpun se transforma en un ser humano complejo, porque se le da humanidad por medio del relato de su vida.

Esto es parecido a lo que Gombrich llama el “método Rodolphe Töpffer” (El padre de la historieta,) de “garabatear y ver qué pasa”, es decir, cuando se permite el libre fluir de las imágenes, llega un momento que cobran vida propia, sin embargo, no hay intención o plan, sino que se logra con la ayuda del lector (2002:301). En ese sentido, Punpun es como Pinoccio, el pequeño niño que, al inicio de su aventura, únicamente es un leño humilde cuya única función es la de prender la chimenea. Sin embargo, conforme avanza en su aventura, la “marioneta” aprende, vive, ama y sufre y, por lo tanto, el “hada buena” reconoce que ese pedazo de madera tiene un corazón, es decir, Pinoccio-Punpun ya no es una imitación del ser, sino un humano de carne y hueso.



Ilustración 1.10. Punpun (22 años) regresa a su forma “auténtica” pero la cicatriz de su ojo izquierdo es la prueba de su viaje. Capítulo 147, volumen 13.

CAPÍTULO 2 LA FORMACIÓN DEL HÉROE EN EL MANGA

En el fondo, todo manga de formación responde a una idea nuclear que la estructura y le confiere su sentido ideológico y, por qué no, comercial. Nos referimos a la importancia del motivo del *otoko no roman* (romance masculino) en el manga como la centralidad desde la cual gira el argumento y las acciones del héroe. Sumado a esto, los mangas cuya idea central es el *otoko no roman* requieren de la estructuración típica de la *nekketsu shōsetsu* (novela de sangre caliente); en otras palabras, el encadenamiento de periplos como una manera de alargar el argumento y responder a un fin comercial. Sin embargo, en los estudios del manga no existe la relación entre el *otoko no roman* y la *nekketsu*, tampoco de su impacto en las narrativas de formación. De igual manera, no se conoce el origen de la idea, su historia o por qué adquirió dicha estructuración. Por lo tanto, el objetivo del segundo capítulo es comprobar que el *otoko no roman*, el *risshin-shusse* (ascenso en el mundo), la *ryōsai-kenbo* (buena esposa, madre sabia) y la *nekketsu* son elementos que caracterizan los relatos de formación en el manga. Sin embargo, también veremos su crisis, pues las obras contemporáneas luchan contra esas ideas y algunos mangas proponen otro tipo de viaje y transformación: el *jibun sagashi no tabi* o el periplo del héroe en búsqueda del sentido.

2.1 LA PERTINENCIA DEL *BILDUNGSROMAN* EN EL ESTUDIO DE LAS NARRATIVAS DE FORMACIÓN

Hay una tendencia recurrente en la crítica literaria de las últimas décadas y es subordinar toda obra que hable del crecimiento al *Bildungsroman*, tradición literaria alemana que se caracterizó por contar el crecimiento de un héroe desde su inexperiencia hasta su madurez.⁶⁵ Sin embargo, fue una propuesta estética de finales del siglo XVIII y hasta mediados del siglo XX, momento cuando perdió fuerza el discurso de la *Bildung* o del ideal estético y espiritual

⁶⁵ ¿“El” o “la” *Bildungsroman*? Para aclarar el género de este término hay que señalar que está compuesto por dos elementos: el primero es la *Bildung* (femenino, *Die Bildung*, transformación física y espiritual) y el *Roman* (masculino, *Der Roman*, romance o novela). Al unirse, aquello de lo que se habla es el *Roman*, no la *Bildung*. Por lo tanto, en sentido estricto, es una palabra masculina: el *Bildungsroman*, los *Bildungsromane*. Piénsese, por ejemplo, cómo se usa en el trabajo de uno de los críticos y teóricos más importantes de este tipo de narrativa: Fritz Martini y su artículo “*Der Bildungsroman. Zur Geschichte des Wortes und der Theorie*” (1961). Por esa razón, entre los estudios en español de la novela de formación alemana se respeta la forma masculina y en mayúscula.

de la formación. Por lo tanto, ¿Antes del siglo XVIII no se hablaba del crecimiento del héroe? y, ¿qué podemos decir de la literatura en otras tradiciones que no abrevan de la novela alemana? O, ¿qué provocó que esa tradición alemana fuera, para los estudios literarios, una norma y no un ejemplo? Hoy en día, cuando hablamos de canciones, no nos referimos a ellas con los términos “aria” o “recitativo”, pues son piezas musicales de un tipo y tiempo específico (la ópera). Por lo tanto, ¿por qué sí aferrarse a la idea de la *Bildung*?

Se requiere una revalorización terminológica que vaya más allá del modelo dominante en los discursos literarios. Es cierto que la tradición alemana es el referente de muchos investigadores y estudios al momento de comprender cómo se desarrolla el crecimiento de un héroe en la literatura. Pero la comparación es anacrónica en las obras contemporáneas, en especial cuando tales creaciones no comparten elementos con el canon alemán, ni tienen conocimiento de éste (pues se presentan con recursos propios y con discursos que contradicen las propuestas de la tradición alemana).

Los límites comparativos son claros, sin embargo, algunos argumentos recurren a una muy debatible clasificación de textos al llamar a la narrativa contemporánea “*Bildungsroman*”, ya sea postcolonial, feminista, mexicano, africano, chino e, incluso, aplicado al cuento, la poesía, la narrativa transmedia y al manga. Reconozco que esta también fue mi actitud en mis inicios del estudio de la formación en la literatura, sin embargo, de igual manera admito que esto se debió a mi poco conocimiento del tema, su historia y la terminología, por lo que es un error común de los neófitos en los estudios del *Bildungsroman* y de las narrativas de formación cuando se aplica el término a todo lo que se parezca. Por tal motivo, proponemos ya no abordar el problema desde esa perspectiva.

El *Bildungsroman* no es el único eje, sino que debemos observar la dinámica interna y externa de la formación: lo universal y lo específico. De esta manera, si nuestra propuesta persigue eso, no necesita validarse por medio del canon, sino elevarse por su valor mismo o particularidades y especialmente porque muchas obras publicadas después de la década de los sesenta (incluidas producciones de la cultura de masas) tienen poco o nada que ver con la tradición alemana. Por ello, vamos a estudiar las obras por su manera de interpretar el crecimiento, en su contexto, con sus recursos, pero, de igual manera, debemos estudiar cómo dialogan y forman parte de una tradición, como lo señalamos párrafos atrás.

Deseamos ver el tema de la formación desde un nuevo enfoque que se aparte de la tendencia común de subordinar toda historia de formación a la tradición alemana. Proponemos una nueva terminología, más abierta que sea capaz de incluir incluso al cine, los videojuegos y las historietas. Por lo tanto, es conveniente hacer esas aclaraciones. Lo que nosotros proponemos como *Bildungsroman* tradicional son todas aquellas obras que, independientemente de su cultura de origen, conservan los elementos típicos del modelo: el desarrollo físico y espiritual (la *Bildung*), pero, sobre todo, la consciencia de la tradición alemana y que en ocasiones se expresa en la obra como autorreflexividad.

En cuanto al desarrollo físico y espiritual, esta transformación se entiende como la manera en la que alguien se cultiva: el proceso. Por lo tanto, es ingenuo creer que el *Bildungsroman* es simplemente una novela que narra el crecimiento de un héroe, pues es sólo el umbral de toda su arquitectura. De igual manera es imposible hacer una taxonomía del *Bildungsroman*, dicho de otra manera, en señalar un número de características que la definan. No hay tal cosa, ya que si lo intentamos nos vamos a contradecir y excluiríamos a muchas obras. Sin embargo, por cuestiones de claridad (y para evitar ambigüedades) listamos algunas características que se encuentran en las más grandes obras de su tradición:

1. La idea de la *Bildung* es su soporte, sin la *Bildung* no hay *Bildungsroman*. Por lo tanto, siempre hay un desarrollo externo pero, sobre todo, interno que se entiende como cultivación del espíritu (estético o intelectual). A pesar de eso, la edad del personaje no es importante: el héroe puede ser un niño o un adulto maduro, como sucede en las obras de Thomas Mann.
2. Hay un choque histórico, filosófico y estético entre dos épocas y, además, los personajes son un síntoma o signo de ese tiempo específico porque se plantan ante él con una postura crítica. Por ejemplo, el *Bildungsroman* realista inglés (el individuo contra la industrialización), las obras del Modernismo (el individuo, la realidad y su consciencia) o las obras del periodo de guerras (Primera y Segunda Guerra Mundial) que ponen en cuestionamiento la idea de la *Bildung* y la barbarie de la guerra. Aunque este punto coincide con muchas obras contemporáneas, de ahí que pueda existir cierta “similitud” con la tradición alemana.
3. Por último, el *Bildungsroman* es consciente de sí mismo, por lo que un escritor está ante la tradición para apropiarse de ella, criticarla, parodiarla o desafiarla. El *Bildungsroman* es una respuesta a sí mismo.⁶⁶

Por consiguiente, todas aquellas novelas de la alta literatura que desconozca la *Bildung* y las implicaciones de su tradición sugerimos que es más oportuno llamarlas **novelas**

⁶⁶ ¿Qué sucede con el primer *Bildungsroman*, *Los años de aprendizaje de Wilhelm Meister*? Como muchos investigadores lo han apuntado, Goethe no escribió la obra pensando en que estaba creando un *Bildungsroman*. Fue la crítica literaria la que le dio el nombre. A partir de ahí, escritores como, por ejemplo, Novalis, Hoffmann, Mann, etc. reaccionaron a la obra de Goethe y lanzaron su propuesta.

de formación, a secas. A diferencia del *Bildungsroman* en donde la juventud no es un requisito, en el caso de la novela de formación contemporánea (con sus excepciones) sí domina una tendencia a mostrar el paso de la niñez a la adultez o de la niñez a la adolescencia. Además, hay otros tipos de relatos breves (novela corta y cuento) en la que aborda el tema de la transformación o un “rito de paso” que se da en un periodo mínimo de días u horas. En ese caso, más que hablar de crecimiento, nos referimos a **narrativas de iniciación**, ya que el cambio inicia pero no se detalla o “acaba”. Por lo tanto, el rito iniciático es su principal característica. Por último, aquellos productos de la cultura de masas como el cine, la televisión, los cómics y los videojuegos con el tropo de la juventud, el crecimiento y la transformación sugerimos que las llamemos **narrativas de formación**.

Investigadores contemporáneos no están de acuerdo con las divisiones, clasificaciones o “etiquetas”, pero esta distinción entre *Bildungsroman* y las narrativas de formación es útil porque así evitamos enredos metodológicos a la hora de estudiarlos y también evitamos comparaciones anacrónicas. Ahora bien, ¿se puede o es útil usar el término *Bildungsroman* en el estudio de las narrativas transmedia? Es posible, se intentó durante la elaboración de esta tesis y es un trabajo difícil y, a veces, innecesario ¿Por qué? La razón es porque al hacer la comparación se desvía la atención del objetivo principal y, en cambio, se realiza un rodeo en la historia filosófica y estética para comparar dos momentos que, quizás, no tienen relación. La segunda opción y es la que más se ha observado en otros estudios, es usar la palabra como un término “comodín”, en otras palabras, sin saber lo que implica, sus diferencias, su historia y utilizarla porque el elemento en común es el crecimiento.

Entonces, ¿cómo comprobamos que en una obra se forman dichos vínculos entre tradición, particularidad y universalidad? En primer lugar, es necesario comprender que, en su origen y en el fondo de las obras, están los arquetipos (mitemas o ideas elementales) o aquellos fragmentos irremplazables (puesto que expresan o encarnan acciones o funciones psíquicas vitales), irreducibles (porque no es posible dividirlos o separarlos porque condensan en sí todo su sentido) y permanentes de la creación artística.

Hans Blumenberg propone que esa universalidad de los relatos mitológicos yace en el “núcleo amítico” o el “depósito no mundano” y que se caracteriza por “despertar” o “liberar” la información que ha recopilado con el tiempo o, en las palabras del filósofo, de decir “lo no dicho” (2003:192-208). De esta manera, con el paso del tiempo, únicamente se

conserva aquello (más valioso) que no es posible suprimir ni dividir a riesgo de volverse algo completamente diferente. Así, la materia más “sólida” y “resistente” (por lo tanto llena de sentido) permanece a pesar de los cambios y se vuelve reconocible porque “...ha podido satisfacer las distintas recepciones y expectativas” (2003:191-208).⁶⁷ Por esa razón identificamos mitos recurrentes en las culturas: por su capacidad de resguardar ciertos esquemas universales que responden en toda época y porque es constantemente trabajado en sus particularidades (el trabajo en sus “revestimientos”, si así se quiere ver) lo que evita que el mito se “estaque” en una sola representación.⁶⁸

Los universales (arquetipos, mitologemas, funciones, etc.) no desaparecen de la memoria humana y siempre están presente en los relatos de todas las culturas y tradiciones. Además, esas funciones antropológicas toman formas complejas, se ordenan, interactúan y forman historias recurrentes que algunos expertos prefieren llamar mitologemas. De entre todos ellos (el niño divino, el viaje del héroe y sus pasos, etc.), los mitologemas que se relacionan a la figura del héroe son los que nos interesan porque es la base de lo que hoy en día conocemos como narrativas de formación.

Ahora bien, no debemos perder de vista que los universales, por sí solos, no explican por completo el fenómeno literario, las funciones narrativas están presentes y son necesarias porque acompañan al hombre y sus acciones tanto internas (mentales) como externas (biológicas), sin embargo, también son elementos normados por la cultura. Es por esa razón que en cada tradición existen diversas formas de configurar un mitologema (siempre con los mismos arquetipos) y se adhieren con fuerza a esa sociedad, de tal manera que pasan al inconsciente colectivo en espera de ser activados y reelaborados por un creador.

Pero según las sociedades se volvieron complejas y contaron más historias a partir de las reelaboraciones del mitologema, ya no era posible identificar fácilmente a los elementos constantes y universales, sino que también aparecían otros discursos, elementos y formas de

⁶⁷ De ahí que Blumenberg exprese que el mito fundamental necesite observarse de manera diacrónica (su evolución), a diferencia del estudio sincrónico de los mitologemas o de cómo ha sido su recepción en determinado periodo (2003:191 y 296).

⁶⁸ Sin embargo, estas ideas en torno a la “universalidad” de ciertos esquemas y sus constante reelaboración (particularizante), no son propuestas que únicamente Blumenberg defiende, también Levi-Strauss con los mitemas indivisibles, Jean Marie Schaeffer con la “conducta estética”, o Dan Sperber y el fenómeno del “meme”. Ellos se ocupan del proceso cognitivo de las representaciones culturales (el arte literario en este caso) y señalan la importancia de ambas posturas (universal y particular) en el análisis como veremos más adelante.

estructurar esos relatos mitológicos según sus tradiciones estéticas, filosóficas, sus cánones literarios, etc. Por ejemplo, ese es el caso del *Bildungsroman*.

Dicho esto, ¿Por qué son tan populares las historias de formación? ¿Que permite que continúen en la cultura? Independientemente de los universales, también es importante la apropiación de los clásicos del *Bildungsroman* y su impacto en los relatos en torno a la formación del héroe. Es aquí cuando entra en nuestra discusión la noción del *meme* cultural o las ideas “infecciosas”, que son propuestas del antropólogo Dan Sperber y el modelo “epidemiológico de las representaciones” como una vía para explicar el origen de los macro fenómenos culturales (2005:12-13).

Hasta hace poco aún se debía explicar en qué consiste un modelo epidemiológico, por desgracia, en estos últimos años todos estamos familiarizados con los términos y el comportamiento de una pandemia debido a la COVID-19. Sabemos que es necesario a un solo individuo portador de un virus para infectar a varias personas pero, además, para que reciba el nombre “epidemia” hace falta que se disperse por grandes grupos. Dan Sperber sugiere que recuperemos la etimología de la palabra y dice que: *-epidemia-*, en primera instancia, significa “permanencia en un país o llegada a él”. Ahora bien, en su uso más corriente, una epidemia no sólo habla de las enfermedades, también de la permanencia o la llegada de personas o costumbres (2005:11).

Por lo tanto, este fenómeno también se aplica a las representaciones culturales, pues no sólo se transmiten ideas de un individuo a otro, sino que pueden propagarse a gran escala y “de forma duradera”; eso es lo que Sperber llama **ideas contagiosas**, consideradas por el investigador como las principales fuentes de contenido en la cultura. Por lo tanto, explicar la cultura es comprender por qué y cómo hay ideas constantes que se repiten en el tiempo (2005:11).

Sperber nos dice que, para que una idea se convierta en una representación cultural de gran escala, primero se deben cumplir dos fases: la primera inicia como una representación mental, es decir, una idea recurrente que se mueve en un grupo (en este caso llamémosla “la formación del héroe”). Pero una vez que esta idea se establece, cada persona se apropiará del concepto y lo trabajará según su experiencia o su horizonte de expectativas. Pero ¿Qué determina que esa idea se fije y transmita? En primer lugar interviene el efecto acumulativo de “micro procesos psicológicos” (cognitivos y comunicativos). En otras palabras, son

aquellos mecanismos individuales que son responsables de la formación, transformación y fijación de ciertas representaciones mentales y, en especial, se privilegian aquellas que son más fáciles de comprender, memorizar y, por lo tanto, transmitir. Según Sperber, esos dos elementos son solo algunos de los factores que nos permiten que ciertas ideas sean más fáciles de recordar y expresar (2005:52-66).

Por ejemplo, la idea básica de una narrativa de formación es que un héroe crece, por ende, toda historia de crecimiento tiene ciertos elementos recurrentes: salida del hogar, separación de los padres, primer amor, etc. Y, en segundo lugar, la comunicación que es la encargada de la forma en la que transmitimos dichas representaciones: por ejemplo, ¿quiénes se destacan en la comunicación de narrativas de formación en la segunda mitad del XX? Son los medios audiovisuales a gran escala (el cine, la televisión y las historietas). Estos medios dominantes fijan o imponen estructuras, entre ellas, las ya existentes en la tradición Occidental, como lo son los clásicos del *Bildungsroman*.

Ahora bien, el segundo momento después de este flujo de representaciones mentales se da cuando un individuo materializa lo mental y lo transmite a gran escala. Otra forma de decirlo es cuando, de entre todos aquellos que piensan, transmiten y comprenden una idea, alguno es capaz de llevar lo verbal (mental) a lo estable de la representación, ya sea en escritura u otra forma de expresión. Entonces lo mental se transforma en lo que Sperber llama una “representación pública”, pues una interpretación de esa idea se vuelve dominante, llega a una comunidad más grande e, incluso, logra trascender límites territoriales y se fija en otras culturas. Es ahí cuando nos damos cuenta de que dicha idea se volvió contagiosa. Ahora bien, de entre todos los espectadores o lectores, habrá otro grupo que recupera esa interpretación, la interiorizan y logra generar nuevas representaciones públicas (Sperber, 2005:32-33). Con ello vemos un encadenamiento de fenómenos y en el que cada nueva recuperación propone y cambia.

Por ejemplo, esto lo apreciamos en el impacto que el *Bildungsroman* tuvo durante casi dos siglos y que inició con una representación mental de la formación: Goethe interpretó la *Bildung*, después, la trabajó y ofreció su obra *Los años de aprendizaje de Wilhelm Meister* (1775-76). Por lo tanto, paso de ser una representación mental simple (en su cabeza), a una representación pública compleja con su novela, misma que impactó a varias generaciones de artistas que, de igual manera, trabajaron sus respectivos procesos mentales y los llevaron a

gran escala al ofrecer nuevas representaciones. De esta forma se crea una red en la que diversas creaciones contienen ideas contagiosas que se conectan entre sí y se convierten en una epidemia cultural. Como resultado, después de un tiempo logran convertirse en macro fenómenos culturales. Y ese sería el caso de la tradición del *Bildungsroman*, que no la forma una sola obra, sino cientos de ellas, pues son el resultado de una constante recuperación de representaciones mentales y representaciones públicas. Por eso la consideramos como una tradición “contagiosa”.

Sin embargo, como dice Sperber, las ideas, como los virus, no son inalterables, sino que, conforme se transmiten, mutan (2005:11), de ahí que coincida con Blumenberg en ese aspecto en el trabajo o la constante reelaboración del mito. Pero en el caso de Sperber, él subraya que una epidemiología de las representaciones es “...en primer lugar un estudio de (las) transformaciones...”, por lo que este tipo de modelo no puede aplicarse a una obra en específico, sino a un gran conjunto de ellas (2005:60). Tal es el caso la formación humana en la literatura, pues no sólo se limita al *Bildungsroman*, sino que la hallamos hoy en día en otros medios como la narrativa gráfica o en las series de televisión, el cine, etc.

Además, como dijimos anteriormente, para comprender el fenómeno debemos verlo como si se tratara de una “red”, más que una línea horizontal en la que el *Bildungsroman* es el peldaño de inicio y las narrativas actuales el final. No se trata de eso, sino que son los hilos de un tejido más complejo y cuya “materia prima” es el mito o el arquetipo. De ahí que toda expresión que busque trabajar el tema de la formación tiene el potencial de volverse compleja y contagiosa.

Sin embargo, también debe observarse otro aspecto tras las expresiones contagiosas y nos referimos al peso que tiene la palabra “*Bildungsroman*”. Pero más allá de su sentido literal, debemos comprender el impacto cultural de este concepto y cómo afecta a las narrativas de formación. Ahora bien, mencionamos que las representaciones mentales son importantes en la transmisión de ideas y conceptos para que se fijen con mayor rapidez o lentitud. No obstante, el ser humano, encargado de crear y aplicar esos conceptos, interactúa de ellos de manera diferente según su complejidad: los aprende según su experiencia o porque existe un estímulo que evita que sean olvidados. Sperber señala que la razón por la cual los conceptos se fijan en nosotros de manera más fácil se debe a que los encontramos de manera habitual o práctica: el antropólogo los llama “conceptos básicos” y, además, estos son los que

se vuelven contagiosos de manera más rápida. Por supuesto, existe lo contrario y son los conceptos que requieren algo más que la experiencia, pues exige un aprendizaje formal o especializado para comprenderlos: son los “conceptos complejos” (2005:69).

Por lo tanto, un concepto básico es el de la **formación**, tal cual la entendemos según nuestra experiencia. Por el contrario, la formación en el *Bildungsroman* se entiende sólo si conocemos el concepto complejo: la **Bildung**. Para comprender la *Bildung* necesitamos un estudio profundo o especializado para captar la totalidad de sus implicaciones. Si esto lo vemos a gran escala, ¿Cuál es el concepto que se fijará más en el público? ¿El de la formación o el de la *Bildung*? La respuesta es obvia.

No obstante, si bien no es reconocible para algunos las implicaciones de la *Bildung*, el *Bildungsroman* sí está en la mente colectiva, pues el impacto de algunas obras de esta tradición permanece en la mente de los espectadores quienes reconocen a Jane Eyre, David Copperfield, Remi o Anna de las Tejas Verdes, etc. Y, a pesar de no que los anteriores ejemplos no son los mejores *Bildungsromane*, sí son memorables entre el público y se adaptaron a la cultura de masas con facilidad (por que no fue necesario explicar la *Bildung*, sino que únicamente apeló a despertar en el espectador los conceptos básicos o fácilmente asimilables). Esto permitió que la “fórmula” del *Bildungsroman* (que, visto de manera estricta, en realidad es la recuperación del monomito) alcanzara a más personas y se difundiera con gran rapidez. De esta manera, la formación del héroe en el *Bildungsroman* se fijó en la psique colectiva gracias a su explotación en la cultura de masas (adaptaciones de sus clásicos, copias, homenajes, etc.). Y como dice Sperber: “...más importante que las necesidades y tan importante, al menos, como las disposiciones es una *susceptibilidad psicológica a la cultura*” (2005:59).

¿Pero por qué se da tal susceptibilidad en la apropiación del tema de la formación en el arte? No es el mejor tema por tratar, pero sí es uno de los más populares entre los niños, adolescentes y jóvenes adultos. Hipotéticamente, si a un grupo de adolescentes (entre los 14-17 años) les ofrecemos una lista con los principales *Bildungsromane* escritos y les solicitamos que señalen cuáles han leído, en el mejor de los casos (y si somos optimistas) un pequeño grupo elegirá a Dickens, Brontë o Salinger; en un caso extraordinario, quizás alguno conozca alguna obra de algún escritor alemán, un *Bildungsroman* clásico (tal vez *Demian*). ¿A qué se debe esto? El *Bildungsroman* clásico alemán **habla de la niñez**, pero no es una lectura **para**

la **niñez**, a diferencia del *Bildungsroman* clásico inglés que está dirigido a un público más amplio y, sobre todo, porque se convirtieron en clásicos de la literatura juvenil.⁶⁹

Sin embargo, si en lugar de abordar a los adolescentes con tecnicismos les decimos: “Esta narración cuenta la vida de un joven huérfano que vivía en una casa adoptiva. Un día, este joven encuentra la oportunidad de viajar y conocer nuevas personas. Durante su trayecto, pasa por diversas aventuras. Por ejemplo, un día conoce una joven de la que se enamora, los dos atraviesan por muchas dificultades, pero salen victoriosos. Al final de su aventura, este personaje obtiene lo que tanto buscó, se casa y forma una familia con la elegida. ¿Cómo se llama este relato?” Creemos que los jóvenes responderán según su repertorio cultural: los programas que ven, los videojuegos que prueban, las novelas, mangas y cómics que leen, etc. Por lo tanto, dirán que la obra se llama *Superman*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *Harry Potter*, etc.

Por lo tanto, las narrativas de formación (cualquiera que sea su formato) se acercan más a lo mitológico que al *Bildungsroman*, en especial cuando hablamos de cine y televisión. De esta manera, gracias a la cultura de masas, el público es susceptible a las historias de formación, pero, además, interviene un fenómeno que Dan Sperber y Richard Dawkins llaman “*meme*”. Richard Dawkins considera que la transmisión cultural es semejante a la transmisión genética en cuanto a la posibilidad de crear una evolución de las formas (1993:215). Para Dawkins, biológicamente, la peculiaridad más importante del gen es su capacidad replicadora. Pero, en el caso de la cultura, la capacidad replicadora requiere o interviene la seducción o la popularidad que dicha idea cause en otras mentes y, gracias a eso, puede transmitirse eficazmente:

Necesitamos un nombre para el nuevo replicador, un sustantivo que conlleve la idea de una unidad de transmisión cultural, o una unidad de *imitación*. «Mímeme» se deriva de una apropiada raíz griega, pero deseo un monosílabo que suene algo parecido a «gen». Espero que mis amigos clasicistas me perdonen si abrevio mímeme y lo dejo en *meme* (...). Ejemplos de memes son: tonadas o sonos, ideas, consignas, modas en cuanto a vestimenta, formas de fabricar vasijas o de construir arcos. Al igual que los genes se propagan en un acervo génico al saltar de un cuerpo a otro mediante los espermatozoides o los óvulos, así los memes se

⁶⁹ Franco Moretti también detecta esta situación: “*Can you picture a child reading Wilhelm Meister, The Red and the Black, Lost Illusions? Impossible. But Waverley and Jane Eyre, David Copperfield and Great Expectations: here we have the 'great tradition' of children's literature (...) Yet, how could this change in the age of readership have taken place? Could it be that the 'novelistic' appearance of these works is upheld in each of its parts by an older sort of framework, one more suited to, and easily recognized by childhood? Could it in fact be that, deep down, these novels are fairy tales?*” (1987:185)

propagan en el acervo de memes al saltar de un cerebro a otro mediante un proceso que, considerado en su sentido más amplio, puede llamarse de imitación (Dawkins, 1993:218).

De esa propuesta parte Dan Sperber. Un meme se integra a en un acervo de memes y en donde debe imponerse en la sociedad para surtir efecto. De esta manera, sólo el meme más apto (o el que resulte con mayor “atracción psicológica”) es el que prevalece (Dawkins, 1993:220). Así, los primeros memes fueron los encargados, como los genes, de crear copias de sí mismos que después evolucionaron, pero las variaciones que surjan de esos memes también crean una línea separada de evolución.⁷⁰

La idea de la *Bildung* fue un meme para la literatura europea por más de un siglo, pero, a mediados del siglo XX, lo que se reposiciona no fue esa idea de crecimiento, sino que sus grandes clásicos se volvieron “memes”, por ello los medios masivos de entretenimiento los “tomaron” y “sacaron” las “fórmulas” tras su éxito. De ahí que encontremos muchas historias con héroes semejantes a David Copperfield, Remi Barberin, Ana de las Tejas Verdes, etc. Por otra parte, en la crítica literaria la palabra *Bildungsroman*, por sí sola, también es un meme. Lo es en tanto la usemos arbitrariamente y no profundicemos en su historia o su significado y apelemos a que simplemente explica más rápido una idea general.

Sin embargo, “el modelo de los memes” no asegura su trascendencia, pues en algunos casos no trasciende la moda. Si bien la popularidad de un meme logra una gran producción de objetos que imitan ese modelo, nada asegura que sobreviva más allá de cierto tiempo.⁷¹ Para Sperber este es un modelo de competición en el que se disputa el éxito y las posteriores réplicas del objeto (2005:101-2).

Para Dawkins la escritura o la fijación del meme en el texto puede ser un factor para que éste permanezca durante siglos, lo cual corresponde en cierta medida a la propuesta de Dan Sperber con las representaciones públicas y que, consideramos explican parte de la

⁷⁰ Un meme, no obstante, no es una unidad mínima de significación, no es posible dividirla como lo haría Levi-Strauss con su red de mitemas, puesto que para Dawkins es más importante si, por ejemplo, un fragmento de una obra célebre (frase) es capaz de volverse lo “suficientemente característica y notable para ser separada del contexto...” (Dawkins 1993:226). Al ser tan significativa por sí sola, para aislarla y difundirla en la cultura o su medio se le puede considerar meme.

⁷¹ Hay otro tipo de modas, por ejemplo, la popularidad del manga (que permitió que se distribuyera como una epidemia alrededor del mundo) propició a que, cada vez más, se reflexionara en su importancia y puesto que el manga es en verdad una epidemia cultural sobre todo en los adolescentes. Mientras que el cómic o la novela gráfica, a veces considerada más madura, ha llegado a círculos intelectuales más restringidos, no así el manga que aún se considera irrelevante.

popularidad de los temas en los transmedia. Pero los memes también pueden ser moda y en ello radica pensar por qué es tan importante el tema de la formación en las narrativas, por ejemplo, el fenómeno social que produjo *Harry Potter* y la proliferación de pastiches de ese modelo.

Para cerrar el asunto en torno al *Bildungsroman* queda preguntarnos si este estilo de novelar acabó o se ha dejado de escribir. No es posible asegurarlo o negarlo, en esta investigación no nos atrevemos a afirmar que se escribió el último libro de este tipo pero sí se confirma que el último de los grandes escritores de la tradición, Thomas Mann, elevó al género a niveles no vistos e insuperables hasta ahora. Por ello, el escritor que logre revitalizar al género debe medirse con Mann, Goethe o Joyce.

¿Se escriben novelas de formación hoy en día? Decimos que sí. Ahora bien, ¿son *Bildungsromane*? Negamos que lo sean, ya que no son una respuesta a la tradición alemana o a la *Bildung*. Por último, ¿La narrativa de formación en la transmedia es una degradación del género o una evolución de la forma? Para responder esa pregunta citamos a Ernst Gombrich que en su artículo titulado “*Evolution in the Arts*” (1964) rechaza el uso de la palabra “evolución”, en especial cuando nos referimos a las humanidades. El historiador apunta que, cuando señalamos que algo evolucionó, damos a entender que aquello que le antecede fue imperfecto: ¿El arte del pasado fue inferior? Es evidente que no se trata de eso. Por ello, Gombrich expresa que, cuando hablemos de evolución en las artes, no nos refiramos a ello como si se buscara un método óptimo para obtener mejores resultados en la representación (1964:264-68). Por supuesto, no se puede negar la existencia de continuidades, pero esta “evolución” se refiere a técnicas y estilos, ya que son las que están más propensas al cambio. Pero en lo que se refiere a los contenidos que expresa (la condición humana), éstos permanecen.

Si regresamos a la pregunta planteada, ¿La narrativa de formación actual es inferior? Quizás en algunas ocasiones las obras del presente (en especial las de la cultura de masas) dejan mucho que desear, debido a que al estar en el terreno de la transmedia se rigen por las normas que dicta la industria, no el arte. Por lo tanto, hoy más que antaño, tenemos una proliferación de obras “malas”. Pero no hay una evolución o involución del género, sino que sus alcances son otros, sus ideas y medios también.

Por supuesto aún se habla del tema de la formación del individuo en la literatura del siglo XXI, sin embargo, no son deudoras del *Bildungsroman* sino que parten de un tema universal: el desarrollo del ser humano en unas circunstancias específicas. Por tal motivo, es apresurado decir que el *Bildungsroman* haya acabado con Mann o que pronto veremos una novela que revitalizará al género. Pero, si debemos estudiar cómo ese asunto universal de la maduración humana también, como sus héroes, se ha transformado. Hay que reconocer la importancia de los signos de nuestro tiempo y discutir a las nuevas narrativas que acompañan nuestra época: el cine, la televisión, la narrativa gráfica y los videojuegos.

Y a pesar de todo, en la mente de lectores y críticos literarios quedaron grabadas con fuerza las historias de formación clásicas. Pero comprendemos que no sucedió de manera gratuita ni sencilla, pues su lugar, su riqueza e impacto en la literatura universal es indiscutible. La tradición alemana pasó de ser una forma literaria menor, a ser un exponente de la “alta literatura”. Y cuando pensamos en historias que traten el crecimiento de un héroe decimos: “*Bildungsroman*”. O por lo menos dentro de la academia.

Pero no siempre fue así, ya que, al inició de la tradición, no fue considerada parte de la alta cultura, sino, más bien, una lectura fácil, simple, un pasatiempo para las masas como podemos comprobarlo con la tremenda popularidad de Charles Dickens o Thomas Mann en su tiempo. Pues, aún con su complejidad, el lector ideal fue el pueblo, no los eruditos. Hoy en día ya no existe esta postura, al contrario, el *Bildungsroman* es lectura para los especialistas, pero las narrativas de formación son para todos. De ahí que tengamos que mirar a los medios alternativos, uno de ellos (de gran importancia) la narrativa gráfica.

Antes de continuar con esta idea, se desea agregar un ejemplo muy parecido a lo que sucedió entre el *Bildungsroman*, la alta literatura y hoy en día con los medios de representación alternativos. Nos referimos a la ópera. Recordemos la tendencia antes de la llegada de Giuseppe Verdi (1813-1901): El bel canto hablaba de temas elevados, los grandes héroes y clásicos literarios. No obstante, el compositor *bussetano* (que también es parte del movimiento romántico) fue consciente de su época, el sentir de su gente, el ambiente social, político y estético que no pedían héroes mitológicos de un pasado incierto. Él buscaba la revitalización de lo mitológico con un héroe más acorde con el tiempo, que refleja la pasión y dolor de un país oprimido: su Italia dividida y gobernada por fuerzas extranjeras. Por lo tanto, creó el canto del pueblo, con personas y sentires que son acordes al contexto, más no

son copia fiel, pues la ópera siempre mantiene esta línea claramente trazada entre la realidad y el arte.

Y aunque Verdi usó grandes héroes, mitos y clásicos literarios, lo hizo desde una nueva perspectiva, moderna, que unía tradición, universalidad y la consciencia de su aquí y ahora, pero en un lenguaje sin suntuosidad. Consideraba que los viejos cantos que seccionaron a su público entre lo elevado y lo vulgar eran un obstáculo para la creación y la renovación de la ópera italiana. Por ello es tan vigente, porque une, en lugar de seccionar. Y, a pesar de que en su tiempo fue considerado “vulgar” por los críticos de música, se posicionó como el gran maestro de la ópera junto con su contemporáneo y eterno rival Richard Wagner (1813-1883). Ambos mostraban esa punja, Wagner estuvo asido a los grandes temas, al mito grandilocuente, al símbolo y a la teoría; Verdi, por el contrario, fue práctico, espontáneo, prefería lo íntimo, lo claro y al individuo común. Pero, al fin y al cabo, ambos fueron gigantes del arte y mostraron cómo los dos lenguajes se complementaban, no fue que rechazaron modelos, sino que acentuaron rasgos y minimizaron otros. Pero, al final, crearon expresiones eficaces y un estilo.

El *Bildungsroman* tuvo ese mismo contraste cuando mostró al individuo entre lo magnánimo y lo hogareño, por más contradictorio que suene, pues los escritores comprendieron y plasmaron el lugar del hombre, con sus pequeños pero importantes dramas, en el fluir del tiempo y en los cambios de su cultura y sociedad: nació un nuevo tipo de héroe, moderno y burgués. No por ello dejó de dialogar con la literatura y las grandes obras de su época, pues las creaciones se equipararon con lo más alto del Romanticismo, del Realismo, del Naturalismo y del Modernismo y, aun así, se mantuvo a flote por su incuestionable valor artístico.

Pero así como las obras de Verdi se cantaban en los mercados y Dickens se leía en los muelles americanos tan pronto desembarcaban los libros, el *Bildungsroman* y la ópera llegaron a adquirir el mismo estatus elevado por el reconocimiento de su trabajo artístico y forman parte de lo que representa lo mejor del arte universal, incluso limitado a espectadores de gusto refinado que no se mezcla con el populacho de hoy en día que mira televisión, lee historietas o juega videojuegos. Ellos son los “otros”, tal como lo fueron los admiradores de Verdi o de Dickens durante el siglo XIX.

Pero a pesar de que el *Bildungsroman* como “meme” fue muy imitado, muy “infeccioso” en la cultura y muy valorado en la academia por su impacto cultural y artístico, llega un punto que olvidamos que es simplemente un fragmento en la historia de las representaciones del desarrollo del héroe. El reto de las investigaciones de la narrativa de formación no está en identificar los arquetipos, ni los mitologemas (monomito), ni al meme (*Bildungsroman*), sino comprender la interacción de todos estos elementos en el presente: ¿Qué ha sido de ellos? ¿Cuáles son las propuestas que hoy en día tenemos? Es nuestra meta ofrecer una manera diferente de observar a la narrativa de formación: apartamos la vista de la tradición alemana y remontamos a los orígenes o los elementos constantes de las representaciones. Después, regresamos la mirada a la tradición y lo conectamos con otro meme: las narrativas contemporáneas. Cada uno es diferente, no se subordina ni es inferior, sino que exige su propia metodología.

Es ahí cuando llegamos a los estudios del manga: aún no tenemos los estudios suficientes que nos muestren sus retos estéticos o nos permitan comprender su impacto en nuestra sociedad y en la historia de las narrativas de formación. Esto sucede, en especial, en México, pues no sólo son escasas las investigaciones del manga, también son superficiales. No nos referimos a que son malos trabajos, son investigaciones de mucho valor al ser pioneros en abordar el tema; sin embargo, los análisis no van a las profundidades del problema y no nos explican el por qué, únicamente se limitan a las apariencias: Según su forma, el manga (y la novela de formación contemporánea) es similar a un *Bildungsroman*; según lo que narran, en apariencia, son sólo historias que cuentan la vida de un ente ficcional. Pero ¿se limita a ello? Al contrario, en su aparente linealidad, no sólo se presenta una postura ante la vida, también ante una cultura y sociedad; frente al arte, sus límites y posibilidades. Pero, en sus profundidades, muestra cómo la preocupación de un individuo traspasa lo local y le habla a un lector universal. En eso depende su calidad artística, que no está limitada a un lugar y espacio, aunque hable desde un contexto determinado.

Hicimos esta breve exposición del *Bildungsroman* para alejarnos de este término y comenzar a proponer otras perspectivas de estudio del tema de la formación en las narrativas contemporáneas. Por lo tanto, a continuación discutiremos las bases antropológicas del periplo del héroe y cómo, incluso este modelo, debe ser tratado con cautela, pues debemos

tener en mente la constante actualización del mito y no dar por hecho que todo se reduce a una serie de “pasos universales” que expresan un proceso de transformación.

2.2 EL MONOMITO EN LAS NARRATIVAS DE FORMACIÓN

Oyasumi Punpun es una narrativa de formación pero ¿cómo se ha representado este tema en la historieta japonesa? Muchos investigadores recurren a la obra de Joseph Campbell *El héroe de las mil caras* (1949) o, más debatible aún, a la comparación “gratuita” con la tradición alemana de novelas de formación, como ya lo señalamos. Sin embargo, estudiar el manga o cualquier narrativa exclusivamente a la luz del periplo del héroe u otra estética occidental es ineficaz, pues la observa en sus elementos más simples y no se comprende por qué están presentes en la narración (función) o cuál es la propuesta del artista en torno al trabajo estético de esos mecanismos elementales. Por lo tanto, en esta parte de la investigación comprendemos cómo es la transformación de los mitologemas en torno a la figura del héroe (temas mitológicos universales) en la historieta japonesa.

Es necesario recuperar algunos puntos centrales del monomito según Joseph Campbell. Se ha elegido a este autor porque es el que más se menciona en los estudios en torno a la formación de un personaje en la historieta.⁷² No obstante, ofrecemos una propuesta adaptado al manga: la recuperación de los discursos e ideas tras el motivo del *otoko no roman*, la morfología de la *nekketsu* y del *jibun sagashi no tabi* como reestructuraciones del viaje del héroe en el siglo XXI. Sugerimos que éstos son los modelos estructurales y temáticos recurrentes porque, además, mantiene su nexo con el monomito. En otras palabras, es el trabajo de los universales en la narrativa gráfica de Japón, no una mera copia de lo occidental.

⁷² En especial cuando el estudio se concentra en los hechos del héroe o sus pasos, más que en la transformación en sí. Por ejemplo, más adelante mencionamos a tres autores que discuten la pertinencia del trabajo de Campbell en el estudio del manga y la narrativa gráfica occidental: Angela Drummond-Mathews (2010), Jeffrey Lang y Patrick Trimble (1988) son los que citamos en este capítulo. Pero también tenemos a otros estudiosos que recuperan el monomito para analizar el ciclo del héroe en obras específicas y, por supuesto, realizan una crítica de su pertinencia en los estudios: Yamanaka Yamanaka, Hiroshi. 2008. «The Utopian “Power to Live”: The Significance of the Miyazaki Phenomenon». Pp. 237-55 en *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: Routledge; Tarbox, Jonathan. 2021. «The cockpit and the nobility of failure». Pp. 84-110 en *Leiji Matsumoto: Essays on the Manga and Anime Legend*. Jefferson/Carolina del Norte: McFarland & Company; Eckard, Sandra, ed. 2017. *Comic connections: analyzing hero and identity*. Lanham/Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.

Entrando al tema, el monomito se resume en los siguientes momentos que juntos forman el periplo del héroe. Además, subrayamos la importancia de la interacción de los arquetipos femeninos y masculinos para detonar el dinamismo de las acciones:

Momentos del viaje del héroe	Descripción de su función arquetípica
1. La relevación de la existencia de dos mundos, el conocido y el desconocido	Simbólicamente existe la armonía entre el principio femenino (la protección, el reposo, lo materno) y el masculino (el centro, el orden, la ley, etc.).
2. El llamado a la aventura o el “despertar del yo”	Un conflicto obliga al héroe a salir del espacio protector y aventurarse a lo ignoto. Por lo tanto, se rompe la armonía entre lo femenino y masculino, pues el héroe se opone a las ideas, conceptos y creencias de los padres y busca sus propios ideales. En lo simbólico abandona la pasividad y se activa el principio masculino de avance y conquista.
3. Negación al llamado a la aventura	El héroe titubea o teme abandonar la comodidad de lo conocido. Campbell distingue que es la crisis entre la “separación y renacimiento” porque hay angustia por dejar el refugio (el arquetipo femenino): la madre, el vientre, etc. De esa manera, la separación y el segundo nacimiento se vuelven doloroso.
4. Aparición y ayuda del mentor o el heraldo	Un personaje benigno brinda un objeto mágico para vencer a los guardianes del umbral (obstáculos). Este personaje es un arquetipo que reúne las bondades de lo masculino y lo femenino (1972:48)
5. Encuentro con el guardián del umbral	Antagonista que se forma por la parte negativa de los arquetipos paternos (masculino, femenino o ambos).
6. Cruce del umbral o el renacimiento en el mundo de lo desconocido	En el enfrentamiento o el cruce del umbral se da un “parto” simbólico en el que hay un choque entre la protección maternal y los límites impuestos por el padre. También en esta prueba vemos la personificación y la lucha entre los arquetipos que personifican las fuerzas del incesto y el parricidio (representados como seres maléficos) (1972:50-51).
7. Viaje al vientre de la ballena o el “Ventre del Mundo”.	El viaje a los infiernos representa la inmersión a las profundidades de lo desconocido o del “laberinto espiritual” (1972:63). Para Campbell es una muerte y renacimiento simbólicos. Es evidente el aspecto femenino del regreso al vientre (1972:57).
8. El héroe llega a lo desconocido	En el proceso de llegada el héroe gana experiencia. Además, en algunos casos encontrará auxiliares que lo ayuden durante el resto del viaje.
9. En los terrenos de lo ignoto el héroe se enfrenta a diversas pruebas	Es entendido como una manera de “purificar el yo” y en donde los arquetipos auxiliares o antagonistas varían según el sexo del héroe (1972:63).
10. Enfrenta una prueba suprema, sale victorioso y obtiene la recompensa	La prueba suprema es el enfrentamiento a sí mismo, por lo que las fuerzas negativas se maximizan. Además, esta prueba puede tener, en el fondo, el símbolo de lo femenino o lo masculino como fuerza. Depende del héroe saber cuál fuerza es la que le causa mayor crisis o que le impide avanzar. Por lo

	tanto, tras la lucha, el viajero se transforma al reconciliarse con la fuerza negativa. Se une sexualmente con la diosa, se reconcilia con el padre o asciende como héroe o dios (1972:67).
11. Tras la victoria, se da la unión o el encuentro con Diosa	Este arquetipo representa el bien y el mal, lo femenino y lo masculino; es benéfico o destructor. Aparece bajo la figura de la mujer como tentación, pero igualmente como dadora del conocimiento. Su representación femenina muestra la reconciliación con la idea de feminidad, pero en su perfección también contiene cierta masculinidad (de ahí su aspecto terrible, pero apacible). La unión con ella le otorga al héroe la recompensa que es la “iluminación, transfiguración, libertad...” (1972:140).
12. La reconciliación con el padre	Como en el caso de la Diosa, el padre reúne tanto lo terrible del nombre como lo benéfico de su protección. Es la aceptación y unión con la idea de lo masculino y ambos principios entran en armonía. Por supuesto, también puede invertir los modelos de aceptación por rechazo en ambos casos.
13. El viaje de regreso	El héroe acepta o se niega a volver. En el segundo caso se pueden dar otras opciones como la huida mágica si es perseguido, o el fracaso de la expedición, el rescate mágico, etc.
14. Cruce del umbral de lo desconocido a lo conocido	El héroe abandona a los auxiliares y se enfrenta a la crisis por regresar a lo mundano. Sin embargo, debe transmitir lo aprendido a aquellos que no han salido a lo desconocido. Además, hay un reconocimiento del cambio en sí mismo, lo que lo ayuda a “sobrevivir el impacto del mundo” (1972:130).
15. Regreso al origen	El héroe regresa transformado porque ahora posee la visión de los dos mundos. Por lo tanto, se ha liberado, iluminado por el aprendizaje. Dicha transformación trae el bien al mundo, lo renueva. Como Campbell apunta, sin importar si el héroe fracasa o vence, no se produce el “triumfo” o el “fracaso” de un hombre, sino la victoria de lo humano (1972:120).

Según la propuesta de Campbell, el héroe viaja para transformarse a sí mismo y al mundo (1972:141). Pero esta meta no es conocida por el viajero, sino que se deja arrastrar por un “destino” que lo incita a cambiar y avanzar.⁷³ Sin embargo, al ser el protagonista un

⁷³ Todo viaje requiere que el personaje responda al “llamado” y salir del espacio protector del hogar para comenzar a enfrentar las pruebas de la vida. Las maneras en la que esto sucede son innumerables, a veces el héroe parte para convertirse en artista, acude a una nueva escuela, ciudad o inicia un viaje, es rechazado por su familia, etc. Además, el personaje puede hacerlo por voluntad propia o empujado por circunstancias ajenas a él. El punto importante es que se separa simbólica o real del hogar, de los padres y de no tenerlos, encuentra sustitutos de los cuales emanciparse porque el héroe no puede ni debe permanecer estático. Ahora bien, en las narrativas de formación la separación es quizá uno de los momentos más breves o desdibujados temática y estructuralmente. Piénsese en todos los *Bildungsromane* clásicos en los que la despedida de la madre, el padre, ambos o la orfandad obligan al personaje a salir e iniciar con su aprendizaje. No obstante, en *Oyasumi Punpun* no sucede lo mismo, pues la separación se prolonga hasta el volumen sexto y, una vez que el héroe se queda sin

joven inexperimentado comete varios “errores”, “falsos comienzos” e, incluso, “retrocesos”.⁷⁴ Así, el héroe nunca es perfecto o victorioso en sus batallas, sino que hay una constante derrota (de ahí que muchos lectores califiquen a las narrativas de formación como “exasperantes”). Y, al estar el héroe frente al fracaso, las narrativas de formación se distinguen en no ser “autocomplacientes”, pues el viajero no siempre obtiene el triunfo y las recompensas.

Pero lo que sí es constante es el dinamismo que se produce. En el nivel simbólico-arquetípico esa cualidad se debe a la lucha entre el principio femenino (reposo) y el masculino (lucha). Por ello, mientras el joven realiza su periplo, las dos fuerzas obstaculizan sus tareas. Y en eso radica la distinción de las narrativas de formación: es el “yo” quien equilibra las fuerzas instintivas (éstas no lo hacen por sí mismas) y para lograrlo es necesario un trabajo interno (formación emocional o intelectual).

Por esa razón, cuando el héroe se enfrenta a su prueba máxima y logra vencer (o fracasa) se reencuentra con aquella fuerza que más conflicto le causó (femenina o masculina), lucha con ella y, al final, se unen. En términos de Joseph Campbell, es la unión o matrimonio espiritual con la Diosa (o el Dios). Por lo tanto, el héroe toma el papel real o simbólico del padre o la madre. Esta es la prueba de la reconciliación con los arquetipos paternos y marcan la transformación o renovación del viajero y su mundo.

Estos recursos forman parte de la estructura profunda de las narrativas de formación. Está compuesto por funciones (mitologemas) y agentes (arquetipos) universales, pues los encontramos en todo tiempo y cultura. Por ejemplo, Otto Rank en *El mito del nacimiento del héroe* (1922) señaló un patrón común en los mitos en torno a la transformación del héroe:

familia, es incapaz de responder el llamado a la aventura. ¿Cómo podemos comprender y estudiar este viaje del héroe atípico? Aun en su aparente quiebre, en realidad lo que sucede es que el autor aumentó considerablemente la antesala al viaje del héroe (la separación y la iniciación) y disminuyó al mínimo el periplo, las aventuras y omite el regreso (exige una interpretación más profunda del “espacio en blanco”) y en lo que se refiere al final, nuevamente se llena de vacíos y omisiones para incrementar su simbolismo. En otras palabras, invirtió el modelo típico empleado en las narrativas de formación.

⁷⁴ Por ello, entre más evidentes sean las interacciones de los arquetipos en la obra, más satisfactorio es para el lector, pues sólo hay una sucesión de acciones y recompensas (como sucede en el cuento de hadas o la *nekketsu* que veremos más adelante). Por el contrario, si la obra incorpora el material arquetípico en un complejo trabajo estético-filosófico (como es el caso del *Bildungsroman*) se exige que el lector esté más involucrado en la reflexión y la interpretación. Esto es debido a que la obra presenta una estructura profunda poco evidente, mientras que sus discursos particulares se encargan de enriquecerla.

- a) Su nacimiento es milagroso y pertenece a una familia noble (divina),
- b) numerosos obstáculos atentan su vida (uno o ambos padres son hostiles),
- c) debido a los peligros, el héroe es abandonado (se aleja del hogar, rompe sus relaciones familiares) para proteger su vida;
- d) es rescatado y criado por gente humilde o animales,
- e) El héroe realiza hazañas que le dan honor y méritos,
- f) En su adultez, el héroe descubre su origen noble;
- g) Inicia un proceso de reconciliación con los padres (abandono del odio hacia el padre y vinculación con la madre),
- h) regresa a su tierra natal, destrona o se reconcilia con el padre y ocupa su lugar (1981:79-95).

Károly Kerényi señala que en el mito del héroe la “materia original” no es lo biográfico, sino lo mitológico, por eso en los relatos (mitologema) en torno a una figura heroica reaparecen los mismos elementos pero con diferentes versiones y en diversas culturas porque: “Un mitologema habla, actúa y vale por sí mismo...” (2004:57-70), de ahí que no esté limitado a un tiempo o espacio. Pero si los universales son estables y reconocibles en las narrativas de formación es gracias a lo que Campbell llama la “fórmula universal del viaje mitológico del héroe” que se compone de: 1) La separación, 2) la iniciación, 3) y el regreso (1994:234). Mientras que las variaciones son únicamente conocibles en el estudio de una obra específica y sus particularidades.

Con el paso del tiempo el modelo se complejiza gracias a los “revestimientos” de las unidades mínimas (temas mitológicos, mitologemas, arquetipos, etc.). De cierta manera, los “universales” se mantienen intactos, pues son imágenes primordiales que conservan la memoria de los distintos momentos del desarrollo del ser humano (Jung, 1970:54). Pero el estudio del viaje del héroe no consiste en ver arquetipos o mitologemas puros, sino comprender su función en el relato y cómo crean dinámicas que unen lo antropológico con lo particularizante de un autor y su contexto.

Y aun cuando los relatos tengan diferencias, en el fondo pequeños fragmentos de composición reaparecen en todo relato, sea antiguo o moderno, literario o visual. Además, también son capaces de transformar su revestimiento de forma infinita, más su núcleo no puede hacerlo, pues es donde yace su potencial y lo que le permite ser reconocible, tal como lo describe Hans Blumenberg con su propuesta del “núcleo amítico” (2003:192-208).⁷⁵

⁷⁵ Es posible identificar mitos recurrentes en las culturas gracias al proceso de evolución del mito fundamental que tiene la capacidad de generar variaciones gracias a lo que Blumenberg llama un “núcleo amítico” o el “depósito no mundano” que se caracteriza por “despertar” o “liberar” la información que ha recopilado con el tiempo o, en palabras de Blumenberg, de decir “lo no dicho” (2003:192-208).

Dicho esto, la importancia de la variación de lo superficial no debe descartarse. En primer lugar, como dice Campbell, los arquetipos varían según “la fauna, flora, geografía y rasgos raciales locales. Los mitos y ritos tendrán diferentes interpretaciones, diferentes aplicaciones racionales, diferentes costumbres sociales a fin de convalidarse y reforzarse” (1994:242-43). Pero es evidente que hay un trabajo artístico adicional en los universales e, incluso, de mayor peso (como señala Blumenberg), pues es ahí donde se evidencia su importancia en la cultura al adherir discursos sociales, estéticos, históricos, etc.

Así, toda narrativa de formación tiene semejanza que atrae a otras de su mismo tipo pero, de igual manera, tiene diferencias (particulares) que la distinguen o alejan; por lo menos, en las obras de calidad artística. Por lo tanto, hay un movimiento de unión y separación, en tanto se nutre de una misma veta universal pero se distingue de otras representaciones por sus “revestimientos”. Esto permite su permanencia en la cultura al evadir el desgaste por la repetición.⁷⁶ Como vemos, corresponde al método de estudio que expusimos en la introducción y que consiste en el estudio de las dos fases de la conducta estética según Jean Marie Schaeffer: la *antropología del hecho literario* (enfoque descriptivo) y el *análisis particularizante* (enfoque normativo).

Por ello, hacer un estudio a la luz del monomito es enriquecedor, pero lo es aún más cuando comprendemos que no todo depende de la identificación de los pasos del periplo, puesto que eso reduce la creación artística a una mera “fórmula”, misma que debatimos en esta investigación. Entonces, en la comprensión profunda de esos mecanismos universales en conjunción con los elementos particulares o de contexto en la obra es cómo podemos hallar las propuestas del manga, únicas por su cultura, pensamiento y estética. En otras palabras, enfocarnos en los universales sin tener en cuenta las particularidades o aportes de

⁷⁶ ¿Por qué es importante el culto al héroe? Como apunta Jung, el hombre común “sólo tiene sentido como ser colectivo o como parte integrante de la masa...” pero cuando un individuo distinguido se separa de la masa surge la “personalidad” ejemplar, un modelo de conducta al que se le da un valor social elevado y el cual es digno de replicar (Jung, 1998:190). Esto cobra más impacto cuando se trata de un personaje histórico pues, con el paso del tiempo, todas sus características “reales” o “verídicas” se desdibujan y se convierten en producto de la memoria colectiva (ahistórica), es decir, una sociedad modifica su naturaleza humana y lo divinizan para que en su figura quepa todo lo ejemplar o, en palabra de Mircea Eliade, transforman al individuo en un arquetipo (2000:51-52). De ahí que el ser humano tienda a “divinizar” a ciertos individuos, los vuelve ficción.

Por tal motivo, tanto el *Bildungsroman* como las narrativas de formación contemporáneas tienen en común al monomito. Sin embargo, los relatos literarios complejos hacen una actualización de lo antropológico o universal. Por ejemplo, en el *Bildungsroman* se halla presente el periplo del héroe, pero también en la picaresca. Entonces, ¿qué las diferencia? En el caso de la novela alemana es la idea de la *Bildung*; en la picaresca, no hay una idea dominante, sino diferentes elementos que la distinguen: la ironía, el ingenio, el tono confesional, etc.

una obra a la tradición y la cultura es ineficaz. De ahí que, cuando retomamos al monomito lo hacemos tomando en cuenta cómo es interpretado por los historietistas japoneses.

A) LA PERTINENCIA DEL MONOMITO EN EL ESTUDIO DEL MANGA

El material arquetípico-mitológico es lo que permite que el modelo se repita y sea reconocido con facilidad en las narrativas de formación. Sin embargo, también quiere decir que está presente en todas las obras, sin excepción, por lo que apoyar los estudios en sólo su reconocimiento tiene poco mérito. El reto en el estudio surge cuando los relatos no muestran fácilmente esa estructura pues, como señala Campbell, algunos relatos ponen mayor atención a ciertos ciclos y omiten otros. Esto se debe a que la estructura está en constante transformación y elimina o “suaviza” algunos elementos arcaicos (1972:141).

Jean-Marie Schaeffer dice que no es conveniente separar *la manera* (forma) en la que se cuenta, de *lo que se cuenta* (fondo) y cómo nos *relacionamos con ello*, pues son parte del “mundo de la obra” (2013:50) o su *poiesis*. Por tal motivo no podemos concentrarnos sólo en el monomito o sólo en el discurso, pues las creaciones que tienen un profundo trabajo artístico no permiten que los elementos estructurales sean fácilmente reconocibles. A pesar de ello, en un primer acercamiento el lector creará que aquello que distingue a una obra está en sus particularidades y no en las estructuras. Esto es correcto pero sólo si comprendemos que ambos son parte de su *poiesis* y se afectan mutuamente. Entonces ¿por qué es importante la recuperación del monomito o, en qué nos ayuda para comprender la formación en la actualidad y en el manga?

Proponemos otra manera de comprender su pertinencia. Por ejemplo, si imaginamos la obra como una esfera y comparamos el proceso en el que un lector se enfrenta a ella, decimos que en su acercamiento inicial únicamente identifica su parte exterior. En otras palabras, además del argumento y sus actores, ve al contexto y su singularidad que distingue al mundo representado: los *elementos particularizantes*. En segundo lugar, si el lector analiza la forma en la que están dispuestos los recursos, la lógica tras las acciones, la sucesión de los hechos, etc., entonces (con un poco de investigación) identifica los elementos constantes y universales: la dinámica de los arquetipos, el monomito y los mitologemas o la *antropología del hecho literario*.

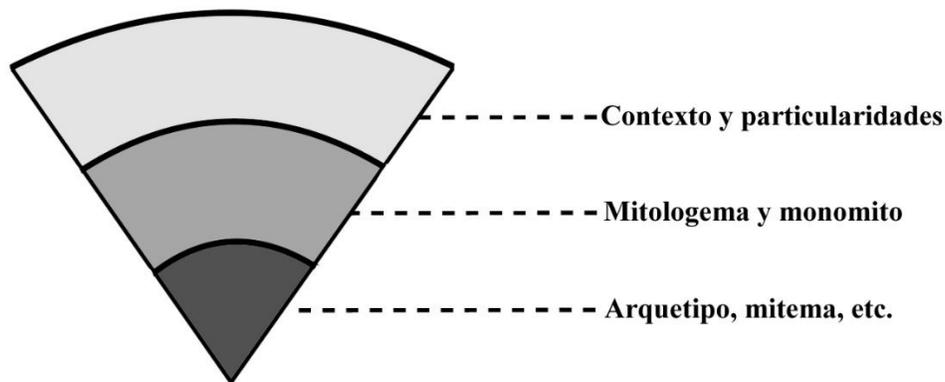


Ilustración 2.1.

Pero el proceso no acaba, pues si se adentra al núcleo o a la descomposición de todos los componentes que forman al mitologema o al monomito, entonces, se halla ante los elementos indivisibles o unidades constantes que son la forma mínima de la que han hablado numerosos antropólogos, psicoanalistas, mitólogos, etc. Por supuesto, anteriormente señalamos que la obra es un todo, no una división o jerarquización de elementos, tampoco es conveniente tener como único objetivo diseccionar y analizar su taxonomía, sino observar cómo estos elementos se integran y crean sentido.⁷⁷ Si regresamos a la pregunta que hicimos párrafos atrás, la recuperación del monomito es importante porque vemos cómo una cultura recupera un modelo universal, lo actualiza desde su contexto y propone nuevos elementos.

Por ese motivo, en las narrativas contemporáneas la tarea no es sencilla y debemos ver más allá del monomito, en donde se encuentran los elementos enriquecedores que proponen algo nuevo a la ya conocida fórmula: muestran, entre líneas, la transformación de los temas y la estructura según su contexto. Y, aun cuando en muchas obras es eficaz el estudio exclusivo del monomito, en el caso del manga no es posible aplicarlo del todo, salvo en el análisis del material arquetípico por su uniformidad.

De ahí que los puntos listados de *El héroe de las mil caras* son un referente, más no es un método, pues hay complejidad en el fenómeno del manga debido a sus discursos culturales. Por lo tanto, necesitamos nuevos enfoques que integren esos elementos para

⁷⁷ Por motivos de orden y de la misma exigencia de la composición de *Oyasumi Punpun*, en esta investigación analizamos todas estas "capas", mas no en ese orden, pues nosotros hablamos primero del contexto, luego de los arquetipos y, al final, del mitologema o monomito. La razón de esto es por lo que comentamos párrafos atrás: la obra se concentra demasiado en los primeros pasos de la aventura del héroe mientras que el periplo sólo ocupa cuatro de los trece volúmenes. En otras palabras, la obra dictará la manera y el orden en la que se analizan los niveles mostrados en la imagen, por lo tanto, es flexible.

comprender el funcionamiento del tema del viaje y la transformación. En el caso de los japoneses, éstos realizan propuestas, forman tradiciones y le dan un nombre a sus periplo: la *nekketsu* y el *jibun sagashi no tabi* en conjunción con las ideas del *otoko no roman*. Por esa razón proponemos una perspectiva diferente con los temas que tratamos a continuación.

2.3 EL *OTOKO NO ROMAN* Y LA *NEKKETSU*: IDEA Y ESTRUCTURA EN LA PERIPECIA DEL HÉROE

La expresión “*otoko no roman*” (男のロマン; romance masculino) resulta atípica en los estudios de la narrativa de formación: ¿Cómo intervienen el “romance” y lo “masculino” en el desarrollo del héroe en el manga? Además, todo “*otoko no roman*” va acompañado de un modelo estructural recurrente para representarse: el de la *nekketsu shōsetsu* (熱血小説; novelas de “sangre caliente”). Debemos conocer el origen y la historia de los términos para comprender cómo se incorporan al manga, cómo modifican al discurso y entender su pertinencia en el desarrollo del personaje.

En la actualidad no hay investigaciones académicas en español que hablen del *otoko no roman* o de la *nekketsu* y, por consiguiente, no se ha reconocido su relevancia en el estudio de las narrativas de formación. Los trabajos que tratan el tema están en japonés, inglés o francés y se desarrollan en pocas líneas sin profundizar en la historia o sus elementos.⁷⁸ Sin embargo, los términos existen y son empleados con mucha frecuencia en la cultura de masas no sólo en Japón, también en Occidente. No obstante, lo que se aprecia a primera vista es que se da por entendido su significado, como si fuera parte del conocimiento general pero ¿se conocen sus raíces y su sentido original? Todo parece indicar que se olvidaron.

Para iniciar con la comprensión del *otoko no roman* y la *nekketsu* es necesario recurrir a los estudios del manga *shōnen* (historietas para adolescentes masculinos), ya que en esas obras se despliega el sentido completo del *otoko no roman*. Por ello, el asunto no es imposible de abordar, pues gracias a esos trabajos es posible conocer en qué consiste este fenómeno, sus características, cómo nos ayudan en el estudio de las narrativas de formación y, sobre todo, cómo se representa en *Oyasumi Punpun*. Dicho esto, iniciamos con dos definiciones preliminares las cuales detallaremos conforme avancemos en la exposición del capítulo.

⁷⁸ Sí hay un estudio muy completo de la *nekketsu* en francés que citamos numerosas veces en este trabajo. Sin embargo, no relaciona la *nekketsu* con la formación, sino que explica sus elementos formales, la estética de la recepción y analiza dos obras emblemáticas del género.

En primer lugar, una *nekketsu* es un tipo de obra que recupera el modelo del monomito pero acentúa las peripecias (la fase de pruebas). Esto se debe a que la *nekketsu* gira en torno a la idea de *mejorar una habilidad* (física o intelectual) del héroe. De esta manera, el personaje inicia su aventura con el hallazgo de un propósito de vida o un talento; luego, encuentra un obstáculo que le exige el mejoramiento de dicha habilidad. El héroe entrena para superarse y, al final del proceso, se enfrenta a un oponente que pone a prueba el aprendizaje anterior. Sin embargo, no todo depende de un individuo (y es ahí donde entra parte de la ideología japonesa en torno al grupo) ya que la superación de pruebas se logra gracias a los amigos, los mentores y al deseo de progreso del protagonista (o de su intención por proteger a los demás). Tras la victoria o la derrota, el personaje se prepara para una nueva aventura, por lo que todo el ciclo inicia y sus pasos se repiten.

Por otra parte, el *otoko no roman* es un anhelo por la aventura, pero también es un impulso de superación personal. Está presente en aquellos relatos con la estructura de la *nekketsu* y es común la recurrencia de actantes tipo: el protagonista (bueno, fuerte o talentoso) se enfrenta a uno o varios antagonistas (malvados) que no sólo son más poderosos, sino que exceden la capacidad del héroe. Por tal motivo, el personaje tiene el propósito de superarlo. Esa pasión que lo impulsa a mejorar es parte del *otoko no roman*.

Otra característica que liga al *otoko no roman* con la *nekketsu* es que el héroe se presenta al lector como un “elegido” o, por lo menos, que tiene la posibilidad de transformarse en el “mejor” en alguna actividad. Por ejemplo, el héroe anhela convertirse en el mejor estudiante, un artista, un deportista, un espadachín, etc. Debido a la magnitud de su meta, se expone que el proceso para llegar a serlo será muy dificultoso. No obstante, a los ojos de otros personajes, el héroe es imperfecto y su deseo resulta osado o poco probable de lograr, por lo que intentan “obstaculizar” o “ridiculizar” las acciones del héroe.⁷⁹ El *roman* actúa como fuerza de empuje y avance cuando el héroe duda de sus habilidades. De ahí que el “*roman*” esté unido a un objetivo heroico que exige tener confianza o “fe” en uno mismo.

⁷⁹ Todo esto cumple con algo adicional: recordemos que, debido a que el manga es comercial, es necesario extender el argumento lo más que se pueda, de ahí que las aventuras del protagonista se narran desde la infancia hasta la madurez o su muerte e, incluso, por generaciones si el personaje deja descendencia.

En resumen, la aventura del héroe en el manga es estructuralmente una *nekketsu* pero cuya idea nuclear es un *otoko no roman*.⁸⁰

Hasta este punto parece que nos encontramos frente al monomito con un énfasis en las funciones del relato (tal como sucede en el cuento) pero con otras denominaciones. Entonces ¿Por qué preferimos llamarlo *otoko no roman/nekketsu* y no monomito a secas? ¿No es mejor aplicar el mismo criterio de diferenciación entre las narrativas de formación y el *Bildungsroman*? Las razones por las que preferimos llamarlas *nekketsu/otoko no roman* son parecidas a las que empleamos cuando nos referimos a la tradición alemana: porque es una forma literaria que nace en circunstancias únicas, se desarrolla según su cultura y después se propaga a otras tradiciones que se apropian de ella. Sin embargo, cuando otra cultura las trabaja está consciente que el modelo narrativo es el manga japonés. Por lo tanto, las características principales de la *nekketsu/otoko no roman* no están en lo universal del monomito, si no en las particularidades que propiciaron su origen, desarrollo y difusión.

De esta manera nos encontramos ante dos cuestiones adicionales. La primera es que en la actualidad no sólo en Japón se escriben historietas tipo *nekketsu* (tal como sucedió en el siglo XIX en Europa: no sólo en Alemania se escribió *Bildungsroman*). Sin embargo, y ahí está nuestro segundo punto, numerosos ejemplos de narrativa gráfica contemporánea usan como modelo narrativo al manga. Por lo tanto, hoy en día es un fenómeno mundial debido a que su impacto trascendió las barreras culturales y se propagó dicho modelo. Pero para que esto se lograra primero fue necesario que en Japón se estableciera con fuerza, se mantuviera por varias décadas y formara una tradición reconocible, incluso para el occidental.

A) LOS ANTECEDENTES DEL OTOKO NO ROMAN: EL RISSHIN-SHUSSE Y LA RYŌSAI KENBO

Para que el *otoko no roman* y la *nekketsu* se unieran fue necesario más de un siglo de desarrollo literario y social, pues las formas prototípicas de ambas ideas datan del periodo Meiji (1868-1912), un momento histórico que se caracteriza por la modernización e industrialización de Japón y la apertura a la cultura occidental. Sucesos importantes de esta época fueron los intentos por crear un país que estuviera a la par del desarrollo europeo: libre

⁸⁰ Aunque al inicio nos parecen términos oscuros, en realidad todos los que hayan crecido con el manga y el anime identifican este tipo de obras con sus principales características. Sin embargo, es cierto que pocos saben cómo se interrelacionan ambas ideas o cuáles son las opciones para aplicar dichos términos al análisis narrativo.

y democrático. Para lograrlo, abolieron el sistema de clases y a la sociedad feudal. También hubo una reformulación de la ideología samurái que limitaba la libertad y la equidad al anteponer valores como la humildad, la obediencia, la lealtad y el sacrificio. De igual manera, se cuestionó la norma del confucianismo que exigía “respetar tu lugar en el mundo” (no intentar cambiar la posición social en la que el individuo nace). Los pensadores del Meiji la rechazaron, apoyaron al individualismo y al derecho a progresar (Starrs, 2011:24-25).

Otra idea nuclear fue que si Japón deseaba ser un país civilizado, entonces debía educar a su población. Por tal motivo promovieron los estudios universitarios como una manera de prosperar sin importar el origen o la herencia (Takabatake, 1983:206). Con ello nació la ideología del *risshin-shusse* (立身出世; “ascenso en el mundo”, “éxito” o “avance social”) que consistió en fomentar el trabajo arduo como la vía moral y ética para ascender socialmente. Sus objetivos fueron: estudiar, trabajar y crear riqueza (Copeland, 2000:196).

Así, cada individuo tenía la responsabilidad de darle forma a su futuro y proponerse una meta clara: el éxito económico y social para convertirse en un hombre moderno y competitivo.⁸¹ Como es evidente, el *risshin-shusse* estaba limitado a la población masculina, ya que para las mujeres se propuso otra forma de contribuir al crecimiento de Japón: la *ryōsai kenbo* (良妻賢母; “buena esposa, madre sabia”). Pero la idea tras ser una “madre sabia” o una “buena esposa” no es algo que surge en el Meiji, pues desde siglos atrás había una educación que giraba en torno al bien doméstico y la armonía familiar.⁸²

La educación de la mujer no tenía como objetivo el crecimiento personal, sino que apuntaba a la búsqueda de una “perfección” doméstica. En primer lugar, la “buena esposa” creaba un ambiente agradable y sano en el hogar, en otras palabras, liberaba al marido de las preocupaciones domésticas: limpieza, cocina, crianza de los hijos, etc. De esta manera, el esposo tenía el tiempo libre suficiente para perseguir sus ambiciones personales: estudiar, trabajar y ascender (su *risshin-shusse*) (Holloway, 2010:37)

⁸¹ Una figura importante de este movimiento fue el modernista, escritor e intelectual Fukuzawa Yukichi (1835–1901) el primer hombre en concretar la idea del *risshin-shusse* en sí mismo, al adaptarse de manera favorable a los cambios de la época por medio del trabajo duro y al estudio de las ideas de Occidente, las cuales promovió entre los intelectuales japoneses. Gracias a su ardua labor, logró salir de la pobreza y se volvió una eminencia del Meiji, así como un modelo a seguir para la juventud (Starrs, 2011:22-23).

⁸² Por ejemplo, en el periodo anterior, el Edo, las mujeres debían educarse de acuerdo con las “Cuatro Virtudes” neoconfucianas: la moralidad femenina (*futoku*); el correcto habla femenino (*fugen*); el cuidado del aspecto femenino (*fuyō*); y el desarrollo de las destrezas femeninas (*fukō*) (Koyama, 2012:12).

En segundo lugar, una “madre sabia” se encargaba de asegurar el éxito de los hijos por medio de una educación rigurosa; las hijas, por el contrario, sólo se les instruía para conseguir un matrimonio beneficioso para la familia, por supuesto, esto incluía las enseñanzas para ser una perfecta *ryōsai kenbo* (Koyama, 2012:40).⁸³ En esta época se creía que se cumplía la labor cívica de la mujer con la crianza de buenos hijos e hijas. Los primeros debían buscar el engrandecimiento de la nación; las segundas, tenían que respetar a la tradición, a la piedad filial y anteponer el bienestar del otro, antes que el suyo (Koyama, 2012:133).⁸⁴

Y si bien es cierto que el gobierno no reprimía a sus ciudadanas y fomentaba su educación, la realidad documentada es que las familias sí limitaron a sus integrantes: las mujeres podían optar por ir a la universidad e, incluso, tener un empleo, pero sólo mientras estuvieran solteras pues, al casarse, ellas debían renunciar a sus aspiraciones y atender a su familia. Con esto vemos que las ambiciones personales eran toleradas en tanto no amenazaran la procreación o la crianza de futuros ciudadanos y patriotas (Mackie, 2003:28-29).⁸⁵

Además, los registros de la época señalan que fueron pocas las mujeres que estudiaron, pues el discurso dominante fue que, si la mujer respetaba su lugar en la sociedad y practicaba la piedad filial, entonces no tenía necesidad de buscar algo más allá de lo que dictaba la tradición (Yonemoto, 2016:52-54). En el fondo el sistema *ie* y la “piedad filial”

⁸³ Y esto se observó con la limitación de aquello que la mujer podía aprender durante el Meiji, pues la educación que iba más allá de la escuela primaria se consideraba innecesaria para las mujeres, pues, ante todo, la formación femenina sólo era útil si ayudaba al crecimiento de la nación con la crianza de mejores ciudadanos, pues la madre siempre se consideró como la base de la educación intelectual y moral de los hijos, por esa razón no era bien visto que hubiera madres ignorantes (Koyama, 2012:37-42).

⁸⁴ La “piedad filial” (*Xiaojing*) es una idea confuciana que gira en torno a la devoción, respeto y obediencia hacia los miembros de mayor jerarquía en la familia. De esa manera, la esposa debía ser dócil y obediente ante sus superiores. En primer lugar, desde niñas debían aprender a ser buenas hijas y respetar a sus padres. Más tarde, se les educaba para respetar el matrimonio y, cuando éste llegaba, respetaban la maternidad. Posteriormente, su papel formativo cesaba y la madre se concentraba en educar a los herederos; en su vejez, se retiraba para dar paso a las nuevas generaciones. Otra característica de la piedad filial es la jerarquía entre sus miembros. Por ejemplo, la familia política de la mujer tuvo mayor peso, por lo que una buena esposa respetaba, en primer lugar, al esposo; en segundo lugar, a los suegros. Después de ellos la mujer servía a los hijos varones, mientras que su propia familia y sus hijas perdían importancia (Yonemoto, 2016:78-94).

⁸⁵ La educación de la mujer también tuvo la finalidad de volverla atractiva por sus talentos. Por ello, debía refinarse y obtener un esposo con una mejor posición social y económica. Este mejoramiento no sólo implicaba lo intelectual, también la apariencia física y algunas habilidades artísticas y de conversación. Por lo tanto, la mujer y su educación estaban al servicio del avance social de la familia, pues de ella dependía de que se formaran nuevos vínculos sociales (Yonemoto, 2016:16).

eran los modelos sociales que obstaculizaban el crecimiento personal de la mujer, pues ésta tenía, ante todo, responsabilidades domésticas, no intelectuales (Copeland, 2000:15).⁸⁶

Sumado a esto, según los intelectuales japoneses del Meiji, la disposición física y mental de la mujer (su capacidad de procreación, crianza y protección) las hacía maternales por naturaleza (cuidadoras, amorosas, compasivas). Los hombres, por el contrario, carecían de las cualidades para proteger y criar a los hijos, por lo que ellos debían dedicarse a cultivarse intelectual o bélicamente. De esta manera, el modelo educativo del Meiji para crear una sociedad moderna establecía que la mujer debía permanecer en el hogar mientras que el hombre trabaja, una idea que prevalece en la actualidad en Japón (Koyama, 2012:50 y 126).

Esto nos permite comprender por qué el *otoko no roman* es masculino y desplaza a las protagonistas femeninas. No decimos que no exista el manga con el tema de la formación y superación de la mujer, al contrario, el repertorio es amplio, pero éstas, en su mayoría, se realizan con el modelo del *otoko no roman*.⁸⁷ Esto muestra las ideas dominantes en torno al papel de la mujer en la sociedad en Japón, pues culturalmente, no se le permite seguir sus “sueños”.⁸⁸ Sin embargo, el hombre tampoco se libra de cierta represión, pues en el “*roman*” también hay cierto idealismo incompatible con la realidad, tal como veremos a continuación.

⁸⁶ El sistema *ie* (家) es responsable de la desigualdad en Japón, pues ha servido durante siglos para preservar el patriarcado y anteponer la armonía familiar basado en la represión de la mujer. Esta dinámica social exige que, en lo privado, el esposo esté a la cabeza de todos, así, el marido es el dueño de los integrantes de una casa: esposa, hijos y los abuelos a quienes se les honra y protege como símbolo de la tradición. No obstante, después de la Segunda Guerra Mundial se comenzó a extender la educación de la igualdad de género y poco a poco el movimiento feminista contribuyó a que las mujeres japonesas se cuestionaran su lugar en la sociedad (Sugihara y Katsurada, 2000:311). Fue por eso por lo que el sistema *ie* se disolvió en 1947, sin embargo, su práctica continua en las familias modernas japonesas, pues, como varios académicos japoneses explican, no importan que la constitución establezca la equidad porque, más allá de las leyes, está el confucianismo androcéntrico que ha regido la cultura asiática por siglos (Ronald y Alexy, 2011:3-5; Sugihara y Katsurada, 2000:310).

⁸⁷ Además, en ellas se mantiene la idea que las ambiciones de la mujer deben estar encaminadas a lo amoroso, al matrimonio o a lo que los historietistas consideran “pasatiempos femeninos”, tales como el ballet, el canto, el modelaje, etc. Y, subrayamos que son “entretenimientos”, puesto que el amor termina por imponerse en tales argumentos y desplazan a la ambición intelectual o laboral en tales profesiones. Esta tendencia es dominante en el manga *shōjo* (para jovencitas), mas no es una norma.

⁸⁸ Por ejemplo, los manga *Glass Mask* (ガラスの仮面; 1976-presente) de Suzue Miuchi y *Chihayafuru* (ちはやふる; 2007-presente) de Yuki Suetsugu (por mencionar algunos) narran el desarrollo de una protagonista y la búsqueda por cumplir sus sueños pero bajo el modelo del *otoko no roman* y la *nekketsu*. Por otro lado, en *Tokyo Tarareba Musume* (東京タラレバ娘) de Akiko Higashimura y *Taishou Otome Otogibanashi* (大正処女御伽話; 2001-17) de Sana Kirioka se plantea que los objetivos de las mujeres no son tan importantes como la de los varones y, sin importar el éxito económico y profesional, la única ambición de la mujer japonesa es conseguir marido (algo que la protagonista al final logra y le trae felicidad). Por el contrario, el manga *Nana* (ナナ; 2000-presente) de Ai Yazawa, *Basara* (バサラ; 1990-98) de Yumi Tamura y *Honey & Clover* (ハチミツとクローバー; 2000-06) de Chica Umino son creaciones que si bien no excluyen el tema amoroso, lo plantean desde una actitud crítica y en donde la mujer opta, en primer lugar, en seguir sus sueños; en segundo lugar, en conseguir

B) EL ROMAN COMO FUERZA DE EMPUJE, ACCIÓN Y AVANCE

En los párrafos anteriores conocimos parte del origen del *otoko no roman*, más en específico en cómo participa el género (*otoko*) tras la idea. Pero para comprender otro de sus elementos necesitamos explicar el sentido que tiene *roman* en Japón y cómo se une a lo masculino. Según el *Informative Japanese Dictionary* hay dos interpretaciones comunes:

1. おもに恋愛, 冒険などを内容とする物語や小説ロマンス.⁸⁹
2. 传奇 小说; 爱情故事; 浪漫史. (...)日常生活とは違ったことにあこがれ, 夢を追うこと. また, そうする人々を満足させるもの"と. (...) 「ロマンを求めて1人旅に出る/ ロマン主義/ ロマン派」 (Sakata, 2002:1062).⁹⁰

La primera acepción enfatiza a la literatura de aventuras; la segunda, a la “salida de lo cotidiano” o la “realización de un sueño”. Con los antecedentes que dimos vemos que la comprensión contemporánea del *otoko no roman* mantiene su relación con el *risshin-shusse*. Sin embargo, ¿cuándo el *roman* se une con los sueños y con la literatura de peripecia?

En primer lugar, no hay que confundir el significado de *roman* con el de “novela”, pues en el contexto japonés se entiende, principalmente, como “romanticismo” (aunque también alude a lo literario). La razón de esto es porque su uso y apropiación nació con el contacto con Occidente durante el Meiji, siendo precisos, con la lectura e interpretación de las obras de los románticos alemanes y en donde recuperan el énfasis en el “yo” y la interioridad. Sin embargo, en Japón hay diferentes “épocas románticas” y cada una acentúa una postura, pero la que nos interesa es la que corresponde al periodo Showa (1926-1989).⁹¹

el amor. Con esas propuestas se pone el énfasis en el “*onna no ikigai*” (la razón de vivir de una mujer), por llamarlo de alguna manera, puesto que el *roman* se identifica con lo varonil, el *yume* con la fantasía, pero, en el caso del *ikigai*, este se relaciona con la libre elección.

⁸⁹ “Se trata principalmente de romance, aventuras y otros contenidos e historias y novelas románticas.”

⁹⁰ “*Chuanqi*; historia de amor; novela o romance (...) Anhelar algo diferente a la vida cotidiana, perseguir sueños. Además, lograr satisfacción tras ello. (Viajar en búsqueda de *roman* / *Roman Shugi* / Romanticismo o escuela romántica)”.

⁹¹ La primera de ellas es conocida como *Roman Shugi* y surgió en el Meiji (siglo XIX) gracias a las traducciones de la literatura occidental que inspiró este acercamiento a la estética europea. Sin embargo, pronto fue opacado por el Naturalismo y el Realismo, pues sus intelectuales se opusieron a las ideas debido a que, a diferencia del romanticismo japonés, el Realismo no exageraba, interpretaba o idealizaba los fenómenos, sino que hacían un retrato fiel de la realidad (Miller, 2009:103). Más tarde, el Romanticismo volvió a cobrar fuerza en el periodo Taisho (1912-1926). Según la historiadora Makiko Yamanashi, el periodo Taisho fue para Japón lo que para Alemania fue la República de Weimar: un momento de paz antes del inicio de las guerras (Yamanashi, 2012:17). Por lo tanto había dos posturas que anunciaban el consecuente cambio político y social que se detonaría con los

Durante el periodo Showa el romanticismo une dos ideas: la individualidad y el nacionalismo. La primera ya estaba en boga gracias a las anteriores tendencias románticas, pero en lo que respecta a la postura política y militar, ésta surge con más ímpetu en los años cercanos a la Segunda Guerra Mundial. Así, en 1935 el crítico literario Yasuda Yojûrô (1910-81) creó el “*Nihon Rôman-ha*” o la “escuela nacionalista romántica japonesa” y en la que se pedía el regreso al Japón de la tradición y el rechazo de la modernidad, además, hubo una exaltación bélica (Miller, 2009:104).

Esto ocasionó una fuerte militarización de la sociedad gracias, en parte, a la literatura propagandística que provocó que este “romanticismo” estuviera enfocado en los valores patrióticos y expansionistas. Es decir, debido a la tensión y los conflictos bélicos con el extranjero, la nación nuevamente se cerró a Occidente. Como respuesta, los “románticos” japoneses también expresaron una ambivalencia por las ideas que habían tomado del exterior: buscaban lo propio, *lo japonés*. Así, al surgir esa desconfianza por lo occidental, los “románticos” del Showa iniciaron una interiorización profunda de las ideas europeas, con la finalidad de encontrar o apropiarse de aquello que respondiera mejor a su tradición, en lugar de ser sólo una copia de la estética europea (Townsend, 2009:77).

También fueron importantes las discusiones en torno a lo que era “masculino” y cómo esa hombría se complementa con lo japonés. Por ejemplo, se segmenta aquello que no era considerado digno y, a su criterio, también rechazaron lo que era juzgado como “femenino”: el sentimentalismo, la cobardía, la individualidad, la modernidad que llevaba al ocio, la comodidad y al conformismo (Harootunian, 2000:19). Esto dio pie a que el expansionismo

enfrentamientos bélicos en medio de un ambiente de radicales propuestas culturales, estéticas y políticas: la lucha entre lo “viejo” y lo “moderno” que también se interpretó como un choque entre Oriente y Occidente. Y es quizás todos estos cambios vertiginosos del inicio del siglo lo que provocó una visión diferente del yo y la individualidad, pues la juventud del Taisho reflexionó su papel en su sociedad: ya no se podían mantener las aspiraciones del Meiji, pues con el aumento de los avances tecnológicos, las nuevas ideas filosóficas (el marxismo), el personalismo (cuyo exponente fue Abe Jirô), las nuevas ideas religiosas (el Mukyôkai o el protestantismo japonés) y el aumento de la población, las nuevas generaciones comprendieron la insignificancia del individuo en el sistema. Por lo tanto, hubo una búsqueda de la identidad en medio de una cultura que proponía al grupo antes que al individuo (Stanley, 1982:10). Sin embargo, esta búsqueda del individualismo no se podía tomar o copiar de Occidente sin reflexión, pues consideraban que muchas de las ideas europeas no se podía aplicar del todo al carácter japonés (tales como el énfasis en el ego) sino que deseaba proponer un personalismo (atención a la personalidad) que se relaciona con el “espíritu japonés” o su tradición (Townsend, 2009:77). Para ello tomaron un texto clave de la juventud japonesa del Taisho: el *Diario de Santaro* (1914) que proponía “la contemplación interna frente a la vida” o un “individualismo interior” (Jacinto Zavala, 1997:40). Este retorno al individualismo tenía una clara oposición al naturalismo y no fue bien visto por otros intelectuales que consideraban a los jóvenes del Taisho como un símbolo de la degeneración del naciente siglo, en especial porque consideró su actitud opuesta y apática hacia los ideales nacionalistas (Townsend, 2009:72-80).

fuera un discurso dominante como actividad varonil. No obstante, es necesario hacer una breve digresión, y en este momento de la exposición es importante recordar el *risshin-shusse*, pues durante todo este tiempo la idea se había transformado considerablemente.

La crisis del *risshin-shusse* inició con el siglo XX, pues como el historiador Woojeong Joo señala: el sueño del “avance en el mundo” era una posibilidad real a finales del Meiji al no haber suficientes profesionistas; por lo tanto, fue un camino seguro al éxito. Sin embargo, conforme pasaron las décadas, se limitaron los puestos laborales debido a las subsecuentes guerras y a los colapsos financieros. Así, este sueño de avance en el mundo se vio truncado y creó resentimiento en los jóvenes (2017:40).

No obstante, otra de las maneras en las que se podía ascender socialmente sin depender de la educación y de los puestos de trabajo en la burocracia o la docencia era por medio de la carrera militar. Esta opción permitió que los jóvenes alcanzaran una educación completa y privilegiada, aun sin provenir de familias ricas. Sumado a eso, las oportunidades de escalamiento social aumentaban gracias a las incursiones militares a otros países y que transformaba a los individuos en figuras importantes cuando regresaban a Japón (Chatani, 2015:32-33). Por otra parte, para los discursos nacionalistas, el crecimiento económico y político dependía de las campañas militares en el extranjero, pues la meta era extender el territorio, enriquecer el país y potenciar las fuerzas militares (Umetani, 1983:154-55).

Con ello, dos ideas se sumaban a lo masculino: la guerra y el espíritu de aventura que nació con las misiones de colonización a otras regiones asiáticas. Pero no debemos olvidar que estas acciones no eran en beneficio propio, sino que el avance en el mundo era, en realidad, el éxito de todos, en especial el de la nación. Así el individuo sería fiel a la patria, con la capacidad de servirle y entregarle su vida en cualquier momento (Nosco, 2018:6).⁹²

Sumado a eso, el recuerdo de los pasados movimientos románticos japoneses creó una doble visión romántica: el romanticismo femenino (sentimental) y el romanticismo masculino (activo, bélico), que detallamos más adelante. Esta dicotomía es la clave para entender el *otoko no roman* tal y como se expresa hoy en día en el manga. Pero para explicar

⁹² De ahí surge la idea que los soldados representaban el “espíritu japonés” (*yamato damashii*) el crecimiento y fortalecimiento militar debían ser “...a loyal and dependable instrument of imperial and governmental will” (Frost, 1983:194). Por tal motivo, inició un amor por lo nacional y la tierra natal, mientras que la actitud de los jóvenes era la de orgullo por superar la adversidad y la arrogancia ante lo extranjero, unido al autosacrificio y el honor cuando ofrecían su vida al país (Chatani, 2015:208-9).

mejor esto, el poeta Sakutarō Hagiwara (1886-1942) ofrece la definición más acertada en su ensayo “ロマンチストの二種類” (1937; “Dos tipos de románticos”) de lo que se entiende por *roman* masculino y que prevalece en la actualidad en el imaginario colectivo japonés.⁹³

Según Hagiwara, hay dos tipos de personalidad romántica: el primero es el romántico de la aventura y la acción pues, aburrido de lo ordinario, está en constante búsqueda por lo desconocido y el cambio. Por otra parte, el “romántico del sentimiento” persigue ideales elevados separados de la realidad, por ello vive en constante insatisfacción, se lamenta, es miserable y se hunde en el patetismo.⁹⁴ Aunque en aparente contradicción, Hagiwara dice que ambos comparten un mismo “espíritu” (japonés), pues el punto en común es que los dos rechazan lo cotidiano y buscan algo que está más allá de la monotonía.

El filósofo Jun Etō, estudioso del romanticismo japonés y sus propuestas, señala que, efectivamente, el sentimiento no se expulsa de lo romántico, sino que logra un equilibrio con la actividad y con un impulso de avance en el mundo (como lo veremos más adelante con la *nekketsu*). De esta manera, según Etō, los artistas de la época representaron en su obra tales anhelos: búsqueda incesante de algo espiritual, pero que también se transformaba en un deseo de aventura, pasión y sacrificio (incluso de la vida) para alcanzar lo añorado (1964:444).⁹⁵

⁹³ El texto original dice: “すべての詩人はロマンチストである。だがロマンチストには二種類がある。一はADVENTUREのロマンチストで、一はSENTIMENTのロマンチストである。前者は現実の生活に退屈して、常に未知の世界を夢み、知性のコロンブスの航海を好んで居る。そこで彼等の生活は、常に猟奇から猟奇を追ひ、スリルからスリルを求め、変化から変化に走り、イロニイからイロニイに連行する。この型に属するロマンチストは、西洋の詩人ではポオ、ボードレール、ラムボオ、コクトオ、ヴァレリイなどである。今一つの型のロマンチストは、いつも人生に不満して居る。なぜなら彼等は、現実の世界の上に、より高い理想を求めてゐるからである。そこで彼等の生活は、常に人生を呪詛し、怨言し、哀傷し、抒情し、詠嘆する。そして久遠の女性を求め、神の慈悲と信仰に帰依するのである。この型のロマンチストは、ゲーテ、ハイネ、エルレーヌ、デエメル、リルケ、ニイチェ、ノヴァーリス、及び映画人のチャーリー・チャップリンなどである。

ロマンチストといふ言葉は、我々の字引に於て、普通にこの二つのジャンルを包括して居る。前者のものは主知的、猟奇的のロマンチストで、後のものは宗教的、感傷的のロマンチストである。前者はマドロスのやうに生活し、後者は求道者のやうに生活する。二者の氣質性格はちがつてゐる。しかし現実を拒絶し、夢を超現実のアイデアに追ひ求めるといふロマン性に於て、両者は本質的に精神を一致して居る” (Hagiwara, 1937).

⁹⁴ La oposición “aventura” y “sentimiento” no es gratuita y corresponde a la perfección con lo anteriormente expuesto sobre el romanticismo del Meiji, del Taisho y del Showa. En primer lugar, identificamos que en ambos se halla, implícitamente, una crítica a la juventud de esa época: los que aspiraban a un “ascenso en el mundo” por medio de la educación y el intelecto. Por otro lado, los jóvenes vieron en lo militar la posibilidad de cambio pero, también, una manera de vivir aventuras por medio de las acciones militares en tierra lejanas.

⁹⁵ Pero la idea tras el *roman* y la aventura estaba íntimamente ligada al deseo, sin embargo, ¿qué deseaban los japoneses según los románticos del Showa? De acuerdo con Jun Etō, se buscaba algo desconocido, pues únicamente el individuo podía encontrar ese “algo” por medio de la búsqueda, ardua e interior (literaria) del

¿Qué quiere decir esto para el *otoko no roman*? Comprendemos que el sentimiento no se elimina, sino que permanece en ambos tipos de románticos y en sus pretensiones de superación o “avance en el mundo”.⁹⁶ Sin embargo, sí hay un sentimiento que se rechaza porque es negativo para el individuo (un “sentimiento femenino” según las propuestas de la época), es decir, la apatía y la frustración como fuerzas de reposo, pues impiden al individuo a transformarse o avanzar. Por lo tanto, si no hay movimiento o disposición para iniciar el avance, no se puede hablar de “*roman*”, ni de “masculinidad”, pues todas las pretensiones sólo se proyectan como anhelos sin futuro, misma que produce envidia y enojo por no tener la energía, el dinero o la disposición para iniciar la aventura. Algo que veremos plenamente expresado en la obra aquí estudiada.⁹⁷

Por tal motivo el *otoko no roman* y el *risshin-shusse* son vigentes en la actualidad y se demuestra al observar cómo el imaginario japonés está lleno de referencias hacia estas propuestas de avance, masculinidad y aventura; no obstante, aquellas propuestas han cambiado. Por ejemplo, mientras que el *risshin-shusse* estuvo unido al servicio del Estado, el *roman* se volvió más individualista. Es decir, el *roman* se desprendió del nacionalismo y, con el paso de las décadas, únicamente conservó la búsqueda de ideales como una manera de brindar satisfacción o dar un propósito a la vida del individuo. Así, el *roman* pasó a referirse a una actividad en beneficio del individuo, no de la nación.

Ese fuerte sentimiento por buscar o alcanzar lo deseado, sin que una fuerza abstracta y mayor decida lo que cada uno deba hacer, es lo que prevalece en el fondo del *otoko no roman* en el manga contemporáneo. Pero en la actualidad nuevamente hay una discusión en torno al romántico con “sentimiento negativo” y nuevamente surge por la frustración tras la

origen de ese anhelo. De esta manera, vemos los rastros de la individualidad constantemente rechazada pero también como una noción que ya no podían dejar a los intelectuales, por más que buscaran desplazarla, por lo tanto, la adaptaron a su *yamato damashii*. No obstante, aquello que era buscado no sólo debía hallarse, también debían “*become one with the object of his passion*”, pues solo así, con la lucha por saciar esa necesidad, era como se logra vivir de la forma deseada. Con ello, en esa constante pasión activa se distingue como una cualidad totalmente masculina (Etō, 1964:444). Además, hay que mantener esta idea muy presente, pues algo que veremos con toda claridad cuando analicemos el viaje del héroe en *Oyasumi Punpun* y, en especial, cuando hablemos del suicidio de Aiko, pues veremos que se repite esta actitud de romanticismo que lleva a la acción, pero también a la muerte.

⁹⁶ Jon P. Holt, experto en literatura y cultura japonesa, señala que los japoneses se identificaron con el romántico que empujaba a la aventura, pero no rechazaron del todo al sentimentalismo, sino que los artistas japoneses, más prácticos y realistas, consideraron que las emocionales no debían presentarse en exceso (2014:265-66).

⁹⁷ En cierto sentido, estas dos ideas están presentes en *Oyasumi Punpun*, pues mientras que Sachi encarna la idea del *roman* como aventura (acción, empuje y conquista), el protagonista lo hace pero en un sentido negativo (apatía, anhelo y anquilosamiento).

imposibilidad del “avance en el mundo”. Esto se produce en el siglo XXI con la recesión económica japonesa y que trae nuevamente a discusión la imposibilidad del *otoko no roman* en la realidad.

2.4 LA INCORPORACIÓN DE LA *NEKKETSU SHŌSETSU* AL MANGA

Conocimos el origen del *otoko no roman* y cómo, con el paso del tiempo, se introdujo en el imaginario colectivo japonés. No obstante, nos falta saber cuándo se incorpora al manga estructuralmente. Visto de otra manera, si el *otoko no roman* es la idea o la fuerza que impulsa el viaje del héroe en la narrativa gráfica japonesa, también debemos saber cómo surgen sus principales elementos de composición formal. En primer lugar, el elemento más importante de esa estructura es el héroe. Pero para que se forme el típico y moderno protagonista del manga se necesita, nuevamente, buscar en los discursos bélicos que iniciaron a finales del Meiji, pero, más en específico, durante la Primera Guerra Sino-japonesa (1894-95).

Señalamos párrafos atrás que el *risshin-shusse* y la *ryōsai-kenbo* sufrieron una transformación importante debido al militarismo, en especial cuando éste se acrecentó hasta volverse dominante en la sociedad. En el caso de la *ryōsai kenbo*, la literatura de la época se dedicaba a difundir la imagen de protagonistas devotas, patrióticas y sacrificadas por su familia, incluso al grado de cometer suicidio si con eso se apoyaba la carrera militar del marido, o si defendían la familia o su honor (Kawana, 2010:156-57). Por lo tanto, una “buena” heroína debía entregar su vida al marido (al amado), a los hijos y a la nación.

En cuanto al *risshin-shusse*, no sólo bastaban relatos de hombres que sobresalen en el mundo por su educación, sino que se estableció que lo “masculino” iba unido a lo bélico y a la patria. Por lo tanto, uno de los requisitos fue estar dispuesto a entregarse al bien común con servicio militar y bajo la premisa de “*Japan must become strong and grow, or die*” (Griffiths, 2007:15). Así, la máxima muestra de lealtad y hombría en Japón fue en el campo de batalla donde la fuerza, la resistencia física y moral forjaban el carácter. Sin embargo, cuando el soldado no lograba la victoria, su acción más bella, digna de alabanza y admiración consistía en morir “con una sonrisa en los labios” (Griffiths, 2007:8-18).

Esto creó a héroes que se caracterizaban por su arrojo en batalla, su pasión y su capacidad de sacrificio. Por tal motivo hubo una glorificación por los guerreros en la

literatura de la época, en especial en las obras que estaban dirigidas a los jóvenes y a las que se les conoció como *nekketsu shōsetsu* (novelas de “sangre caliente”).⁹⁸ Ahora bien, tener la “sangre caliente” significa que los héroes destacaban por las acciones anteriormente listadas, pero era evidente que el principal objetivo fue reforzar “...*the relevance of Japan’s manly, martial past and the unbroken continuum of the yamato damashii...*” (Griffiths, 2007:11).

Y esto es lo que caracterizó las raíces de la *nekketsu*: el sacrificio por los otros, la hombría en la batalla y la búsqueda por las grandes aventuras.⁹⁹ Por supuesto esto reforzó la desigualdad entre lo femenino y lo masculino, pues los héroes peleaban contra los “otros”, los extranjeros que se representaban como mujeriles, débiles y cobardes.¹⁰⁰ Los japoneses, por el contrario, fueron mostrados como el ejemplo de la masculinidad.¹⁰¹

Por esa razón las revistas para jóvenes de la época muestran claros discursos propagandísticos con énfasis en la batalla y la hombría. Pero la manera en la que lo hacían también es digna de atención, pues el manga era popular y fue puesto al servicio de tales propósitos. De ahí que el entretenimiento de los niños y jóvenes no sólo buscaba educar y entretener, también difundir ideologías nacionalistas.¹⁰²

⁹⁸ Miyazaki Ichu fue el principal escritor de *nekketsu* e incluso monopolizó el género durante los años 20 y hasta el día de su muerte en 1934, por lo que propició que las revistas donde se editaban sus obras (Shōnen Karabu de Kodansha) lideren el entretenimiento juvenil porque ningún otro autor lanzaba argumentos *nekketsu*. Las obras de Miyazaki alentaban a la juventud a ser de “sangre caliente”, mantener el *yamato damashii*, trabajar duro en los estudios, la labor patriótica y a pensar en un futuro con deber militar. Por lo tanto, sus personajes siempre caían en el heroísmo, pero también eran mártires que aseguraban la victoria sobre el enemigo sacrificando sus vidas (Griffiths, 2007:1-11).

⁹⁹ Algunas de las obras que fueron publicadas en esta época y que se pueden tomar como narrativas de formación con elementos del *risshin-shusse* en donde sus protagonistas nacían en la pobreza pero, tras el trabajo duro y los estudios, logran ser reconocidos, ejemplo de esto son *Yukai kozō* (愉快小僧 / *El niño feliz*; 1938-1941) de Kazuo Inoue; *Aa, gyokuai ni hana ukete* (あゝ玉杯に花うけて / *Ah, flores en el Cáliz* 1927-1928) de Kōroku Satō; *Jirō Monogatari* (次郎物語 / *La historia de Jirō*; 1936-1954) de Shimomura Koji; *Nokkuauto Q* (ノックアウトQ / *Knockout Q*; 1949-1951) de Yamakawa Sōji (Holmberg, 2013:184-95).

Pero hubo otras obras que enfatizaban más el militarismo que el “ascenso” en el mundo, por ejemplo, *Gōyū arawashi kanchō* (豪勇荒鷲艦長; *El valiente y salvaje capitán Águila*; 1937) de Minami Yōichirō, quien tuvo una larga producción de obras con temática militar, colonialista y de aventuras (Harootunian, 2000:167).

¹⁰⁰ También había ideas consideradas “femeninas”, culpables de que el “espíritu japonés” (*yamato damashii*) se hubiera suavizado. Por ejemplo, se culpaba a la literatura romántica, al socialismo y al feminismo como corruptores de la juventud, pues los alejaba de lo masculino y del honor bélico (Griffiths, 2007:16).

¹⁰¹ Por ejemplo, Noma Seiji (1878- 1938), fundador de Kodansha y uno de los personajes más importantes del medio editorial japonés, estaba comprometido a mostrar en sus publicaciones a un Japón “*modern, masculine, and martial*” (Griffiths, 2007:2-15). De ahí que el *slogan* de Kodansha diga: “*Omoshirokute, tameni naru*” (Divertido y bueno para ti), pues el objetivo del fundador era crear hombres patrióticos y masculinos por medio de lecturas que fomentaran esas ideas (Holmberg, 2013:77-78).

¹⁰² Por ejemplo, en la revista *Shōnen-en* (Jardín de niños o 少年園, publicada desde 1888 hasta 1895) se veían los ideales del *risshin-shusse*, pues animaban a los jóvenes a ser idealistas y a perseguir grandes metas como la ciencia, los deportes y la milicia. Su contenido consistía en cuentos, relatos históricos o de grandes personajes,

Una de las publicaciones donde esto se comprueba es *Shōnen Club* (*Shōnen Kurabu*; 少年倶楽部) fundada en 1914 y dirigida a un público joven masculino. Más tarde, en 1923, tendrá una versión femenina llamada *Shōjo Club* (女倶楽部) y en 1926 *Yōnen Club* (幼年倶楽部) dirigido a un público infantil y cuya meta era ofrecer obras que muestran a héroes que se conviertan en grandes hombres (Bouissou, 2010:23). Así, en *Shōnen Club* se publicaron las primeras historietas con el tema de la formación del héroe y con el formato de la *nekketsu*.

Según Frederik L. Schodt, experto en la historia y estudio del manga, en dichas revistas nacieron los “prototipos” de las narrativas *shōnen* contemporáneas (por ejemplo, lentamente darán lugar a la fórmula narrativa utilizada en las obras más populares como *One Piece*, *Dragón Ball*, *Kimetsu no yaiba*, etc.) (1986:51). Natsu Onoda Power, experta en estudios del *performance* y adaptación, señala que en estas revistas se lanzaron algunas de las características más comunes del manga *shōnen* moderno, por ejemplo, el formato episódico y la aventura como eje (2009:27).

Ryan Holmberg, historiador y crítico del manga, dice que estas *nekketsu* fueron una especie de “*Bildungsroman*”, pero propagandísticas y didácticas (algo que, a nuestro parecer, se opone a la idea del *Bildungsroman*). Sumado a esto, se idealiza la “sangre caliente” como parte de la masculinidad del héroe, algo que permanece de fondo en todo manga *shōnen* en la actualidad.¹⁰³ Esto también provocó que carecieran de elementos cómicos o lúdicos (pues restan seriedad al personaje), pues la finalidad fue enseñar a los lectores una actitud varonil y estoica, propia de los guerreros, no de los adolescentes (Ver Holmberg, 2013:176-78). No obstante, en la actualidad el humor es un elemento indispensable.

Sari Kawana, experta en teoría literaria y cultura japonesa, dice que a pesar de la evidente intención de adoctrinar (alentar el expansionismo colonial y el militarismo) a la juventud por medio de las obras, en realidad no provocó que los niños se volvieran partidarios de esas ideas, pues los lectores dejaban de lado los asuntos políticos y se centraban en la

información militar, etc. Otra de las revistas importantes de la época dedicada al entretenimiento infantil fue *Shonen sekai* (*Boy's World*) fundada en 1895 (Misawa, 2019:63). Jean-Marie Bouissou dice que otro factor que obligó a inculcar en la juventud las ideas bélicas por medio del manga fue el asesinato del primer ministro Hamaguchi Ōsachi (1930) y la invasión de Manchuria (1931) (Bouissou, 2010:24). Es de notar que en esos primeros mangas se veían “esbozos” de la estructura e ideas típicas del viaje del héroe en el manga y que prevalecen hoy en día.

¹⁰³ A pesar de la popularidad de estas publicaciones, tanto lectores como intelectuales notaron las intenciones de las obras al querer difundir valores tradicionales y moralistas o anteponer preocupaciones geopolíticas en lugar de un verdadero entretenimiento para los niños (Griffiths, 2007:1-5).

acción. De esa manera, aumentó el auge por los relatos de aventuras en donde los héroes viajaban y se enfrentaban a enemigos en escenarios exóticos. Pero, una vez que la guerra terminó, únicamente se eliminó el tono propagandístico y las narraciones de viaje continuaron escribiéndose debido a su popularidad (Kawana, 2010:177-78).

Así, durante el periodo preguerra encontramos las primeras narrativas de formación que unían la fórmula del *risshin-shusse* (la idea) y la *nekketsu* (la forma). Pero, después de la Segunda Guerra Mundial, todos los elementos dispersos se unieron para crear el manga moderno, tal como señalamos en el primer capítulo de la tesis. Sin embargo, aun cuando eran comunes los discursos en torno del *risshin-shusse* y la estructura de la *nekketsu*, con el paso de las décadas su origen y su historia quedaron, poco a poco, olvidadas.

Pero siguiendo con la historia del problema, después de la derrota de las potencias del Eje y durante la década de 1950, los mangas sobre la guerra y los sentimientos bélicos se volvieron políticamente incorrectos. Por ello, se instó a que ya no se hablara de la superioridad sobre los enemigos o el intento por conquistar otras culturas (Drummond-Mathews, 2010:64). Fue entonces cuando surgió una nueva revista que traería una retórica diferente: la *Manga Shōnen* (漫画少年), publicada de 1947 a 1955 por la editorial Gakudoshia y a cargo de Kenichi Kato.¹⁰⁴

Esta publicación, famosa por serializar trabajos del joven Tezuka, provocó un cambio en la manera de presentar los argumentos. Por ejemplo, Holmberg señala que *Manga Shōnen* buscaba: “*rehabilitate post Meiji bildungsroman and the ideal of risshin-shusse boyhood within the postwar context*” (Holmberg, 2013:180). La recuperación de la idea del “ascenso en el mundo” fue importante porque, ante todo, se necesitaba elevar la moral de la población y, en especial, se volcaron las esperanzas en los jóvenes, pues ellos debían sobreponerse ante la tragedia y reconstruir el país. En cuanto a las nuevas generaciones de artistas, ellos vivieron la guerra de manera diferente: fueron demasiado jóvenes para luchar, pero sí fueron testigos

¹⁰⁴ La revista *Manga Shōnen* absorbió la ideología y el impacto cultural y social de los hechos de la guerra y del ánimo de posguerra, de igual manera necesito de su antecedente (*Manga Club*) para fijar un tipo de discurso recurrente: relatos de superación basadas en la piedad filial, la superación en el mundo, en especial cuando el panorama era tan devastador, superar las adversidades y luchar, pues con trabajo duro podía haber esperanza y futuro, en especial era la labor de los jóvenes de reconstruir el país, por lo que la responsabilidad recaía en ellos y en su trabajo. Y el daruma se convirtió en uno de los principales símbolos que mostraban esta lucha, pues tal como el pequeño muñeco tiene una forma ovalada que le impide caer, así debían ser los japoneses e inculcar la perseverancia: “cae siete veces, levántate ocho” (Holmberg, 2013:182).

lúcidos para comprender las dimensiones sociales de lo bélico. Por ello no compartieron la ideología política de sus antecesores.

Según Bouissou, el trauma de la guerra propició que el manga tuviera cuatro directrices que le dieron “complejidad dramática”: en primer lugar, la juventud se convirtió en el eje, pues adolescentes o jóvenes adultos eran los protagonistas encargados de salvar al mundo. En segundo lugar, surgió el “género *mecha*” o “*mechanical*” y cuyos héroes luchaban piloteando enormes robots. En tercer lugar, surgió el *kagaku bôken* o aventura científica, una mezcla de ciencia ficción con problemas juveniles como el amor, la amistad, etc.

La cuarta tendencia, según Bouissou, fue la incorporación de valores occidentales. Por lo tanto, la libertad y la democracia tuvieron que comulgar con la ideología tradicional japonesa. Eso provocó un choque cultural y social que resonó en la interioridad de los artistas quienes mostraron esa ambivalencia en su obra (Bouissou, 2010:25). Nosotros subrayamos que la incorporación de un individualismo más pronunciado también fue parte de esa crisis existencial. La razón es que, si bien el “yo” es un elemento importante para la construcción del héroe, no deja de causar desazón en esa cultura en la que el grupo es imperante.

Por lo tanto, las historietas reemplazaron la propaganda bélica y alentaron la democracia y al individuo, pero también incitaron a la población a trabajar duro y hacerle frente al sentimiento grupal de derrota y vergüenza. Según Frederik L. Schodt, los temas predilectos fueron aquellos en los que se plasmaban familias comunes que intentaban sobrevivir en la pobreza con una actitud optimista, algo que también muestra un intento por olvidar el pasado y dedicarse a soñar con el futuro (1986:61).¹⁰⁵

Para ello se retomaron las ideas del *risshin-shusse* y del *roman*. Esto propició que se creara la noción moderna del *otoko no roman*: pasión por el avance entendido como una meta personal e íntima. Dicho de otra manera, el *otoko no roman* es para el manga *nekketsu* lo que la *Bildung* para el *Bildungsroman*: su médula. Aquel impulso de avance también se proyectó a la idea de ser el “mejor” en algo y luchar hasta conseguirlo pero... ¿cuál era la mejor disciplina? ¿no estaban prohibidos los ideales nacionalistas y el militarismo?

Los artistas lo sabían mejor que nadie, pues crecieron con la influencia de la literatura propagandística y la *nekketsu*; sin embargo, no desearon su formación, ni olvidaron sus

¹⁰⁵ Estas ideas y el escenario de posguerra se pueden apreciar en el manga *Okan* (2006) de Moriyama Tsuru, una narrativa de formación con la ideología de la “superación personal ante la adversidad” que fue el discurso dominante tras el desastre bélico.

lecturas, sino que las adaptaron al nuevo escenario. Es así como nacieron los mangas deportivos con la fórmula de las novelas de “sangre caliente”. Como Schodt apunta: “*If Japanese boys could no longer dream of growing up to be warriors or soldiers, they could at least become sport stars*” (1986:80). Los mangas cuyo tema es la superación personal en el deporte reafirmaron y fijaron los elementos recurrentes de las narrativas de formación de posguerra y que prevalecen hoy en día:

1. La idea central es “superarse a sí mismo” por lo que se resalta el *konjo-kei* o “espíritu motivacional” (Suvilay, 2018:1). Recuérdese, por ejemplo, el manga *Ashita no Joe*.¹⁰⁶
2. Los héroes ya no son estoicos guerreros, sino que se les permite actuar acorde a su edad: infantiles, ingenuos, apasionados, con sentido del humor o cómicos, etc. Sin embargo, son serios y valientes cuando están compitiendo o entrenando.
3. Una ética y disciplina basada en el entrenamiento del cuerpo para fortalecerse tanto física como espiritualmente.
4. El trabajo en equipo y el compañerismo son elementos clave para lograr la victoria (Suvilay, 2018:2-3).
5. Según Schodt, estos mangas también rescataron ideas del *bushido* que proponían el trabajo duro como manera de resistir en la adversidad: *shūnen* (tenacidad), *otoko-rashisa* (masculinidad,) *gambaru* (perseverancia o resistencia) y *konjō* (valentía) (1986:80).

Es evidente que en la cultura del manga nada nace de la noche a la mañana: es una tradición, por ello, no podían desecharla, pero tampoco se aferraban al pasado. Es así como las editoriales reutilizaron las fórmulas narrativas que tanto éxito les trajeron en las décadas pasadas. Por esa razón, las características que enumeramos fue todo aquello que se rescató de las *nekketsu* de preguerra pues, con la finalidad de reproducirla en otro contexto, mantuvieron los elementos que los lectores identifican y aprecian (Suvilay, 2018:3).

Con ello inicia una práctica editorial muy debatida y que consiste en “obligar” (pasivamente) a los mangakas a recuperar modelos populares para asegurar el éxito comercial. Sin embargo, aún faltaba un elemento más y se dio con la apertura a Occidente, momento en el que, una vez más, las obras de los escritores alemanes impactan a la cultura japonesa, en especial al manga hecho por mujeres.

¹⁰⁶ Asaki Takamori (quien escribió bajo el seudónimo de Ikki Kajiwara) es conocido por crear una de las narrativas de formación de posguerra más importantes e influyente en la historia del manga: *Ashita no Joe* (あしたのジョー / *Joe del mañana*; 1968-1973), que trata los hechos de un joven huérfano y delincuente que, por medio de la disciplina y el trabajo duro, se transforma en una estrella del boxeo; no obstante, se recupera una vieja idea de la *nekketsu* bélico y del *bushido*: luchar apasionadamente por lo que se desea incluso si con eso se deja la vida, tal como se muestra en el desenlace de la obra y al héroe muerto con una sonrisa en el rostro. Esta obra es importante porque trasladó los llamados “*Bildungsroman*” de preguerra al ambiente de la posguerra. (Holmberg, 2013:187-88)

2.5 EL MANGA Y EL *BILDUNGSROMAN*

Al dejar atrás los estragos de la guerra, los lectores y los pioneros del manga necesitaban que la historieta también se transformara. Y comenzó a proponerse otro tipo de entretenimiento más maduro, con crítica social y una postura ante la realidad que fuera más allá de los argumentos fantásticos y de aventuras. Con ello nació un interés por los debates o reflexiones en torno a la condición humana y al espacio social y cultural.

Por otra parte, las editoriales decidieron transformarse y segmentar aún más a los lectores. Por lo tanto, si había manga dirigidos a niños y adolescentes (*shōnen*), era momento de crear la lectura para los adultos. Con ello nacen los “libros rojos” (*akabon*) que comenzaron a tratar temas más complejos y enfocados a un público maduro (Ingulsrud y Allen, 2009:45). Posteriormente, en 1957, surge el término *gekiga* (traducido como novela gráfica) y que era opuesto al manga *mainstream*, sin embargo, en sus inicios, sus temas se enfocan en el realismo social y político (Kinsella, 2000:25).

Por supuesto esto marcaba el inicio de lo que más tarde sería el *seinen* (obras para jóvenes adultos), en donde no sólo presentaban argumentos conocidos por el público, también los “aderezaron” con asuntos dramáticos, violentos o problemas sociales, cuya característica era su tono serio. Pero con esas creaciones se evidenciaba otro enfoque y es que ya no eran creíbles los ideales del manga *shōnen* (tales como la perseverancia o el trabajo duro), sino que era más complejo alcanzar o encontrar los “sueños” (Bouissou, 2010:25-26).

Las mujeres también comenzaron a ser más activas en la creación de manga, pues, anterior a la guerra, las obras con protagonistas femeninas o dirigidas a ese público se escribían por hombres. Eso provocó que las mangakas que habían crecido con los mangas de posguerra comenzaran a buscar su estilo artístico, sus temas e identidad por medio de la historieta. Para ello, la literatura de Occidente también se convirtió en un elemento indispensable para lograrlo, en especial fue determinante en el Grupo del 24 (24年組 o *24nen-gumi*), llamado así porque sus integrantes nacieron en el año 24 de la era Shōwa (1949). Esta generación fue activa en los años setenta y lo conformó por las mangakas Moto Hagio, Keiko Takemiya, Yamagishi Ryōko y Ōshima Yumiko.

El experto en cultura japonesa y manga James Welker relata que Hagio y Takemiya fueron vecinas, lo que facilitó que tuvieran una amistad sólida y el interés en crear (junto con

Masuyama Norie) el “*Ōizumi Salon*”: un espacio de reunión para compartir ideas literarias y creativas en torno al manga. Sin embargo, Masuyama también era una ardua estudiosa de la literatura occidental, del cine y de la música. Por lo tanto, soñaba que el manga se elevara a los niveles de la literatura, por lo que en sus discusiones estéticas compartió su conocimiento literario con sus compañeras, en especial las introdujo a la literatura alemana.

Y, de entre las diversas lecturas que analizaron, las obras de Hermann Hesse: *Demian* (1919), *Narciso y Goldmundo* (1930) y *Bajo las ruedas* (1906) fueron las novelas que impulsaron a estas mangakas a revolucionar a la historieta femenina y crear el género del *shōnen-ai* (amor entre jóvenes masculinos) (Welker, 2015:48-49). Así, las artistas del Grupo del 24 establecieron las bases en los mangas de romance y de las narrativas de formación: contaban el paso de la niñez a la adolescencia (o juventud) en escenarios elegantes ubicados en colegios privados en Europa. Dos de las primeras obras fueron *Snow and Stars and Angels and...* (雪と星と天使と; 1970) de Takemiya y *The November Gymnasium* (11月のギムナジウム; 1974) de Hagio (Welker, 2015:47).

También hubo una recuperación de la historia occidental, en especial la Revolución francesa y el siglo XIX (Suter, 2009:244). Sumado a esto, el tema de la homosexualidad se unió a sus discursos por influencia del *Bildungsroman*, pues en algunas novelas de la tradición alemana se desarrolla el vínculo espiritual entre un joven y un compañero más sabio o mayor. No obstante, en el manga se interpretó como aventuras amorosas o sexuales. Pero como muchos investigadores apuntan, los temas tratados en los mangas femeninos fueron, al inicio, una forma de experimentar y escapar (por medio de la ficción) del ambiente represivo en el que vivían las artistas (Fujimoto, 2015:82).

Esto se apreció en la caracterización de los jóvenes homosexuales del *shōnen-ai*: uno de ellos posee belleza andrógina, es un *bishōnen* (joven hermoso) que, en realidad, es una “máscara” de la autora, pues representa lo femenino. Por otra parte, la pareja del *bishōnen* es un *ikemen* (hombre atractivo o genial); en otras palabras, una masculinidad erótica. Por lo tanto, si uno de ellos representa la mujer (autora-lectora), el otro encarna la prohibición. Esto permitió que las autoras plasmaran sus fantasías en torno a la sexualidad y al amor sin la presión de ser reconocidas o relacionadas con tales anhelos eróticos, intelectuales y afectivos (Fujimoto, 2014:34; McLelland, 2010:79-88; Suter, 2009:243).

Las artistas del Grupo del 24 (principalmente Moto Hagio y Keiko Takemiya) se caracterizaron por crear narrativas de formación en las que se planteaban, principalmente, problemas de género, abuso sexual, identidad sexual, erotismo y ambiciones personales. Sin embargo, la peculiaridad de sus creaciones son los escenarios donde se desarrollan los hechos: espacios históricos (siglo XIX y siglo XX) europeos. Es decir, la influencia con el *Bildungsroman* es en el contexto, no en sus ideas.

La apropiación del *Bildungsroman* tiene tres funciones: el hallazgo de un escenario “exótico” y elegante en el cual establecer los argumentos amorosos, lejos de las limitaciones culturales y sociales que reprimen a las japonesas. En segundo lugar, sirvió de excusa para crear una idealización del primer amor de juventud, es decir, interpretan las relaciones espirituales de los *Bildungsromane* como relatos de amor.¹⁰⁷ Y, en el tercer punto, el *Bildungsroman* sirvió para introducir temas en torno a los problemas de género: la violencia sexual, intelectual, familiar y social hacia la mujer. Con ello estas artistas alzaban la voz para señalar las limitaciones afectivas, académicas y laborales a las que se veían sometidas. Sumado a eso, al desarrollarse los hechos en una Europa lejana, se despersonalizan sus obras al trasladar su crítica lejos de la nación, lo que evitó la censura o el señalamiento.¹⁰⁸

El vínculo entre el manga y el *Bildungsroman* existe, sin embargo, el impacto que tuvo es mínimo y se concentró en las historietas creadas por mujeres por las razones expuestas. Sin embargo, hubo otro hecho importante y fue el auge de la animación (*anime*) que adaptó algunos clásicos del *Bildungsroman* por parte del estudio World Masterpiece Theater y Nippon Animation a finales de 1970. Con ello nació una época en la que el *Bildungsroman* se volvió una moda en la televisión.

¹⁰⁷ Algunas obras de esa corriente son *Thomas no shinjō* (1973-1976) se inspiró en la película francesa *Les amitiés particulières* que se estrenó en Japón en 1970 (Welker, 2015:50). Más tarde, aparece *Pō no Ichizoku* (1972-1976) de Mōto Hagio, *Kaze to Ki no Uta* (1976-1987) y *Natsu e no Tobira* (1975) de Keiko Takemiya. Todas ellas son relatos de formación que nos recuerdan a Hermann Hesse y a Robert Musil: protagonistas que acuden a escuelas privadas, sufren de abusos, se enamoran, fracasan y al final, por medio de una experiencia dolorosa, maduran.

¹⁰⁸ Por ejemplo, uno de los más grandes ejemplos del manga femenino de esa época: *La rosa de Versalles* (ベルサイユのばら; 1972-73) de Riyoko Ikeda, presenta el proceso de formación de Oscar François de Jarjayes, una joven que es educada como un hombre y se convierte en la amiga y guardiana de María Antonieta de Austria. Al final del relato, Lady Oscar se une a la Revolución Francesa para luchar por la igualdad. Este manga es significativo en varios aspectos para las jóvenes japonesas, pues, por primera vez, no presentaban a heroínas en desgracia, sino dueñas de sí mismas y de su destino, y cuya angustia vital no tenía que ver con conseguir marido (como lo habían hecho creer otros autores) sino que consistía en reconciliar el aspecto femenino con el impulso de conquista y avance o con el *otoko no roman*.

Entre las obras adaptadas están: *Mujercitas* (1868) de Louisa May Alcott, *Las aventuras de Tom Sawyer* (1876) de Mark Twain, el clásico de la literatura de formación canadiense *Ana de las tejas verdes* (1908) de Lucy Montgomery, *Sin familia* (1878) o *Remi, el niño de nadie* (como se conoció en Japón y en Latinoamérica) y *En familia* (1893) o *Historia de Perrine*, ambas de Héctor Malot; también *Papá Piernas Largas* (1912) de Jean Webster, entre otros. De esta manera, los artistas que trataban la formación del héroe tenían muchos modelos clásicos del *Bildungsroman* del cual nutrirse y pronto comenzó a ser recurrente el tema entre los dibujantes y a ser reconocido por los lectores.

Pero con ese fenómeno también se dividió el enfoque que le daban al tema en los mangas: el contexto despersonalizado y el personalizado. En el primer punto, la formación ocurría en el extranjero y tomaban directamente el modelo del *Bildungsroman* clásico. Por ejemplo, el manga y anime *Candy Candy* (1975-1981) de Kyōko Mizuki y Yumiko Igarashi puede engañar a más de un investigador porque tiene la estructura típica de un *Bildungsroman* clásico inglés (una mezcla entre *Ana de las tejas verdes* y *Papá piernas largas*). Sin embargo, como lo señalamos en el capítulo anterior, únicamente recupera el modelo estructural de la novela de formación occidental. Por lo tanto, lo consideramos un manga de formación “despersonalizado” porque no habla de Japón, ni de sus problemáticas.

Por otro lado, en esta época sí había mangas de formación que hablaban desde su contexto. Por ejemplo, *Ashita no Joe* (1968-73) de Ikki Kajiwara (guión) y Tetsuya Chiba (dibujo) que narra la formación de Joe Yabuki, un delincuente adolescente con talento en las peleas callejeras que se transforma en boxeador profesional gracias al entrenamiento y la disciplina (pero, más que la inspiración del *Bildungsroman* está la influencia de la *nekketsu*). Por otro lado, en 1976 debutó el manga femenino *Glass no kamen* de Suzue Miuchi que narra la formación y aprendizaje de Maya Kitajima en su camino para convertirse en la mejor actriz dramática en Japón. Ambos mangas se desarrollan en su contexto, hablan de su situación sociocultural y propusieron una estética que aún es imitada por artistas del manga en el presente siglo. Sin embargo, su vínculo es más fuerte con las *nekketsu*.

Hemos dicho lo suficiente en cuanto a la relación del *Bildungsroman* y el manga, pero en lo que respecta a la *nekketsu* y al *otoko no roman*, en las décadas de los setenta y los ochenta se transformaron con la introducción de nuevos temas. Por ejemplo, las fórmulas narrativas se unían con nuevos escenarios: la ciencia ficción y también los mundos de

fantasía. Además, otro cambio significativo fue que estas obras comenzaron a cuestionar y reinventar la manera de mostrar las narrativas de “sangre caliente” pero, en especial, en la búsqueda de los ideales. Por supuesto había dos claras divisiones: mientras que en el *shōnen* los temas eran fantásticos y optimistas, en el *seinen* había una visión más realista del mundo y de los problemas de la modernidad.¹⁰⁹

Pero, como dijimos páginas atrás, la separación demográfica de los mangas condiciona sus contenidos. Y aquellas que se dirigían a un público infantil o adolescente mantuvieron las estructuras básicas del viaje del héroe y la *nekketsu*. Por otra parte, las narrativas de formación que se dirigían a adultos continuaban la forma tradicional de los clásicos del manga con apropiación occidental, excepto que ahora el argumento se desarrollaba en el escenario del Japón moderno o, cuando se quería hacer crítica al sistema, lo alejaban a los mundos irreales. Sin embargo, en ambos casos no había innovación ni en la estructura, ni en los discursos.

2.6 LA DISCUSIÓN: DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE EL MONOMITO Y LA NEKKETSU

Una vez que conocimos todos los antecedentes históricos de la *nekketsu*, el *otoko no roman* y cómo el *Bildungsroman* entró en contacto con el manga, queda proponer una revalorización actualizada del problema. Pero para ello requerimos comprender cuál es el secreto del éxito de las obras más populares en Japón y por qué se convirtieron en un modelo a seguir de muchos autores. Pues, gracias a la utilización de “fórmulas narrativas” es como el manga *shōnen* ha monopolizado cierto tipo de narrativas de formación y que no ha permitido innovar o proponer, pues todo se concentra en la repetición para asegurar la comercialización.

En primer lugar, hay que hablar de la máxima revista que publica mangas *shōnen* o *nekketsu* en la actualidad, la *Shūkan Shōnen Jump* (週刊少年ジャンプ) fundada en 1968 por la editorial Shūeisha quienes establecieron (con ayuda de una consulta a sus lectores) las tres palabras que reflejaran las virtudes más importantes para ellos: “*yūjō*, *doryoku*, *shōri*” (

¹⁰⁹ Sin embargo, en ambas demografías había cuestionamientos, por ejemplo, en el caso del *seinen* está el ejemplo de la obra maestra del manga *Berserk* (1988-2021) de Kentaro Miura, obra polémica al mostrar el abuso infantil, la violación, la traición, la extrema violencia, pero muestra a otro tipo de héroe de “sangre caliente” que lucha, no para cumplir sus sueños, sino para elevarse “ascender” en un mundo infernal a pesar del dolor físico y emocional.

友情, 努力, 勝利/amistad, perseverancia y victoria). Estos tres conceptos son los valores centrales de la editorial, pero también son el criterio para elegir las obras que serán publicadas, pues toda propuesta *shōnen* que intente posicionarse en el mercado (y ser del gusto de los lectores) debe poseer esas ideas para crear héroes inspiradores y argumentos optimistas (Schodt, 1996:86-90); el uso de las fórmulas narrativas es evidente.

Según el experto en cultura popular japonesa Miyamoto Hirohito, los personajes más populares de la *nekketsu* contemporánea tienen seis características, mismas que se adaptan a la ideología editorial descrita: individualidad, autonomía, variabilidad, complejidad multifacética, falta de transparencia e interioridad multicapa (Miyamoto, 2011:86). Y aun cuando Miyamoto ofrece una explicación de cada uno de los elementos, en esta investigación interpretaremos esta información y agregaremos algunos detalles:

1. En el primer punto, la individualidad del héroe va de la mano con el *otoko no roman*, pues el protagonista se destaca del resto, tanto por su pasión, como por sus habilidades latentes (pero no desarrolladas) en determinada disciplina. De esta manera, el argumento gira en torno al entrenamiento para mejorar su talento. Sumado a esto, la individualidad del héroe es también una característica esencial de la *nekketsu*, pues como Valérie Cools señala: “*Le terme nekketsu est employé en référence à ces personnages au caractère ardent, énergique et déterminé*” (Cools, 2007:16). Y de ese elemento depende la atracción e identificación que el lector siente con el héroe.
2. Cuando Miyamoto habla de autonomía o para-existencia se refiere, más que a una técnica literaria, a una dinámica entre argumento-héroe y lector. Es decir, los personajes no están limitados al mundo referencial, sino que hay un fondo que se desarrolla de forma independiente o paralela (a veces a manera de declaración del autor). Por ello no es necesario representarlo con detalle (por ejemplo, piénsese en las portadas de *One Piece* en donde se narran hechos alternativos o cuando un autor cuenta lo que sus personajes hacen “fuera de viñeta”, pero no lo representa).¹¹⁰
3. El tercer punto corresponde a la variabilidad y se relaciona con nuestro tema de estudio porque la *nekketsu*, por lo general, muestra la transformación visual del héroe (físico-biológico). Sin embargo, también puede transformar su aspecto exterior según su interioridad, tal como sucede con el protagonista de *Oyasumi*...

¹¹⁰ Es decir, vemos algo limitado por un marco que son las propias viñetas y lo que el autor nos deja ver. Sin embargo, más allá de eso, el autor y la editorial nos sugieren que existen elementos que continúan en movimiento, tal como sucede en los largos lapsos temporales en los que no podemos ver al héroe, pero, aun así, continúa transformándose. Agregamos que, en estos vacíos, el lector participa activamente y poner en juego su imaginación para crear argumentos adicionales y no “oficiales” (*fanfic*). Algo que podemos agregar es que esto también permite la transmedialidad, pues el sentido se puede prolongar más allá de su universo, por ejemplo, al trasladarse de un escenario a otro (un relato diferente del mismo autor o en otro medio como los videojuegos o el manga de otro artista), permite que el sentido de un personaje tiene en un escenario se “contagie” en otro medio. Por ejemplo, en el caso de *Oyasumi Punpun* es notable su presencia en el videojuego *Undertale* (2015) de Robert F. Fox (Toby Fox), y en donde se recuperan frases de la obra para complementar ciertas escenas o situaciones del juego y vincularlos con el manga.

4. En cuanto a la complejidad multifacética, esta característica se puede estudiar, sobre todo, en obras contemporáneas, pues en pasadas décadas los héroes se caracterizaban por ser casi indestructibles o, según Miyamoto, genéricos o estereotipados (2011:89). No obstante, el héroe del siglo XXI es más “realista” y muestra sin reparo que, aun cuando haya ganado experiencia, aún puede descubrir puntos débiles. Esto permite que el personaje esté en constante transformación y prolongue su aventura.
5. La falta de transparencia en el héroe es también una característica desarrollada en las últimas décadas, pues este atributo obstaculiza la visión total del héroe. Por lo tanto, no es posible conocer todos los aspectos internos del héroe, sino que se revelan poco a poco. Eso provoca que su carácter no sea plano. *Oyasumi Punpun* es uno de los mejores ejemplos, pues conforme avanza el argumento vemos que ni siquiera nosotros fuimos capaces de conocer por completo al héroe.¹¹¹
6. La interioridad multicapa del héroe también es una característica desarrollada actualmente (aunque ha estado presente desde los inicios del manga, pero los enfoques han cambiado, en especial los psicológicos). El conocimiento del sí mismo es gradual, pero también se deja especular que hay ciertas zonas de su psique desconocidas. Esto ocasiona que el lector se pregunte “¿Cuál será la siguiente transformación o descubrimiento?” Por lo tanto, genera expectativa, misma que funciona como un recurso de “enganche” y “renovación”. Es decir, el lector se sorprenderá al descubrir atributos que ni el héroe (u otros personajes) esperaban o imaginaban. Eso ocasiona que la tensión narrativa se prolongue (algo que contribuye a la larga duración de las publicaciones de las *nekketsu*).

Vemos que los tonos dominantes en las *nekketsu* son el suspenso y la acción, dos elementos que aseguran el interés en el desarrollo del héroe aun cuando las tareas sean repetitivas (entrenar, enfrentarse al oponente, ganar y repetir con otro adversario). Por lo tanto, la lectura no depende en descubrir si el héroe logrará su objetivo, sino en *cómo lo hará*, los cambios que tendrá y en la diversidad de sus aventuras (Cools, 2007:47-51).

Ahora bien, algo no señalado párrafos atrás es, según la experta en los estudios del manga Valérie Cools, que las obras *nekketsu* se caracterizan porque tienen una mezcla de humor y acción acompañados de una aventura iniciática o meta a largo plazo.¹¹² Es decir, no siempre el héroe es destacable (talentoso), sino que consigue lo que quiere por su fuerza de voluntad, entusiasmo y optimismo, además, estas características lo hacen atractivo para los lectores jóvenes debido...

En effet, en ce qui concerne les nekketsu, l'intrigue perd rarement de vue un objectif à court terme : vaincre un adversaire, retrouver un allié, s'entraîner pour maîtriser une nouvelle technique. Cette structure narrative des nekketsu contribue à la lecture fébrile qui caractérise

¹¹¹ Visto durante el viaje de Sachi en busca del héroe y que analizaremos en el último capítulo de la tesis.

¹¹² Además, Según Valérie Cools, la *nekketsu* es más que una moda, ya que se puede identificar como género porque aísla ciertos elementos que se repiten en muchas obras: “... *des héros enthousiastes, une quête initiatique, des combats, le dépassement des autres et de soi-même et la possibilité d'être divisé en sagas, entre autres*” (Cools, 2007:87).

ces derniers, car, l'objectif de chaque saga étant toujours connu du lecteur dès le début de chaque nouvel arc diégétique (quitte à ce que cet objectif subisse des modifications par la suite), ce dernier se raccrochera d'autant plus au désir de connaître l'aboutissement de la quête à court terme... (Cools, 2007:16-46-50)

Ahora bien, el manga *shōnen* es una industria multimillonaria que ha publicado las obras más emblemáticas de su tradición, por ejemplo, *Dragon Ball* (1984-1995) de Akira Toriyama y *One Piece* (1997-presente) de Eiichirō Oda. En el anterior capítulo dijimos que el éxito tras estos mangas se debe a que los autores conocen a la perfección su medio y a las fórmulas para construir sus obras. Por tal motivo, saben cómo interpretar los modelos e innovar los modelos para asegurar su permanencia en la industria. Y ese es el punto clave de su éxito: la recuperación de un modelo universal que puede dialogar con otras tradiciones. Y aun cuando la *nekketsu* es una forma narrativa japonesa, los lectores intuitivamente reconocen sus elementos estructurales. La razón es evidente, pues si lo descomponemos a sus elementos básicos encontramos al monomito, los mitologemas, los arquetipos, etc.¹¹³

No obstante, algunos investigadores aún relacionan estos elementos de la *nekketsu* con el *Bildungsroman*. Por ejemplo, los expertos en estudios transculturales, John E. Ingulsrud y Kate Allen, dicen que el manga *shōnen* tiene patrones similares a la tradición alemana o que combinan elementos de la novela con la narrativa de superhéroes (2009:9-10 y 181-82). Dijimos que el *shōjo* sí tiene un vínculo directo con las novelas de formación europeas, sin embargo, nosotros no creemos que sea útil relacionar al *shōnen* con el *Bildungsroman*, sino que su semejanza está en el monomito.

Por ejemplo, la investigadora en la literatura comparada, Angela Drummond-Mathews, señala que analizó el ciclo del héroe en el manga y reconoció que los elementos típicos del monomito están presentes en casi todas las obras. Sin embargo, el aporte de esta estudiosa es que reconoció la *continuidad* como un elemento fundamental. En otras palabras, cada vez que el héroe termina una supuesta “batalla final”, en realidad hay una prolongación

¹¹³ Por ejemplo, en *One Piece*, el autor demuestra un profundo conocimiento del *otoko no roman* en el inconsciente colectivo japonés, pues la obra, en sí misma, es una “oda” al “romanticismo”: aventura, compañerismo, fuerza de voluntad, trabajo duro, masculinidad, tecnología, etc. Sin embargo, también combina elementos divertidos para los niños y jóvenes: robots, samuráis, piratas, zombis, monstruos, etc. Y, a pesar de eso, logra tratar temas serios como el nacionalismo y fascismo que tanto daño le hicieron a su país, también discute sobre el racismo, la corrupción, la intolerancia, el acoso, el clasismo, etc. Si bien todos estos temas los aborda de manera superficial y los expresa con sencillez (pues el manga *mainstream* busca la claridad, no lo complejo), aun así Oda se caracteriza por ser un gran narrador a la altura de los grandes cuentistas de la literatura universal, por lo que se convierte en una obra que debe ser un referente en los estudiosos de la narrativa gráfica.

del viaje o permanencia en la fase iniciática. En otras palabras, después de un enfrentamiento se inicia otra aventura que repite el ciclo de salida-viaje-lucha, etc. De esta manera, Drummond-Mathews expone que en el manga tenemos un encadenamiento de viajes (2010:70-73). No obstante, esta repetición no se guía por un interés literario, sino de permanencia comercial al asegurar ganancias con cada nuevo periplo.

Otra peculiaridad del periplo del héroe japonés es la noción de **comunidad**, pues tiene la misma relevancia que el propio héroe; incluso, el protagonista no puede crecer ni cambiar sin la ayuda de su grupo. De esta manera, cada miembro del equipo es importante, a tal punto, que hay la posibilidad de que se desprenda del argumento principal para contar sus propios hechos (arcos argumentativos secundarios). Otra función del grupo en el manga es la de transmitir valores como el compañerismo, la integración y el aprendizaje por medio de los miembros superiores: *shisho* (entrenador), *sensei* (maestro) o *sempai* (compañero de mayor jerarquía), quienes guían al héroe en su entrenamiento.

Otra diferencia importante es que, si bien el “roman” es importante porque impulsa al héroe a realizar el viaje, en realidad, aquella meta se opaca por su propia grandeza. En otras palabras, al proyectarse hacia un futuro muy lejano, pierde fuerza y en su lugar se encadenan pequeñas motivaciones de avance (por ejemplo, en su trayecto el héroe se desvía para ayudar a un amigo, realizar una tarea, etc.). De esta manera, la solución cursi al problema es que, al final, la recompensa individual no es lo importante, sino qué tanto ayudó a otros y los amigos hechos durante el trayecto (ver Tsudzuki, 2013). Esto coincide con el tipo de lector que se busca: jóvenes y niños quienes aceptan fácilmente dicha resolución.

Lo cierto es que hay más diferencias que similitudes (salvo lo referente a la estructura profunda y los universales) entre el viaje o crecimiento del héroe (主人公の成長) en Japón y la noción occidental. Por ejemplo, en Occidente el periplo se centra en el individuo mientras que la comunidad o los otros no son relevantes por sí mismos. La única vez que cobra relevancia el grupo es al final del argumento y sólo como una manera de mostrar que el protagonista se reintegra a la sociedad (con sus excepciones).

Jeffrey Lang y Patrick Trimble, estudiosos del monomito en las historietas, encuentran otra diferencia importante: en Occidente el viaje del héroe se vincula con la ideología y moral judeocristiana. Por ejemplo, cuando es separado de los otros por su naturaleza semidivina. Otro caso es el elemento del “sacrificio del héroe” que, si bien es por

el bien de la comunidad, en último término es la reafirmación o el reconocimiento de la grandeza del “yo” (el grupo es una masa anónima a la que se debe defender) (1988:158). La mejor obra en la que vemos esto es Superman, pero, en Japón también hay dos ejemplos: Kenshirō de *Hokuto no Ken* y Goku de *Dragon Ball*.

Relacionado con esto, los investigadores señalan que el héroe norteamericano no acumula la atención en la fase iniciática del viaje (como sí sucede con el manga) pues el argumento se desarrolla más en la fase de regreso o cuando el héroe ya está formado (cuando ya adquirió los superpoderes). Esto destaca que el héroe norteamericano tiene un desarrollo “estático”: es igual a como inicia, sin variaciones, pues todo se centra en su poder para derrotar al villano y no en cómo o por qué lo logra (sin embargo, como los estudiosos lo señalan, no podemos generalizar, puesto que el mito cambia constantemente y también los héroes de las historietas se transforman con él) (Lang y Trimble, 1988:169-70).

Si el cómic estadounidense se caracteriza por la poca transformación de sus héroes, en el manga contemporáneo sí es evidente una transformación física y mental. A pesar de ello, es una consecuencia y no el objetivo principal (como sí lo es en el caso de las narrativas de formación). Ahora bien, no debemos olvidar que la superación personal sigue sin ser del todo algo en beneficio propio, pues en el manga siempre es por, para y gracias a los otros.¹¹⁴

Pero, a diferencia de los cómics norteamericanos en donde ya sea que el héroe tenga una gran fortuna que le permita lograr su transformación o que venga de una cuna divina que le otorgue poderes de forma innata, en el manga el protagonista inicia como una persona promedio: sin descubrir su talento, débil, inseguro, inmaduro, etc. Y esa característica permite que el lector se identifique con él, con sus temores, fracasos pero también sus logros. La lectura entonces adquiere un velado discurso de motivación, pues, así como el héroe sufrió numerosas derrotas, así también logró (gracias a su disciplina y trabajo) avanzar en el mundo.

Concluimos que mientras no todas las obras que versan en torno a la formación tienen la idea del *otoko no roman*, todas son estructuralmente, en mayor o menor medida, una

¹¹⁴ No obstante, es verdad que muchos manga shōnen que utilizan el modelo de la *nekketsu* no muestran el desarrollo físico o intelectual del héroe (únicamente hay aumento de poder, fuerza o habilidad, tal es el caso de los héroes del manga *Saint Seiya* / 聖闘士星矢 o *Los caballeros del Zodiaco* de Masami Kurumada; otro ejemplo son los personajes de Osamu Tezuka en sus obras *seinen* (Hideaki, 2013:204). Frenchy Lunning, estudiosa del manga y la cultura japonesa, también reconoce que en numerosos mangas no existe el “retorno” en el viaje del héroe y eso significa “...refusing to grow up, to acquire totality, or to create the enclosure of the world” (2007:265).

nekketsu. Pero analizar el manga únicamente a la luz del monomito es reduccionista y sólo explica la estructura, más no hace una lectura profunda, puesto que cualquiera puede tomar las propuestas de Campbell y hacer una *checklist* de los elementos recurrentes, pero eso no responde el por qué y el cómo. Por tal motivo nuevamente discutimos la relevancia del enfoque normativo o de los elementos particularizantes.

A) LOS LÍMITES DEL *OTOKO NO ROMAN* Y LA *NEKKETSU* EN LA FORMACIÓN DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO

Las obras que utilizan las fórmulas de la *nekketsu* y del *otoko no roman* tienen límites. Por ejemplo, Ingulsrud y Allen señalan que cada vez es más común encontrar relatos donde el trabajo duro no produce resultados, ni tampoco la perseverancia otorga recompensas. Por ello, muchas obras del siglo XXI no desean promover los ideales de antaño, sino que se resisten a ellas (Ingulsrud y Allen 2009:196). Ahora bien, si recordamos la semblanza que hicimos de Asano Inio en el capítulo anterior comprobamos que ésta también fue una de sus preocupaciones, incluso lo vemos fielmente reflejado en *Oyasumi Punpun* con el diálogo del protagonista y el ex marido de Sachi.¹¹⁵ Esto comprueba que, aun en la universalidad de la estructura de la *nekketsu*, la idea (el *otoko no roman*) cambia.

Desde hace varias décadas se experimenta con la estructura típica (*nekketsu*) y con los objetivos del héroe (su *otoko no roman*). Por ejemplo, Stevie Suan, investigador de cultura japonesa, reconoce que en el anime comercial esta ruptura se dio desde la década de los noventa con la serie *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン; 1995-1996) y su

¹¹⁵ El diálogo dice lo siguiente: “Onodera, a ver. Dices que quieres dedicarte al negocio inmobiliario. ¿se puede saber por qué? Habrá sido porque así se ha ido perfilando la cosa... Eres de esos, ¿no? supongo. ¿Tienes 20 años, dices? Si has vivido así hasta ahora, te pasarás toda la vida igual. ¿Acaso crees que todavía te queda tiempo y opciones de sobra? Lo siento, pero ya es tarde. Aunque tu pusieras ahora mismo a saco, el abismo que te separa de los que llevan a tope desde la adolescencia temprana no lo podrás superar en la vida. A ver, te lo voy a decir alto y claro. Triunfar significa desempeñar un trabajo que te motive y recibir a cambio un sueldo acorde con él. Ni más ni menos. Aunque en algún instante puedas sentir felicidad, que no lo niego, los perdedores sois perdedores; eso no va a cambiar. ¿En qué consistiría tu concepto de felicidad? ¿En casarte? ¿En vivir muchos años con buena salud? ¿En poder desarrollar tus aficiones? Si lo que deseas es una pequeña y modesta felicidad, seguro que lo lograras. Sin embargo, esa felicidad es un concepto fatuo creado por una “sociedad amable con los débiles”. Y, tarde o temprano, esa sociedad se vendrá abajo y empezará a dejar tirada a la gente, empezando por los menos productivos. Y eso os lo habréis buscado vosotros mismos. Mejor dicho, os lo merecéis por haber sido un lastre para la sociedad. Así que, aunque te quedés tirado, no tienes derecho a quejarte...” (Capítulo 105, volumen 10).

propuesta de un antihéroe que no es ni masculino, ni valiente o admirable y, de hecho, se opone a iniciar su viaje de transformación (2013:117).

Si bien *Evangelion* ofrece un nuevo tipo de protagonista, lo cierto es que es hasta inicios del siglo XXI cuando realmente este tipo de personaje son recurrentes en los mangas. Esto se debe a múltiples factores, pero dos son los más influyentes: el económico-social y el generacional. En el primer punto, los jóvenes que iniciaron sus estudios o vida laboral durante la primera década del siglo XXI pronto se enfrentaron a un escenario hostil tras la ruptura de la burbuja económica: desempleo, salarios bajos, muerte por sobrecarga de trabajo, etc.

Relacionado con esto, también hubo un evidentemente choque generacional, pues aquellos que iniciaban su vida de adultos no podían cumplir con las expectativas (ni compartía los valores) de sus antecesores. Por tal motivo, hubo un ambiente de tensión entre los grupos. Por un lado, la generación de posguerra y de la “burbuja” crecieron en épocas difíciles y no tuvieron la oportunidad de “soñar” o pensar exclusivamente en el “yo”, sino que lo hacían como extensión del bien de la familia, de la estabilidad económica y social. Eso también provocaba que se dedicaran a un solo empleo hasta su jubilación.

Por el contrario, la generación satori (*millennial*) enfrentó el estallido de la “burbuja económica”, por lo tanto, tuvo condiciones laborales y económicas hostiles que detonaron reflexiones en torno al propósito de vida de un ser humano, su trabajo y su bienestar. En consecuencia, sus deseos personales comenzaron a posicionarse en el centro de sus preocupaciones. Es así como el “yo” parecía volver a un lugar protagónico, pues encontrar el sentido “auténtico” de la existencia y la necesidad de satisfacer un *querer* más íntimo (deseo o meta personal) se volvieron una constante.

Fue entonces que sucedió el choque generacional: por una parte los jóvenes de la generación *satori* buscaban satisfacer su *querer* o buscar aquello que le diera sentido a su vida; sin embargo, sus antecesores insistían en que los jóvenes debían cumplir con su *deber* social, por lo que se obstaculizaban sus anhelos.

Tal choque entre el *querer* y el *deber* ocasionó una fuerte crisis existencial en los involucrados. Por una parte, los jóvenes no podían aspirar a las metas de las generaciones pasadas porque el escenario social y económico no lo permitía. Además, los valores de antaño como la piedad filial o el sistema *ie* eran obsoletos: los jóvenes ya no deseaban sólo casarse y tener hijos, buscaban más opciones. Por lo tanto, si deseaban satisfacer su *querer* o buscar

un propósito de vida más auténtico debían derrumbar ciertos paradigmas del pasado (disparidad de género, carreras laborales de toda la vida, matrimonio, procreación, etc.); no obstante, no fue una tarea sencilla y fueron constantemente señalados por sus antecesores (padres, abuelos, jefes, maestros, etc). Todos estos hechos provocaron frustración, irritabilidad y desesperanza en la generación *satori*.

Esto que describimos se convirtió en el escenario y la atmósfera de numerosos mangas que narran el fracaso y la angustia de sus héroes en el siglo XXI. Por supuesto, estas ficciones se volvieron del interés de este grupo demográfico (*millennial*), pues veían sus preocupaciones reflejadas en la ficción. Por ejemplo, dos obras que antecedieron y posiblemente fueron una influencia en la elaboración de *Oyasumi Punpun* son el manga *¡Bienvenido a la NHK!* (*NHKにようこそ!*; 2004-07) de Tatsuhiko Takimoto y Yoshitoshi Abe y el manga *Honey and Clover* (*ハチミツとクローバー*; 2000-06) de Chica Umino.¹¹⁶

Estos mangas presentan la crisis de los jóvenes de la generación *satori* (*millennial*) en un escenario económico y laboral hostil que empuja a sus personajes a realizar una reflexión en torno al propósito de sus vidas. Además, es de notar que presentan a héroes (Satō Tatsuhiro en *¡Bienvenido a la NHK!* y Yuta Takemoto en *Honey and Clover*) angustiados por no poder cumplir con las expectativas (*deber*) de las generaciones pasadas. Si bien hay una clara crisis en el cumplimiento del *deber*, también señala un asunto novedoso para el manga: héroes sin *querer* o sin “*roman*”.

Pero esta falta de ambición no nace de la apatía, sino por el desconocimiento de cómo afrontar las expectativas de la sociedad, sumado al miedo al fracaso y a no poder afrontar con valentía las pruebas de la vida. ¿Por qué nace ese miedo a la vida en estos mangas?

¹¹⁶ Hay varios indicios en *Oyasumi...* que aluden a estos dos mangas. En el caso de *¡Bienvenido a la NHK!* se narra la vida de un joven *hikikomori* (aislamiento por miedo a la vida) que lleva cuatro años recluido en su departamento sin trabajar, sin estudiar ni hablar con nadie, sin embargo, un día conoce una chica excéntrica que le promete sacarlo de esa situación y le da “lecciones” para que deje de ser un “perdedor”. Pero en lo que respecta a los puntos en común están, principalmente, en dos personajes femeninos: Misaki Nakahara, quien sufrió abuso infantil y parece estar involucrada con un culto religioso. La segunda es Hitomi Kashiwa, una joven obsesionada con la idea del “fin del mundo” y las teorías de conspiración, en este punto nos recuerda a Aiko durante su infancia. A pesar de las numerosas similitudes que hay entre esa obra y *Oyasumi...* la diferencia más importante es que en *¡Bienvenido a NHK!* Se mantiene la estructura típica del monomito porque, aun cuando el personaje no se mueve (ya que está recluido en su departamento), aun así acepta su llamado a la aventura desde los primeros capítulos cuando accede a tomar las “lecciones” de la joven, pues a partir de ese instante inicia su transformación interior.

En lo que respecta a *Honey & Clover*, la relación más evidente es en el manejo del *jibun sagashi no tabi*, en especial los elementos más característicos: separación del ambiente familiar para hallarse en soledad y el reencuentro con la naturaleza y el yo.

Principalmente por el abandono y el señalamiento: los adultos en estas obras están demasiados ocupados como para guiar a un individuo extraviado y, al contrario, se muestran inflexibles ante las necesidades de los jóvenes que buscan alternativas más allá del deber.

Por lo tanto, en la crisis del *querer* y *deber* se acentúan los límites del *roman* y de la *nekketsu*. Por una parte, el *roman* es un concepto más complejo que la pura necesidad de aventura y de satisfacer un gran deseo, al contrario, el escenario económico y social del siglo XXI muestra su imposibilidad. En cuanto a la *nekketsu*, al no haber *roman* la acción se detiene, no hay movimiento físico, sino espiritual o interior. Por lo tanto, se exige repensar la dinámica del héroe que se había propuesto con la *nekketsu* y ver si acaso hay otras posibilidades que respondan a las necesidades introspectivas del siglo XXI.

Si dijimos que la obra de Takimoto, Abe y Umino son antecedentes de *Oyasumi...*, entonces nos damos cuenta que la obra de Asano no es el primer manga en intentar ir en contra del discurso dominante y cuestionar el *roman*, la *nekketsu* y la formación del héroe contemporáneo. Por lo tanto, *Oyasumi...* se adhiere a una corriente dominante a inicios del siglo XXI que cuestionan el típico manga de aventuras y al *otoko no roman*. Sin embargo, la obra de Asano sí es la que más innova en cuanto a la manera en la que presenta la formación del individuo al combinar estética y filosofía, lo mismo que la crítica social.

Pero antes de continuar con la obra de Asano deseamos hablar de un ejemplo en el manga *shōnen* que nos muestra la crisis tras los límites del género y sus discursos, pues ahí se hallan los rastros del *risshin-shusse* y la *ryōsai kenbo*.¹¹⁷ Nos referimos al mundialmente famoso *Dragon Ball* (1984-95) que es una narrativa de formación y una *nekketsu* del manga deportivo (artes marciales) y basado en el relato chino *Viaje al Oeste: Las aventuras del Rey Mono* (siglo XVI) de Wu Cheng'en.

Como la periodista e investigadora del manga Bounthavy Suvilay lo señala, *Dragon Ball* nació con la finalidad de parodiar las *nekketsu* de artes marciales, más en específico, intentó ser lo contrario a uno de los referentes más importantes del *shōnen*: el manga *Hokuto no ken* (北斗の拳 / *Puño de la Estrella del Norte*; 1983-88) de Yoshiyuki Okamura y Tetsuo Hará (el protagonista está inspirado en Bruce Lee y en el poder ilimitado de *Superman*).

¹¹⁷ Si bien se puede discutir que tanto las ideas del *risshin-shusse* y la *ryōsai kenbo* son anacrónicas a finales del siglo XX, lo cierto es que siguen en uso en la sociedad japonesa, aun cuando se haya olvidado su origen, historia o, incluso, algunos japoneses ni siquiera deben estar al tanto de tales expresiones. Sin embargo, forma parte de la tradición, de ahí que sean identificables si se presta la suficiente atención a los personajes del manga.

Según Suvilay, el aporte de Akira Toriyama fue tomar esta obra como referente y quitar todo sentido ideológico de lucha y el mejoramiento del sí mismo; en su lugar, agregó la superación personal egoísta o por capricho del héroe (2018:5).

De esta manera, Toriyama decidió que con su héroe (Goku) se hiciera una burla a los héroes poderosos (por lo menos en los primeros arcos de la obra): usó como inspiración a Jackie Chan y empleó al kung fu para criticar los discursos de la *nekketsu* en torno al esfuerzo y el trabajo duro. Pues, al inicio de la serie, las batallas son cómicas o absurdas y la disciplina del cuerpo no está unida al trabajo intelectual; de hecho, Goku es analfabeta hasta cierto punto (Suvilay, 2018:4-5).

Agregamos a estas consideraciones una reflexión en torno al *otoko no roman* representado en ese manga: Toriyama propone al “*roman*” como un absurdo, pues el héroe busca superar a un enemigo superior, pero sin una explicación profunda o convincente del por qué desea hacerlo, pues Goku únicamente desea pelear con alguien más fuerte.¹¹⁸ Por supuesto, esta actitud despreocupada del protagonista se traslada a lo familiar y es algo que llamó la atención en Occidente: muchos lectores critican la indiferente paternidad de Goku y la histeria de su esposa Chi-Chi (o Milk en la traducción latinoamericana).

¿Por qué esta digresión nos interesa para nuestro tema de estudio? La razón es que con la obra de Toriyama vemos la crítica hacia su sociedad y a las “fórmulas narrativas” del manga, pues está caricaturizando al *risshin-shusse* altamente masculinizado y al *otoko no roman* que representa como locura, obsesión y animalidad en Goku. Por otra parte, a la *ryōsai kenbo* la muestra como un poder doméstico asfixiante que se vuelve histeria. Por ello, con Goku vemos la incapacidad del *otoko no roman* en la realidad: Debido a la industrialización, la tecnología y el ritmo acelerado de vida es imposible seguir los “sueños”. En especial si éstos no “producen” o no permiten una remuneración que permita al individuo vivir de lo que ama. La realidad japonesa y la ficción del manga chocan inevitablemente.

De ahí que el *roman* sea simplemente un ideal, una fantasía o ambición por “romance” (aventura), puesto que, cuando el individuo crece y participa en el sistema, con un orden establecido, con un horario y trabajos que demandan demasiado tiempo, resulta imposible seguir los anhelos. De esta manera, el *roman* se transforma en un pasatiempo que, si bien se

¹¹⁸ Hablamos en las primeras sagas de la obra, no en las finales, ya que después del matrimonio de Goku el argumento adquiere un tono serio que dista de la intención original del autor hacia la comedia y el absurdo.

puede tomar en serio, nunca pasa a formar parte nuclear de la actividad de una persona... a menos que abandone todo: estabilidad económica, social, laboral, familiar, etc., en beneficio de sus sueños. En otras palabras, un “suicidio” laboral y social que en Japón (o en todo el mundo) es equivalente a la locura o a la muerte.

Es así como el *roman* también choca directamente con los ideales que la *ryōsai kenbo* alberga: la estabilidad, la seguridad y la practicidad. De ahí el por qué la esposa de Goku lo regaña y le grita para que se convierta en un buen padre, esposo y proveedor, en otras palabras, que abandone sus sueños. Eso provoca que ella sea vista como una mujer temperamental, manipuladora o histérica en cuanto a la educación de su hijo, Gohan. Chi-Chi insiste en todo momento que desea hacer de él un miembro útil de la sociedad, instruido y exitoso, por esa razón su mayor temor es que Gohan se transforme en un “rebelde”.¹¹⁹

Pero Chi-Chi no es una mujer victimizada por su educación ni tampoco su actitud inflexible es gratuita, sino que es una caricaturización de la *ryōsai-kenbo*, una buena esposa y sabia madre que sólo se preocupa por el triunfo de los hijos, ya que ese es su papel en la sociedad: apoyar al marido en su trabajo y lograr una familia funcional para el Estado. Sin embargo, Toriyama lo utiliza como un chiste interno de su obra, pues la “locura” de Goku por las artes marciales o por su “*otoko no roman*” no le permite



Ilustración 2.2. Akira Toriyama. *Dragon Ball* (1984-95), volumen 12, capítulo 336.

ser un “modelo” de hombre japonés (se justifica al decir que Goku no se adapta a las normas sociales porque es un alienígena, aun cuando se desarrolle la trama en un mundo fantástico, el modelo de construcción de su universo es Japón). Por otro lado, Chi-Chi es una sátira de

¹¹⁹ Se ha estudiado ampliamente las consecuencias que la ideología de la *ryōsai-kenbo* ha tenido en el desarrollo psicoemocional de las mujeres japonesas, pues las madres son excesivamente autocríticas y severas en su desempeño como esposas y madres al punto de desarrollar “*child-rearing neurosis*”. Ver (Holloway, 2010:52).

las ideologías impuestas a la mujer japonesa pero que, al final del día, ellas aceptan y preservan porque así las educaron.

Hecha esta digresión, hay que señalar otra acepción del *roman* y que participa más en su configuración contemporánea. Según el antropólogo Hirofumi Katsuno el *otoko no roman* está íntimamente ligado con otra idea: el *yume* (夢 / sueño). Por lo tanto, *yume* libera al *otoko no roman* de la enajenación y lo vuelve positivo, pues no consume o atormenta a la persona al volverlo obligación (como lo sería el *deber*). Con la participación de *yume* se abren las posibilidades para fantasear sin la angustia de tener que realizar la acción o completarla de manera estricta (2013:104-27).

Esta capacidad de estar entre la realidad y la ficción es lo que ha hecho que el *yume* del *otoko no roman* tenga un lugar especial en el imaginario japonés, pues está más allá de lo tangible y se proyecta como la vida ideal e imaginada. En el *yume* todo se puede lograr, sin importar si es lógico o posible. Por ello, aún con sus críticas y cuestionamientos, el *roman* siempre tendrá un matiz positivo en tanto no se convierta en ira o resentimiento social. Y es esa flexibilidad lo que lo vuelve atractivo al “*roman*” y al “*yume*”, pues se vuelve un medio de escape de la realidad y las responsabilidades: otorga un bienestar fugaz al dejarse llevar por la imaginación y el sueño por las aventuras.

2.7 ¿LAS MUJERES NO TIENEN DERECHO AL ROMAN?

Por último, hay otro aspecto importante del *otoko no roman* en el manga y es su relación con la mujer pues ¿acaso ellas no tienen derecho a las grandes metas? Páginas atrás señalamos porque la masculinización está tan presente en esta tradición narrativa, sin embargo, con el paso de las décadas, la evolución del manga y los discursos en torno al género comenzaron a cuestionar esta situación. Por lo pronto hay que comprender que no significa que los personajes femeninos no puedan tener ambiciones (hay mucho manga hecho por mujeres que lo demuestra), sino que la sociedad japonesa cambia a un ritmo más lento que en Occidente.

Y, aun cuando el feminismo es un asunto importante para las nuevas generaciones, el estereotipo de la *ryōsai-kenbo* es más fuerte, porque su presencia en la cultura data de antes del Meiji y se ha afianzado en esa cultura que valora, sobre todo, a la tradición. Por tal motivo,

aún con las discusiones en torno a la equidad, Japón aún está muy lejos de cambiar los paradigmas en torno al papel de la mujer en lo social, lo político y lo intelectual.¹²⁰

Por supuesto, tampoco generalizamos ni decimos que todas las mujeres sean afectadas por la ideología tras la *ryōsai-kenbo*, pero sí es un hecho que la fuerte presión social que se ejerce sobre el género femenino las lleva a ir en contra de sus ideales y sus deseos.¹²¹ Así, temas como el matrimonio y la maternidad son el eje de un gran porcentaje de ese grupo, mientras que el resto de sus objetivos son secundarios, incluidos los que tienen que ver con su desarrollo profesional o intelectual. Tan sólo basta con mirar al manga y notar cómo las artistas representan esa fuerte ideología sobre sus personas, por ejemplo, las obras de Ai Yazawa, Moto Hagio o Akane Torikai.

Pero como Schodt señala, los “valores masculinos” han dominado por más tiempo en el manga, por lo tanto, ideas como la perseverancia, el trabajo duro y la resistencia en la adversidad bajo la leyenda de “ser el mejor en una profesión o actividad” ha sido una actitud masculina y no ha sido reconocido del todo como una actividad femenina (1986:106). Asano Inio, por otra parte señala que: “... se espera de los mangas que sepan mentir bien. Hay muchas formas de expresión que se toleran sólo por el hecho de venir de un manga: para bien, la belleza del estilo; para mal, la connivencia (2020:211)”.

Esta connivencia es especialmente importante en el caso de los mangas dirigidos a un público joven, pues hay numerosos ejemplos en los que ciertos discursos intentan preservar un nacionalismo velado, un fuerte machismo y la sujeción de la mujer.¹²² Ahora bien, lo dicho por el autor es importante porque en la sociedad japonesa contemporánea los niños se educan

¹²⁰ En el 2003 el primer ministro japonés Yoshiro Mori propuso negar la pensión de retiro a las mujeres que no tuvieran hijos. Señaló que los estudios universitarios en mujeres y la influencia de occidente eran considerados los culpables de que ellas no cumplieran con sus obligaciones civiles. Por otra parte, los políticos conservadores señalaron la necesidad de retirar los derechos a la propiedad y la obtención del divorcio a mujeres que no procrearan: “*Conservatives have criticized women who opt for a career instead of homemaking, calling them selfish and unpatriotic*” (Holloway, 2010:4).

¹²¹ Koyama asegura que aun cuando existe la oposición hombre y mujer, en realidad no hay una oposición de inferioridad-superioridad, o en la que se desprecie a las mujeres, al contrario, se considera que son iguales (*danjo dōtō*). No obstante, esta igualdad gira en torno a la responsabilidad: hacia la nación o su comunidad, por lo tanto, cada uno debe hacer lo mejor por los otros. Por ejemplo, respetar su lugar en la sociedad, su estatus, la tradición, la familia, etc. La diferencia está, entonces, en la oposición entre la igualdad de derechos (2012:47).

¹²² Se creería que, por ejemplo, la representación de la mujer en el *shōnen* y el *hentai* es donde se halla el problema. Sin embargo, dos mangas que señalamos en la nota 88 (p. 101): *Tokyo Tarareba Musume* y *Taishou Otome Otogibanashi* son una muestra de cómo el manga dirigido a mujeres manipula los discursos para imponer el matrimonio y la obediencia como modelos de conducta, bondad y belleza. Como detalle curioso, Asano Inio crítica la frivolidad del discurso de *Tokyo Tarareba Musume* en su manga *Reiraku*.

diferente según su género y, como es evidente, conforme crecen buscan una imagen ideal por alcanzar: ser una *ryōsai-kenbo* o ser un profesional exitoso y funcional para la familia y la sociedad. El manga también se ha encargado de fijar en sus mentes estos objetivos a través de héroes o heroínas que encarnan dichas ideas. Así, la imagen idealizada por un gran número de mujeres jóvenes y a la que aspiran es la de ser una *ryōsai-kenbo*. Por ello y muchas otras razones, esas dos posturas no han cambiado a pesar de los cambios en su sociedad.

Pero ser una “buena esposa y madre sabia” engloba más ideas que la simple función cívica y biológica, también quiere decir que su “yo” debe modelarse a tales fines. Por ejemplo, para lograrlo la mujer debe buscar ser una individuo eficiente y realista, cualidades que necesita para administrar de manera óptima el hogar y guiar la educación de sus hijos. Debido a esto, la mujer concentra toda su energía en la practicidad y rara vez optan por lo inestable, llámense “sueños” o ambiciones que vayan más allá de su deber (más no es una realidad como vemos en la obra estudiada).

Por tal motivo, en el imaginario colectivo japonés las mujeres no participan del *otoko no roman* porque ellas tienen los “pies en la tierra” y no se dejan seducir por ideales imposibles, “románticos” o por el ansia de aventuras. Además, según la ideología tras la armonía familiar japonesa, la mujer debe encargarse de todas las labores del hogar con la finalidad de que el hombre tenga tiempo libre para pensar en sí mismo, dedicarse a sus pasatiempos y “soñar”. Esta diferencia en las obligaciones domésticas es lo que marca la desigualdad en el *otoko no roman* contemporáneo, pues las esposas japonesas no pueden pensar en sí mismas o soñar con aventuras debido a la cantidad de trabajo doméstico y por las responsabilidades de crianza que deben cumplir antes de “soñar”.

Este elemento en la modernidad es crucial para entender el *otoko no roman*, pues explica porque a los hombres se les permite fantasear en ser el mejor luchador, o en construir robots, en formar una banda de música, en dibujar manga, etc. Todo esto listado es considerado parte de los pasatiempos de los hombres japoneses, no obstante, son simples *roman* o aquello que no afecta el *deber*. Por lo tanto, no es necesario emplear mucha energía o tiempo en ellos, pues sólo unos cuantos son los que, por su talento y trabajo duro, sí logran destacar o pelear por esas metas, de ahí que sean llamados “románticos” o héroes.

De esta manera, un hombre japonés necesita su *otoko no roman* para vivir su día a día en la rutina y en el servilismo corporativo, pero también puede ser una fuerza que lo anime a

iniciar una auténtica “aventura”. En otras palabras, es una fuerza que impulsa y es capaz de innovar su entorno. ¿Y las mujeres? Como señalamos, muchas no tienen el tiempo para soñar y, de hacerlo, lo hacen por medio de la ficción: ver heroínas del manga que se transforman en guerreras, artistas, modelos o que tienen aventuras amorosas apasionantes. Sin embargo, en cuanto a su papel en el *roman*, ellas únicamente pueden participar o contribuir a que el hombre alcance esa ambición pero “*only under the strict guidance of ‘rational’ and ‘fair-minded’ men...*” (Aoyama, 2003:254-55).

Si bien es cierto que en el manga se busca, cada vez más, que la mujer participe del *otoko no roman*, también existe la tendencia contraria que busca apartarla. Por ejemplo, en la imagen que presentamos en la siguiente página tenemos un fragmento extraído del manga *Bakkuman* (2008-2012) de Ōba y Obata. Dicha obra tiene como idea central al *otoko no roman*: el héroe busca ser el mejor mangaka. Pero, al inicio de su aventura, la madre obstaculiza el sueño de su hijo. Sin embargo, el padre rechaza la negativa y le da permiso al joven para luchar por sus anhelos, pues asegura que él sí comprende su sentir, contrario a la opinión de la madre.

Ahora bien, ¿por qué el padre dice que las mujeres no entienden los sueños de los hombres? Lo que vemos aquí es que una mujer típica japonesa – educada bajo la ideología de la *ryōsai-kenbo*–: Ella no comprende aquellos deseos porque es práctica y se guía por la “lógica” antes que la pasión. Y esto se relaciona con su educación: a la mujer le enseñaron desde su infancia a



Ilustración 2.3. Ōba y Obata. *Bakkuman* (2008-2012), volumen 1, capítulo 2.

manejar con destreza el hogar, encontrar un buen marido que le brinde una estabilidad económica y, sólo así, obtener bienestar. Por lo tanto, debe ser realista y no perder el tiempo en “ilusiones” o en aspirar en algo más allá de su *deber*.

La diferencia del *otoko no roman* radica en que el hombre sueña y avanza; la mujer sobrevive y es obediente. Otra característica es que el *roman* exige rebeldía, pues se opone al *deber* en nombre del *querer*. Por supuesto, eso es impensable para quien desea cumplir con sus obligaciones sociales y, en el caso de la mujer, el asunto es más complicado, pues se le impone constantemente la sujeción. En el caso de la imagen mostrada, la madre busca un futuro ideal para su hijo: que sea un profesionalista y tenga un buen trabajo. Por esa razón, cuando se opone a las fantasías del joven significa que ella no comprende aquella “niñería” de dejar un porvenir claro y preferir algo incierto (dibujar manga). Así, la razón por la cual no comprende al *otoko no roman* no tiene nada que ver con su capacidad intelectual, sino en que no entiende por qué el hijo rechaza cumplir con su *deber* y opta por su *querer*.

Por ello, la mujer japonesa se debate constantemente entre su *querer* y su *deber*, incluso produce mayor angustia y desesperación pues ¿Cuál es más importante ante los ojos de la sociedad japonesa, ser madre o ser profesionalista? Recordemos que para los japoneses conservadores no se puede ser ambas, y el que alguien elija a su *querer* antes que a su *deber* es fuertemente criticado, señalado y optan por excluir a ese individuo del grupo.¹²³ Por supuesto, insistimos en que no generalizamos y las actitudes de los japoneses son más bien pasivo-agresivas, no una dictadura. Y esto que señalamos es una decisión personal, y si el *querer* coincide con el *deber*, el conflicto es menor.

Sin embargo, en caso contrario, no es sencillo para el japonés elegir al *querer*, pues en la sociedad japonesa el *deber* está relacionado con la idea de comunidad (hacer algo pero pensando en el otro) mientras que el *querer* o el “yo” es algo secundario. En el caso de los hombres es un “*otoko no roman*”, y en el caso de las mujeres se puede decir que también hay cierto idealismo oculto que se evidencia en la ficción.¹²⁴

¹²³ Uno de los problemas que las japonesas enfrentan es el del pleno desarrollo de sus habilidades sin sentir culpa de cultivarse demasiado y perder la oportunidad de un buen matrimonio o por la presión de ser madres y esposas ejemplares. Pero no es un problema que se discuta apenas en el siglo XXI, pues desde el siglo XIX estaban presentes las críticas al sistema *ie* y al patriarcado que no permitía crecer intelectualmente a la mujer, la excluían de ciertos espacios públicos y no las consideraban dignas de crecer debido a las ideas del confucianismo (Yonemoto, 2016:4).

¹²⁴ Por ejemplo, la mujer se ha valido del manga para ver cumplidos (de alguna manera) su *querer* y ambos han sido ampliamente estudiados y comprobados: uno de ellos es el travestismo (una mujer que se hace pasar por un hombre) y el fenómeno del *bishōnen* (un hombre tan hermoso que parece mujer). Por medio de ese juego de máscaras (una mujer que se disfraza de hombre y el dibujo de un hombre que, en realidad, es mujer) las artistas japonesas lanzan críticas hacia su condición en la sociedad, tal como lo explicamos páginas atrás cuando nos referimos al *Bildungsroman* y el manga femenino.

Ahora bien, los hombres japoneses, por el contrario, tienen un horizonte más amplio de posibilidades, que, más que una bendición, se ha convertido en una “maldición”, pues se ha inculcado que, además de su éxito laboral e intelectual, deben aspirar a más y buscar o tener *roman* para sentirse plenos. De lo contrario, no son más que autómatas. Pero ¿todos los hombres tienen grandes sueños y los cumplen? Ese es el punto al que deseamos llegar, pues en *Oyasumi...* vemos a un héroe sin ambiciones, sin “*roman*” ni “sangre caliente”. Los anhelos del protagonista son modestos: desea una vida normal, un amor, un trabajo y un hogar, sin nada heroico o admirable en la obtención de ello; pero tales aspiraciones básicas lo hacen sentir inferior a comparación de sus semejantes.¹²⁵

Por el contrario, el “*otoko no roman*” en *Oyasumi...* está encarnado en los personajes femeninos: Sachi, Aiko, Midori, Azusa y la madre. Ellas representan la fuerza de voluntad, el empuje que lleva a alcanzar sus metas, aun si deben recurrir al crimen, a la manipulación o lo inmoral. ¿Qué nos dice esto con respecto a la obra estudiada? En primer lugar, Asano Inio



Ilustración 2.4. *Oyasumi Punpun*, volumen 8, capítulo 84,

muestra que la mujer japonesa contemporánea (representada en Sachi) ya no responde a la tradición conservadora que limita a la mujer a su deber, sino que es capaz de seguir sus sueños, incluso si con ello debe contradecir las ideas en torno a lo femenino más dominantes: la *ryōsai-kenbo* y la piedad filial.

Sin embargo, la obra de Asano Inio no aborda el tema de manera superficial, sino que muestra la verdadera crisis social y psicológica entre el *querer*, la piedad filial y la ideología tras la *ryōsai-kenbo*, por lo que apunta a dos posibilidades: el fracaso o la adaptación. Simbólicamente, estas dos opciones también nos muestran el enfrentamiento entre el Japón

¹²⁵ También vemos que en *Oyasumi...* hay un *nekketsu* en todo sentido, con elementos, clichés y tipo de personajes con el relato de Pegaso y sus doce sectarios, pero como dijimos al inicio de esta investigación, el arco argumental de Pegaso no es tratado en esta tesis.

de las viejas ideologías y costumbres que limitan el desarrollo del individuo y, por el otro lado, al Japón moderno y flexible con sus ciudadanos.

Por ejemplo, en el primer caso tenemos a la madre del protagonista, una mujer que antepone su *querer* a tal punto que se vuelve destructivo para ella y para su familia. Midori es otro personaje que desea conciliar el *querer* con el *deber*: casarse, tener hijos y ser una empresaria exitosa. Pero, para lograrlo, siente que debe cumplir con todos los requisitos exigidos por la sociedad y el primero de ellos es un marido. Así, la desesperación de Midori por casarse y formalizar su estatus social la orillan a herir a otros (a Punpun y a Yūichi).

Azusa es otro personaje que busca conciliar el *deber* y el *querer* pero, en muchos sentidos, es una mujer japonesa tradicional y conservadora. Sin embargo, al contrario de otros personajes, ella se adapta bien a la idea de la piedad filial, la cual defiende con pasión. En cuanto Aiko Tanaka, su madre le ha negado todo y le ha “lavado el cerebro” para hacerle creer que su *deber* es lo único que tiene en la vida: debe cuidarla, darle su dinero, vivir en la suciedad, los abusos y la miseria únicamente en nombre de su obligación familiar.

En cierto sentido, la familia Tanaka es la representación de todas las ideas caducas en Japón: superstición, extremismo, locura, fatalismo y dogma. De igual manera, Aiko también representa las viejas creencias en torno a lo femenino: sumisión y conformismo. Sin embargo, la joven es tan ambiciosa como Sachi, pues expresó grandes sueños: ser modelo, ganar mucho dinero y gastarlo todo en su juventud disfrutando ese momento.

¿Qué detuvo a Aiko? Tanto ella como Sachi crecieron en familias violentas, excepto que la segunda eligió que lo más importante en aquel mundo hostil era ella misma, eso le dio fuerza para luchar contra la adversidad. Aiko, por el contrario, decidió que su *deber* es más importante y, además, se convenció que no podría lograr escapar o luchar sola; por esa razón, esperó a ser salvada. Y ahí es donde entra Punpun en su vida porque, en el fondo, no importa quien sea, sólo necesitaba a alguien que le diera una razón para rebelarse (recuérdese, por ejemplo, que también intenta que Yaguchi la proteja).

De esta manera, cuando el protagonista aparece en la vida de Aiko y le confiesa su amor, ella se aferra a él como su esperanza y confía plenamente que su *querer* se cumplirá gracias a él: tener libertad y tener a alguien que la ame por completo. Estos sueños simples para muchos, es la vida plena para ella, pues Aiko declara que una vez que su sueño se cumpla está dispuesta a morir en ese instante. Palabras proféticas que muestran un triunfo trágico.

Si Aiko representa al viejo Japón, Sachi es la representación de un Japón moderno que intenta seguir adelante, adaptándose y abriéndose al mundo y a nuevas ideas. Sachi no intenta unir lo viejo con lo nuevo, sino que es capaz de desechar todo lo que ya no sirve de su tradición y quedarse con lo más valioso de su cultura, a la cual no desprecia, sino que la admira con mesura. No obstante, esa actitud también le permite modificar y proponer.

Por ejemplo, exige una individualidad más activa, que toma decisiones acerca de la maternidad, la feminidad y del éxito basado en su *querer*, pero sin rechazar el *deber*. Por ejemplo, cuando acepta ser madre soltera, algo que en el Japón conservador es muy polémico. O, mejor dicho, la maternidad ya no es un *deber*, sino una *decisión*. Sachi no busca los altos ideales ni sueña con un “*roman*”, ya que para ella sus anhelos son un hecho. Por ello, el obrar se convierte en una verdadera lucha por conseguir lo esperado, aun si debe rechazar o modificar las ideas de su educación. Así, con Sachi vemos un “*onna no ikigai*” (el propósito elegido por la mujer) o la libre elección, más que un *otoko no roman* o un *yume* ilusorio.

2.8 EL HÉROE CONTEMPORÁNEO: LA CRISIS EN EL SENTIDO DE SU VIDA Y DE SU VIAJE

Y ese es otro aspecto importante del *otoko no roman* moderno: se ha vuelto una fantasía y menos una realidad. Por lo tanto, los lectores encuentran satisfacción cuando ven a sus héroes favoritos triunfar y cumplir satisfactoriamente sus anhelos, pues en esos mundos no hay conflictos entre el *deber* y el *querer*. Pero esto también tiene su sentido negativo, pues el individuo del siglo XX y XXI se siente esclavizado por un sistema que absorbe su tiempo, su fuerza y su vida a tal punto que lo único que lo salva de la enajenación es sumergirse en la ficción, donde encuentra descanso y realiza lo que en su día a día no puede: vivir aventuras, tener reconocimiento o una vida tranquila. Eso es lo que ha hecho tan popular al manga y a los videojuegos: realidades alternas donde el individuo –con la máscara de un héroe poderoso– se abre paso por la vida hasta el éxito; donde puede “escapar” y ser “libre”.

Esto provocó un conflicto entre la realidad y la ficción en el presente siglo: los jóvenes descubrieron la imposibilidad del *otoko no roman*, el *risshin-shusse* y la *ryōsai-kenbo*. Por lo tanto, debía enfrentar al mundo real. Pero muchos decidieron que esa batalla era demasiado aterradora y decidieron encerrarse en sí mismos; o se negaron a la idea de tener que abandonar

sus sueños por el bien de la industria y la nación. Esto afectó directamente las dinámicas sociales tradicionales y, por supuesto, los discursos en torno a la formación del héroe.

En el caso de la *ryōsai-kenbo*, las madres no sólo debían asegurar la mejor educación para sus hijos, sino que éstos debían optar por entrar a las escuelas más prestigiosas a nivel local o internacional. De esta manera, se aseguraba que conseguirían un mejor empleo y serían exitosos en ese ambiente tan competitivo. Por supuesto, esto creó una reacción negativa en los hijos, pues muchos se vieron sometidos a una presión descomunal por parte de sus familias y de la sociedad: fueron obligados a dedicar todo su tiempo a estudiar, sin oportunidad de disfrutar su juventud, socializar y aprender de los retos de la vida real.

Este ambiente y crianza fueron la de la generación *satori*, quienes participaron de las exigencias de su sociedad y de sus padres, sin embargo, la actitud pesimista tan característica de este grupo nació cuando se dieron cuenta de que sus esfuerzos en realidad apuntaban a complacer las ambiciones de otros y no la de ellos mismos. Esta actitud negativa ante la vida se acrecentó cuando entraron a la vida laboral, pues algunos individuos, tras el arduo trabajo, descubrieron que no deseaban dedicar toda su vida a una empresa o que simplemente no estaban conformes con la profesión elegida o su estilo de vida (Hiam, Berger, y Eshghi 2018:4-6).

A pesar de esa desazón, muchos integrantes de esa generación se aferraron a su deber y, tras años de soportar una lucha interna, no toleraron la presión y comenzó una crisis interior y generacional que tuvo diversas respuestas negativas, una de ellas la del suicidio. Sin embargo, también dio lugar a otros fenómenos sociales como el de la reclusión voluntaria en el hogar por largos periodos de tiempo, estos individuos se les comenzó a llamar *hikikomori*; otros sujetos se convirtieron en *freeters*, una palabra que se aplicaba a aquellos que negaban permanecer en un trabajo fijo y cambiaban constantemente de empleo. Otro grupo que surgió fue el de los *NEET* (negación a trabajar o estudiar). Estos jóvenes adultos evadían la responsabilidad adulta y se apartaron voluntariamente de la sociedad para ser mantenidos por sus padres.¹²⁶

¹²⁶ Por supuesto estos fenómenos son complejos y los factores que intervienen son numerosos como para reducirlo a el problema de la juventud o a su “inmadurez”. Lo que sí es un hecho es que esta situación tiene que ver con la cultura japonesa tan demandante y, en especial, cuando son tan poco tolerantes a la derrota, a lo diferente y al cambio en su sistema social, mismos que repercuten considerablemente la salud emocional de sus ciudadanos, sobre todo cuando tienen a Occidente como referente de flexibilidad social, académica, laboral, sentimental, etc., una muestra más que todos los extremos son perjudiciales. Uno de los casos más preocupantes

Sin embargo, hay otros grupo de individuos que no tuvieron reacciones tan radicales y que no es posible clasificarlos o nombrarlos, puesto que no se ha estudiado a profundidad su impacto en la sociedad. Nos referimos a los jóvenes sin sueños (*yume*) ni *otoko no roman* (pasión). Como dijimos anteriormente, la falta de ambiciones es lo que impide a este grupo a crecer internamente. No obstante, no es que tengan miedo a la vida o a crecer como los *hikikomori* o los *NEET*, simplemente no saben cuál camino tomar, en dónde emplear su fuerza, su tiempo y su existencia y se preguntan: ¿Existir significa ir al trabajo y ganar dinero? ¿Eso es crecer? ¿Vivir? ¿Vale la pena intentarlo?

La generación *satori* o la generación que “despierta” pensó en estas cuestiones sin temer por la supervivencia, se atrevieron a “soñar” en un futuro más allá de lo que dicta la tradición, pues la riqueza heredada de las generaciones pasadas les dio las opciones de elegir su profesión, estilo de vida, incluso, debatir asuntos tan importantes como la identidad de género, el matrimonio y la reproducción, incuestionables en el pasado. Sin embargo, no todos estaban preparados para tales retos y rápidamente se extraviaron, sin la posibilidad de avanzar. Es en este grupo donde crece el protagonista de *Oyasumi Punpun*.

En la obra que estudiamos vemos un personaje apático, sin ambición, ni acción. Por ello el lector constantemente se pregunta: “¿Cuándo actuará el personaje?” Pues como dice Campbell, el héroe “es el campeón no de las cosas hechas sino de las cosas por hacer” (1972:187). Jung, por otro lado, dice que el héroe mitológico está provisto de un objetivo o meta clara: obtener el tesoro, derrotar al enemigo, recuperar la herencia robada, regresar del exilio, etc. Eso es lo que caracteriza su movimiento: el impulso de vida y la lucha constante contra la muerte o el reposo (Jung, 2014:47).

que se ha documentado en las últimas décadas es el de los *hikikomori* (引きこもり, reclusión por regresión infantil) que son aquellos adultos jóvenes incapaces de soportar la carga de la vida adulta (o porque sufren de acoso escolar o laboral severo) y deciden resguardarse en sus casas por años, tiempo en el que son mantenidos económicamente por sus padres. En cuanto a los “*NEET*” (*Not in Education, Employment or Training*), el fenómeno se ha documentado desde 1960 pero se volvió más recurrente a partir del siglo XXI. Pero la diferencia más importante entre el *hikikomori* y el *NEET* es que, en el primer caso, el rechazo a salir del hogar está relacionado con trastornos psicoemocionales severos, mientras que el *NEET* es un sujeto inmaduro, perezoso y que intencionalmente evita trabajar o estudiar para así beneficiarse del apoyo de sus padres mientras gozan de la falta de responsabilidades. En cuanto a los “*freeters*” (*Free arbiters*), este grupo se caracteriza por la negación a comprometerse en un mismo trabajo o simplemente no pueden conservar un empleo fijo; debido a esto, cambian constantemente de ocupación o desempeñan varias funciones de medio tiempo con baja remuneración sólo para asegurar un ingreso que les permita vivir al día (por ejemplo, empleados de autoservicio, repartidores, encuestadores, entre otros) (Imoto y Toivonen, 2012:2-22).

Pero en *Oyasumi...* inicia un cuestionamiento del típico discurso del manga y del actuar del héroe. En el primer caso se opone a los típicos protagonistas de las narrativas *nekketsu*, quienes evidentemente se acercan al modelo mitológico por tener metas claras y heroicas. Sin embargo, en *Oyasumi...* hay una revaloración de las acciones emprendidas para la transformación. Por ejemplo, en el caso Onodera Punpun, él no sabe lo que quiere realizar y eso lo separa del típico protagonista *shōnen*, incluso del *seinen*, pues en tales géneros el personaje principal es un “elegido”, alguien destinado a realizar grandes obras.¹²⁷

Ahora bien, ¿qué es lo que impulsa al héroe a avanzar? A veces es un objetivo fijo: obtener algo o ejercer una profesión (en el *Künstlerroman* o novela de la formación del artista, por ejemplo, la meta es realizar la obra de arte). Pero, en la mayor parte de las narrativas de formación complejas, el héroe sólo se deja guiar por el azar o por la guía de padres o tutores cuando éstos están presentes (y únicamente mientras es un niño o un joven inexperto).¹²⁸ Esto produce que la obra tenga una división episódica en la que cada hazaña o prueba es necesaria para “subir” un peldaño hacia la madurez.

Y aunque al principio este actuar nos parezca gratuito, en realidad revela algo más que el ciego dinamismo, pues el verdadero héroe no es el que actúa sin pensar o que está plenamente seguro de lo que hace, sino que hay una meta más digna y dolorosa que la simple peripecia (revelada únicamente al espectador al inicio, aunque, al final, también la descubre el héroe de manera casi epifánica). Nos referimos a la transformación como resultado de sus actos y a la interiorización o toma de consciencia de dicho aprendizaje. Pues en el acto de

¹²⁷ En las llamadas “historias de vida” o manga que hablan de la vida cotidiana, el protagonista no realiza acciones heroicas, sino modestas que le ayudan a crecer o aprender. No obstante, incluso en su aparente sencillez, el héroe se destaca del resto: conoce a alguien a quien le cambia la vida, o se convierte en un miembro importante para un grupo o comunidad, de ahí que necesiten y busquen la cercanía del héroe. Por ejemplo, manga como *Shigatsu wa Kimi no Uso* (四月は君の嘘;2011-15) de Naoshi Arakawa, *Kimi ni Todoke* (君に届け;2006-17) de Karuho Shiina, *Koe no Katachi* (聲の形;2013-14) de Yoshitoki Ōima, entre muchos otros.

¹²⁸ Ahora bien, recordemos que las metas del héroe en las narrativas de formación a veces son pequeñas acciones que afectan su crecimiento espiritual, el cual podemos considerar como el “verdadero” objetivo. Sin embargo, la transformación interna es algo que únicamente el lector (y el narrador) sabe. Mas el héroe no está consciente de ello, no piensa en que su objetivo es madurar, sino que lo “vive” por medio de pequeños objetivos que cambian constantemente o son remplazados (por ejemplo, las diferentes aspiraciones que tiene Wilhem Meister).

Por lo tanto, en el mundo representado, el protagonista en realidad no tiene una meta fija, sino que se mueve titubeando, equivocándose en sus decisiones, avanza y retrocede, logra y fracasa; de ahí que la representación de la confusión juvenil sea evidente y a veces exasperante para algunos lectores. Esto lo comprobamos en casi todos los *Bildungsromane* que realizan, precisamente, una crítica a los héroes (y antihéroes) ejemplares.

comprender el proceso de crecimiento con sus implicaciones internas y externas, nos deja ver los frutos de su lucha interior.

Por lo tanto, en el caso de los personajes de la narrativa de formación complejas (como el *Bildungsroman*), la heroicidad no está en las acciones ejemplares, sino en el simple hecho de dar un paso adelante y reflexionar todo lo que implica ese proceso (de ahí que sea autorreflexiva).¹²⁹ Sin embargo, lo que caracteriza el actuar heroico de este tipo de personajes es su capacidad para sobreponerse al terror y seguir adelante.

Dicho esto, comprendemos que la finalidad del viaje del héroe determina la disposición o acentuación de dinámicas del monomito, pues ya dijimos que en el manga las narrativas de formación suelen girar en torno a la idea del “roman” o la acción maximizada, diferente a la transformación sutil de los relatos complejos, que son el reposo meditado. Entonces, en el caso de la obra estudiada, el protagonista no tiene “roman” o una pasión que le dé sentido a su vida, además, al carecer de un propósito, no es posible que se ordene el relato en la forma de una *nekketsu* o del típico periplo: salida breve y largas aventuras.

Oyasumi... se presenta como una *anti-nekketsu*. Y eso es algo que también le sucedió al *Bildungsroman* con el *anti-Bildungsroman*, en especial con los escritores del siglo XX quienes debatieron la imposibilidad de la *Bildung*.¹³⁰ Explicado de otra manera, el *anti-Bildungsroman* no carece de *Bildung*, sino que hay una plena consciencia de la idea, pero se

¹²⁹ Es por ello por lo que, en ocasiones, un personaje que inició con un objetivo claro cambia su meta durante el transcurso de su periplo y según avanza en su aprendizaje, (piénsese en Wilhelm Meister) o que lo encuentre conforme conoce al mundo y a sí mismo (tal es el caso de Stephen Dedalus). Así, cuando finalmente encuentra su lugar en la sociedad, avanza hacia la transformación y la adaptación. Pero, de no ser así, a veces encontramos un anti-desarrollo o degradación (lo que sucede cuando el héroe se corrompe o algo trunca sus metas, como sucede con Gustav von Aschenbach en *La muerte en Venecia*).

¹³⁰ A inicios del siglo XX la *Bildung* ya no podía sostenerse por más tiempo, pues las ideas en torno a la formación habían cambiado y ya no coincidían con las propuestas del primer periodo del *Bildungsroman* del siglo XIX. Y eso se demuestra cuando estallan las guerras mundiales, pues la barbarie de lo bélico y la *Bildung* son opuestos, después de todo, la *Bildung* nació como un anhelo de perfeccionamiento humano, pues el cultivo de sí mismo era una necesidad para enfrentar la crueldad vista durante la Revolución francesa. Por lo tanto, en el panorama de las guerras mundiales, la *Bildung* dejó de ser convincente y se le comenzó a cuestionar (Moretti, 1987:229). Una novela en la que se observa una crítica rigurosa de esa idea de formación es en *Sin novedad en el frente* (1929) de Erich Maria Remarque (Krimmer, 2010:69). El novelista, consciente de la tradición alemana, pone en evidencia por qué ya no es posible la *Bildung*: la idea de formación conocida hasta ese entonces es una ilusión, pues se constata cuando la sociedad lanzó a sus jóvenes al campo de batalla sin siquiera haber terminado la escuela básica y, tan pronto se encontraron en batalla, se les obligó a madurar con el fin de sobrevivir (Krimmer, 2010:91). Sin embargo, no desaparecieron los *Bildungsromane* ante ese cuestionamiento, sino que inicia un periodo de *anti-Bildungsroman* y en el que se muestra la imposibilidad de formarse o se representa la degeneración interior, tal como sucede con los *Bildungsromane* de Thomas Mann.

señala su fracaso. Por lo tanto, en una *anti-nekketsu* no hay una ignorancia a los preceptos, al contrario, el autor demuestra que conoce su material y lo cuestiona.¹³¹

En el caso del *otoko no roman*, Asano desecha la idea que el hombre es el único en albergar sueños y perseguir grandes metas, pues en *Oyasumi...* es evidente que las mujeres son ambiciosas y buscan algo más allá del amor y el matrimonio. El autor presenta personajes femeninos fuertes, independientes y activas, muy alejadas de la idea tradicional y misógina del manga comercial en donde la única ambición de ellas es lo sentimental.

Con la falta de “*roman*” en el protagonista no se evidencia una carencia de orden, sentido y propósito, pues problematiza la idea de los “sueños” o “metas” como algo más complejo que el sentimiento irreflexivo. En cuanto a la estructura, si se analiza a la luz del monomito, aun cuando el héroe carece de meta, vemos que respeta los puntos más importantes del periplo, aunque aumenta o enfatiza algunos de los pasos (por ejemplo, el extenso llamado a la aventura), mientras que otros los minimiza como es el regreso.

¿Qué nos dice la falta de ambición del héroe? En *Oyasumi...* se propone que el “significado de la vida” (*ikiruimi*, 生きる意味 o いきるいみ) no es algo que aparezca de la noche a la mañana, o que sea necesario hallarlo en la juventud o niñez para desarrollarlo. Tampoco llega como una catarsis maravillosa que le cambia la existencia al sujeto. No, al contrario, la obra plantea que los propósitos de vida también son complejos y se transforman según el ser humano crece y cambia.

Además, nos muestra que aquellos que no tienen pasiones no son autómatas, sino que, quizás, están en constante lucha entre su *deber* y el *querer*, de ahí que no pueda manifestarse libremente. Pues el primero liga el bienestar del individuo con el de la sociedad y su cultura, por lo que exigen determinadas responsabilidades a cumplir y que pueden ser contrarias al *ikiruimi* o a su búsqueda. De ahí que en las obras en donde no hay ambición se transforme el viaje del héroe y se proponga al *jibun sagashi no tabi* (la desconexión temporal con el mundo de las responsabilidades para buscar, en uno mismo y en la naturaleza, el sentido de la vida).

¹³¹ Por ejemplo, en el caso de la *nekketsu*, Asano se burla del género al introducir los hechos de “Pegaso” y sus doce sectarios, pues, en el fondo, el autor critica la ridiculez tras la idea: el “*roman*” y la “sangre caliente” se convierten en vehículos de ideologías extremistas que pueden convertirse en la excusa perfecta para que cualquier individuo (que se guíe, se escude o defienda un “gran” ideal) fomente un fascismo.

2.9 EL *JIBUN SAGASHI NO TABI*: EL HÉROE EN BÚSQUEDA DEL SENTIDO

Páginas atrás mencionamos que el manga *Honey and Clover* de Chica Umino fue, quizás, un referente para *Oyasumi Punpun*, en especial porque ambos coinciden en la manera en la que se desarrolla el sentido del *jibun sagashi no tabi*: la transformación de un héroe que no tiene ambiciones. En *Honey and Clover* uno de los protagonistas (Yuta Takemoto) entra en una crisis emocional al verse menos talentoso, inmaduro e incapaz de entrar a la vida adulta porque cree estar falto de un propósito por el cual luchar. Cansado de esta situación, una noche Takemoto toma su bicicleta y comienza a pedalear sin rumbo, sin equipaje y sin avisarle a nadie. Falto de propósito, decide probar cuánto puede pedalear sin mirar atrás, por lo que inicia su recorrido por Japón en búsqueda de “algo” que no sabe definir.

El joven viaja humildemente mientras aprecia la naturaleza, los pueblos y los lugares emblemáticos. Por lo tanto, adquiere consciencia de su espacio y descubre un poco del lugar donde vive. Sin embargo, lo más importante es que, al estar verdaderamente solo, se enfrenta con algo que había ignorado: su voz interna, sus dudas y sus temores, algo imposible de lograr en la caótica ciudad de Tokio, llena de distracciones y ruido.

Al final del viaje llega al punto más lejano de Japón (Wakkanai, en Hokkaido) y comprende dos cosas: la primera es que, aquello que lo llevó hasta ahí fue su propia fuerza, la de sus piernas que se atrevieron a dar un paso a la vez y avanzar. En segundo lugar, que al estar tan lejos, y en un lugar tan emblemático, descubre que ese lugar no significa nada para él. Pero, si mira atrás, se da cuenta que aquello que dejó sí tiene sentido, pues es la vida que él formó: amigos, familia y su profesión. Entonces, aquella revelación (que a primera vista resulta obvia) adquiere una nueva dimensión cuando admira, desde la distancia, su hogar. Por lo tanto, Takemoto siente que es hora de regresar y, aunque no sabe si realmente encontró el sentido de su existencia, sí sabe que ya no es el mismo.

A grandes rasgos, este es el sentido del *jibun sagashi no tabi* y, en el caso de *Oyasumi Punpun*, se desarrolla de la misma manera: El héroe inicia el viaje sin proponérselo y de manera negativa porque cometió un crimen y no acepta afrontarlo. Pero la verdadera crisis interior nace de la imposibilidad de responder a la pregunta: “¿Quién soy?” No obstante, conforme recorre Japón y se separa de lo cotidiano, se reformula la cuestión. En primer lugar porque deja de ser egoísta y comienza a pensar en los otros; en segundo lugar, se reencuentran

con la naturaleza, la soledad y el silencio. Por lo tanto, descubren el valor de la sencillez y, lo más importante, se reencuentran con una parte de sí que ignoraban. Además, comprende que su actuar o su indolencia es resultado de sus decisiones, no de la sociedad, o de sus amigos o de su familia. Por lo tanto, madura cuando toma responsabilidad de sus acciones.

Al final del viaje, el personaje descubre que se transformó y que el motivo del viaje no era escapar, sino ver qué tan lejos podía caminar (capítulo 140, volumen 13). Por supuesto, Asano no agrega la visión poética y “cálida” que Chica Umino vierte en *Honey and Clover*, sino que en *Oyasumi...* este viaje es más doloroso, terrible porque se rodea de un examen psicológico y espiritual más denso, tanto por las circunstancias en las que se realiza, pero en especial por no va solo, sino que Aiko lo acompaña. Pero antes de iniciar con ese estudio es conveniente conocer otros detalles del *jibun sagashi no tabi* para comprender también cómo es visto en Japón y que otro sentido adquiere en la obra estudiada.

El *jibun sagashi no tabi* (自分探しの旅) significa literalmente “viaje de autoconocimiento” y en donde el término *jibun* (uno mismo) tiene un valor positivo que excluye al egoísmo, a diferencia de la palabra *wagamama* (autocomplacencia) (Cave, 2007:42). Es decir, no se trata de una actividad recreativa o banal en la que el individuo descansa de las presiones sociales por medio de un viaje de placer, sino que es un ejercicio espiritual de reflexión, trabajo y humildad para “... *find and cultivate one's true self*” (Sterling, 2010:60). A veces también se denomina como *sagashi kanko*, pero la idea central de ambas formas es descubrir el sí-mismo o al *jiko* (自己) por medio del desplazamiento físico por Japón. En especial si hay un traslado a lugares emblemáticos de carácter espiritual o natural que pongan al individuo en cercanía con el interior (Graburn, 2016:60).

Subrayamos que es una actividad “humilde” porque, aun cuando parezca una práctica de una clase pudiente que tiene la libertad y los recursos para ausentarse de las labores cotidianas, en realidad este viaje se hace con poco dinero y es, incluso, espontáneo o sin premeditación. Principalmente porque nace de una crisis interior y su finalidad es regresar a la sencillez y evitar caer en la tentación de perderse en el placer, el turismo y olvidar el aspecto meditativo. Además, este viaje no tiene un itinerario o plan (como sería un viaje turístico), sino que fluye libremente y el individuo se deja llevar por la intuición para elegir cuál será el próximo lugar que visitará. De ahí que la meta cambia constantemente, pues las actividades se eligen según las situaciones a las que uno se enfrenta durante la travesía.

Ahora bien, ¿por qué inició esta práctica? El antropólogo Marvin Sterling ha rastreado un antecedente de este fenómeno en los años ochenta: el *watashi sagashi* (私探し) o “búsqueda del yo”, un movimiento que respondía a la riqueza económica de esa década. Es decir, el individuo se rodeaba de “cosas únicas” que sirvieran para expresar la individualidad. No obstante, más que expresar el interior, se buscaba que el sí mismo se plasmara en las cosas (coleccionismo o materialismo) (Sterling, 2010:58-59). Según Nelson H. Graburn, experto antropólogo del turismo en Asia, hay indicios del *jibun sagashi* en su sentido introspectivo desde los años setenta, sin embargo, se volvió significativo hasta que la prosperidad japonesa se derrumbó durante los años noventa y las generaciones jóvenes comenzaron a encontrarse en medio de una sociedad y economía hostil (2016:59-60).

La antropóloga Shiho Satsuka, estudiosa del impacto del ambiente y la naturaleza en el turismo japonés, señala que el principal responsable del *boom* del *jibun sagashi* fue, precisamente, la proliferación de trabajos de oficina carentes de sentido, el ambiente laboral dañino y la sobrecarga de trabajo que quebrantaba la salud física y emocional de los individuos.¹³² Además, todo eso propició a que inicie una resistencia a ese modelo corporativo y que se buscara emanciparse de la compañía (2014:87).¹³³

Los jóvenes pensaron que un elemento clave para conocerse a sí mismos (y que les ayudaría a definir sus metas en la vida) era salir de la rutina y alejarse de todo lo que no les permitía crecer. Por lo tanto, se distanciaron del entorno familiar e hicieron largos viajes para ganar experiencia de vida, crecer espiritualmente o darle “forma” a su “yo”. Se pensó que este alejamiento permitiría al individuo pensar en aquello que responde mejor a sus deseos o sus aspiraciones y, así, encontrar la satisfacción en las acciones (Sterling, 2010:58).

Con ello vemos que en el *jibun sagashi* hay cierto realismo (a diferencia del *otoko no roman*), pero no por ello carece de idealismo, pues va acompañado de otras ideas: el

¹³² Un grupo golpeado por esta situación es la de los profesionistas de oficina conocidos en Japón como “*office lady*” y el “*salary man*” (que en nuestro contexto llamamos “trabajadores de cuello blanco”). Este grupo, debido a las largas horas laborales, la mala alimentación y el estrés, se enfrentó al fenómeno del *karoshi* (過労死) o la muerte por exceso de trabajo. Otro caso menos dramático fue la depresión e insatisfacción tras la naturaleza repetitiva de sus labores que las hacían perder su sentido. Al verse atrapados en una rutina, los trabajadores se cuestionaban si eso era provechoso para su crecimiento personal o si aquello era realmente lo que deseaban hacer por el resto de sus vidas (Sterling, 2010:59).

¹³³ De ahí que los “*freeter*” también son un fenómeno secundario de este problema, pues estos jóvenes sintieron que tenían mayor libertad si cambiaban constantemente de trabajos a su voluntad, algo que a primera vista les hacía creer que podían, hasta cierto punto, explorar su individualidad o buscar su verdadera vocación (Cave, 2007:37).

jibunrashii ikikata (hacer las cosas a la manera de uno) o el *jibunrashiku ikiru* (vivir a su manera). Estos términos expresan la necesidad de encontrar la “verdadera felicidad” al liberarse de los modelos establecidos por la sociedad japonesa que dictan un comportamiento “ideal”. Por el contrario, las propuestas del *jibun sagashi* reafirman el “yo” al hallar el bienestar con la constante búsqueda y los cambios en la manera de vivir (Cave, 2007:37). Como es evidente, el idealismo está en que es una meta a largo plazo, que jamás se alcanza; en especial al creer que, cuando se encuentre aquello que uno carece, la felicidad llegará.

Aunque fue una práctica popular entre la juventud, ésta no fue dominante en la cultura japonesa. Principalmente porque es una rebelión al sistema corporativo y social. Por ejemplo, las generaciones conservadoras vieron con rechazo a los jóvenes que se resistían a la norma o que fueran infelices con su rol asignado. Por lo tanto, se les consideró egoístas, pues a estos jóvenes no les importó la armonía social e, incluso, atentan contra ella cuando abandonan sus obligaciones y buscan su bien personal. Así, aquellos que practicaron el *jibun sagashi no tabi* fueron señalados como sujetos inmaduros e irresponsables (Sterling, 2010:59).

Otro de los problemas del *jibun sagashi no tabi* es la soledad, pues, durante el viaje, el individuo debe lidiar con los problemas externos e internos: la tristeza (o depresión) de tener que enfrentarse con uno mismo, los retos propios del trayecto y sin apoyo de un grupo. Esta situación es estresante para los japoneses que son criados para depender de la comunidad. Por esa razón, al no tener figuras cercanas y sentirse desprotegidos, criticados o fuera de su entorno, provocó que muchos viajeros abandonaran su objetivo espiritual-contemplativo y optaran por la comodidad, la diversión y la compañía.

Este tipo de viajes han sido ridiculizados o vistos con escepticismo pues, bajo los argumentos que uno puede reflexionar o buscar el sentido de vida en cualquier lugar o momento, se le resta importancia. Otro contraargumento es que el viaje en sí es un “engañarse a sí mismo”, puesto que uno está en constante cambio, por lo que uno no puede encontrar una versión “auténtica” de sí mismo. Otro temor al realizar el *jibun sagashi no tabi* es que, después de llegar a una meta, en realidad no se logre encontrar una respuesta o alguna revelación radical que cambie la existencia (Graburn, 2016:62). Por supuesto todo lo anterior también se cuestiona tanto en el manga *Honey and Clover*, como en *Oyasumi Punpun*.

Pero esta rebelión pasiva de los jóvenes es un primer intento por establecer sus propios límites y avanzar, más que adecuarse a las viejas tradiciones de su cultura. En especial

hubo un cuestionamiento importante acerca del *honto ni yaritai koto* (本当にやりたいこと) o aquello que uno realmente desea hacer con su vida. Pero para lograrlo se necesita conocer el *jinsei* (人生) o el valor de la vida misma (Sterling, 2010:59). Estos términos apuntan al cambio en los paradigmas sociales, en especial la revalorización del “yo” y la necesidad de ser reconocido en aquella cultura que valora tanto al grupo.

Por supuesto, también afecta la manera en la que se comprende el crecimiento del héroe en ese contexto y con los problemas del siglo XXI. Pues la propuesta tras el *jibun sagashi* expone los límites y lo caduco en el discurso del *otoko no roman* en la actualidad. En especial al ser dañinos para los jóvenes en el Japón moderno, porque, en realidad, los objetivos del humano son numerosos y subjetivos. De igual manera, no se puede evaluar el valor de una persona según sus aspiraciones o si se carece de *roman*, tampoco se puede imponer una norma o sentirse decepcionado o inferior si no se cumple con cierto estándar o si no corresponde con el ideal de triunfo dictado por una sociedad.

Además, surge otro concepto clave: el *ikegai* (生き甲斐) o la razón de vivir. Según el antropólogo Gordon Mathews, el *ikegai* es una idea que se transforma según la edad de los japoneses (1996:5). Por supuesto, el *ikegai* es una decisión personal, pero también debemos tener en cuenta que suele ser malinterpretado o manipulado por la sociedad y la cultura. Por ejemplo, un grupo tratará de imponer un *ikegai* como el más digno y el que deba ser perseguido por todos: en el caso del hombre es el *roman* o el éxito laboral; en el caso de la mujer, el matrimonio y la maternidad.¹³⁴

El *ikegai* en su sentido original es el aspecto medular tras el *jinsei*, pues la presencia o la falta de este propósito sí impacta la frecuencia de fenómenos tan serios como el suicidio, la deserción escolar o laboral, entre otros. La razón es porque la sociedad ha hecho creer que "*Ikigai is what makes one's life worthwhile and purposeful. A loss of ikigai leads to a sense of emptiness and lack of meaning*" (Matsunobu, 2014:385). Pero tal como el *Bildungsroman* eventualmente rechazó la idea de la *Bildung*, en *Oyasumi...* también se intenta cuestionar las ideas de la armonía, el sistema *ie*, la piedad filial y, en especial, el *ikegai* manipulado por la corriente dominante.

¹³⁴ Por ejemplo, lo apreciamos en *Oyasumi...* con el diálogo entre el protagonista y el ex marido de Sachi. Citado anteriormente en la nota 115, p. 123.

Dicho esto, deseamos citar nuevamente al manga *Honey and Clover* para comprender cómo afecta la falta de *ikegai* y la presencia del *roman* al desarrollo del héroe. En la obra de Umino, Takemoto se pregunta a sí mismo: “¿Qué es peor? Sufrir porque sabes lo que quieres, pero no puedes obtenerlo por más que lo intentes. O es peor sufrir porque no sabes lo que quieres o buscas” (capítulo 37, volumen 6). En el primer caso cuestiona los límites del *otoko no roman*: ¿La pasión es lo único que se necesita para cumplir un sueño? Y, en el segundo punto expresa el dolor y el vacío interno por la ausencia de *ikegai*, o porque éste es demasiado modesto para las expectativas japonesas de avance y superación.

En *Oyasumi...* también se cuestiona esto, pues mientras que Aiko llora por no poder obtener lo que quiere: una familia, la libertad, una vida tranquila y aburrida. Por otro lado, la angustia de Punpun es la búsqueda por un *ikegai* genuino y heroico, pues, malamente, ha hecho de su propósito de vida encontrar a Aiko y cumplirle sus sueños. Dicho juramento infantil sólo ha sido una excusa para no afrontar sus verdaderos sentimientos. Al mismo tiempo, el héroe evita mirar en su interior para conocerse a sí mismo y comprender que su *honto ni yaritai koto* no consiste en complacer a otros, sino en reafirmar su individualidad y velar por su crecimiento: encontrar y luchar por lo que realmente quiere.

Sin embargo, ¿Cómo encuentra Punpun lo que desea? Para lograrlo necesita el *jibun sagashi no tabi* o el viaje en búsqueda de sentido. Ahora bien, si en el *otoko no roman* la idea central es “luchar por tu sueño”, en el *jibun sagashi no tabi* lo principal es encontrar la sinceridad de los deseos en uno mismo, sólo así el valor de la existencia se hace presente (Sterling, 2010:61). Esa es otra idea central en *Oyasumi...*, de ahí que, cuando analicemos los diferentes momentos del viaje, descubramos que uno de los primeros puntos tratados es el conocimiento de la interioridad y que analizaremos en el último capítulo de la tesis.

Por último, a diferencia de la *nekketsu* que se centra en la emoción por los retos y la victoria, el *jibun sagashi no tabi* se desarrolla en un contexto más realista y se apoya en las reflexiones filosóficas, espirituales y estéticas al reunir al hombre, su interioridad y el regreso a la naturaleza. Sumado a esto, hay una toma de conciencia de Japón o de lo que significa ser japonés, pero sin idealismo o ceguera ante las problemáticas de su sociedad y cultura. En lugar de eso, hay una postura crítica de los conflictos por los que atraviesa la juventud: la falta de empleo, las pocas oportunidades de crecimiento personal, el rechazo del individualismo por el concepto de grupo y una reelaboración de las ideas en torno al *roman*.

CAPÍTULO 3 EL CRECIMIENTO DEL HÉROE Y SU CONTEXTO

Iniciamos con el estudio de *Oyasumi Punpun* y cómo se representa el desarrollo del héroe. Para comprender el proceso de transformación del protagonista es necesario hacer una serie de preguntas (una inicial, dos secundarias y una final). La primera es el eje del estudio: *¿Cómo es la formación del héroe?* Esto se plantea en un sentido general, pues buscamos demostrar que, efectivamente, estamos ante una historia de formación. Además, para responder esta pregunta también dividimos en tres momentos dicho proceso de transformación: en el primer momento hacemos el “análisis normativo” o de los particulares (contexto) y usamos el contenido del primer volumen al quinto de la obra.¹³⁵

En el instante del análisis normativo planteamos la primera cuestión secundaria y dice: *¿Cuáles son los factores que obstaculizan la formación del héroe?* Para llegar a la respuesta es necesario conocer los componentes incidentales que rodean al crecimiento del protagonista según la cultura y su tiempo: valores y normas sociales como la piedad filial, la religión, la educación moral e intelectual, los conflictos grupales o el choque generacional, etc. Como vemos, esto tiene que ver con el enfoque normativo y con la descripción social, histórica y cultural. Por lo tanto, no sólo dependemos del enfoque literario, requerimos de estas perspectivas adicionales para ver cómo se transforma la idea de formación y se vuelve “única” según las circunstancias que rodean a sus participantes.

En ese sentido, este trabajo apela a la necesidad de recurrir a un enfoque multidisciplinario (implícitos como necesarios en las dos fases de la “conducta estética” que empleamos en nuestra metodología), por supuesto, al tener enfoques secundarios requerimos partir de las propuestas de algunos de sus autores representativos en cada disciplina, principalmente el social, el histórico y el psicoanalítico-simbólico en conjunción con el estudio literario (que expondremos según avancemos en el desarrollo del héroe). Estos enfoques secundarios son importantes porque el estudio de las narrativas de formación no sólo se concentra en la discusión de la obra como discurso o como estructura, sino que vemos la necesidad de todos los componentes que lo hacen una creación artística.

¹³⁵ En cuanto a la tercera fase en el estudio de la obra y a la pregunta final en torno al proceso de maduración del héroe, esos puntos los explicaremos y desarrollaremos en el último capítulo de la tesis, por lo que no los exponemos en esta introducción.

Por ejemplo, debemos explicar el desarrollo del héroe desde sus discursos, por esa razón tomamos en cuenta cómo son las problemáticas sociales y culturales representadas, pues éstas afectan la estructura y la dinámica del protagonista en relación con su círculo cercano (padre, madre, amigos, maestros, conocidos de la familia, etc.). Cuando identificamos el conflicto del héroe hallamos aquello que obstaculiza su transformación: la violencia familiar, sexual y social es el principal mal que impide al héroe avanzar. Además, éste se origina a partir de las ideas o conceptos que más se han arraigado en la cultura japonesa (la piedad filial, el confucianismo, entre otros). De esta manera, nuestra exposición en primera instancia es descriptiva, pues intentamos comprender estos hechos históricos-sociales.

Sin embargo, otro de nuestros objetivos del tercer capítulo en torno a nuestras propuestas para el estudio literario de las narrativas de formación es comprobar cómo es la representación artística del abuso, en este caso, en el manga que versa en torno al desarrollo del héroe. Para ello debemos acercarnos al tema en dos dimensiones: la real o la manera en la que los japoneses y la academia comprenden el problema (enfoque sociológico). En segundo lugar, la forma en la que se representa en el manga (enfoque literario). Estas dos aproximaciones son importantes porque son asuntos ignorados tanto por los estudios de la formación en la literatura, como en el manga.

Una vez que conocemos este contexto, pasamos al siguiente instante de nuestro proceso de estudio y es el de la configuración del viaje del héroe en la obra (del volumen sexto al octavo) e iniciamos con el enfoque descriptivo (el monomito y los agentes universales). En este nivel vemos la profundidad simbólica y estructural del mundo representado, sin embargo, también hacemos una relación entre forma y contenido, pues vemos las razones por la cual se prolonga la negativa al llamado a la aventura y cómo afecta el desarrollo del personaje. Es decir, la violencia familiar y social al que el héroe se enfrenta cobra un sentido más importante porque afecta la estructura del viaje del héroe y lo mismo decimos del universo simbólico desde el cual se desarrolla su relato de vida.¹³⁶

¹³⁶ La violencia afecta la estructura porque prolonga las fases iniciáticas del monomito: la negación al llamado a la aventura, por ejemplo (discutido más adelante en este capítulo). En cuanto a su impacto en el mundo simbólico este se da en dos principales elementos: el color de las portadas de la obra que pasan del color brillante a los matices sobrios y opacos (lo discutiremos en el último capítulo de la tesis); en segundo lugar, la transformación física del protagonista y que detallamos en el primer capítulo de la tesis.

Pero no sólo explicaremos los obstáculos que atraviesa el héroe, pues si los elementos particulares afectan su formación al enfrentarlo a las crisis de su tiempo, entonces ¿qué permite que la acción avance y se cumplan los pasos del periplo? En este capítulo (y guiados por el enfoque descriptivo) señalamos el progreso del héroe inicia gracias a la dinámica de los arquetipos porque lo obligan a transformarse. En otras palabras, cada actividad realizada por el protagonista responde a la lógica de la transformación en el monomito: el momento inicial de reposo, el avance, la conquista y el regreso. Este movimiento va acompañado de un agente secundario (arquetipo) que facilita esas fases: la madre y el padre, el mentor, los amantes, los amigos, etc.

Estos esquemas básicos son universales y están en mayor o menor medida (incluso invertidos) en la mayoría de las narrativas de formación. Por ello, si nuestra pregunta secundaria deseaba conocer los factores (sociales) que obstaculizan el viaje del héroe, entonces la **segunda cuestión** es: *¿Cuáles son los mecanismos (literarios) que permiten que la formación del héroe sea dinámica?* La obra estudiada no sólo habla de la angustia del ser humano, ni se concentra sólo en la lamentación de una época (sus obstáculos). Este manga también expresa el camino hacia la maduración, en otras palabras, muestran el funcionamiento dinámico del monomito.

Si la dinámica de los arquetipos produce movimiento ¿Cuáles son los arquetipos más importantes en la obra? Decimos que son los femeninos. Por lo tanto, ese es otro **objetivo secundario** del capítulo: demostrar la importancia de los agentes femeninos en la formación del héroe. En este capítulo hacemos el estudio del papel simbólico de los personajes femeninos, por lo que acudimos a un cambio de enfoque: recurrimos a las propuestas del enfoque psicoanalista para estudiar el universo simbólico de la obra. Este traslado del enfoque social al psicológico nos acerca poco a poco de la “capa” de representación exterior a la interna, en especial porque la obra comienza a adquirir complejidad y se requiere estudiar sus “capas” internas o de composición estructural, pero también simbólicas.¹³⁷

Por esa razón los arquetipos de la madre, la diosa, la sombra y la guardiana del umbral son parte fundamental de los agentes de transformación necesarios para el desarrollo del protagonista y con ello proponemos que *Oyasumi...* habla, sobre todo, de la mujer, aun

¹³⁷ Estas “capas” a las que nos referimos forma parte de nuestra propuesta de estudio que expusimos en el capítulo segundo y en el apartado titulado: “La pertinencia del monomito en el estudio del manga”.

cuando el protagonista es masculino. Por lo tanto, a la par de la formación del protagonista Punpun, también es necesario ver en paralelo la formación de sus dos compañeras Aiko Tanaka y Sachi Nanjō, quienes intervienen en su crecimiento y maduración.

3.1 EL PUNTO DE PARTIDA DEL VIAJE: EL HOGAR Y LA FAMILIA

Nuestro objetivo es analizar el viaje del héroe en *Oyasumi Punpun* pero, según la metodología que expusimos en la introducción, tomamos en cuenta los dos enfoques: la particularidad del crecimiento (el contexto) y los universales en su representación (arquetipos y mitologemas). Por lo tanto, en la lectura el primer contacto se da con los elementos más evidentes de la obra: un personaje singular actúa en un mundo ficticio que coincide con un tiempo y lugar específico de la realidad. Después, conocemos las razones por las que el héroe intenta iniciar su aventura y en qué circunstancias. Sin embargo, el viaje en la obra sucede hasta el volumen 11. Así, los primeros 10 volúmenes desarrollan la negación al periplo.

¿Por qué se da la negativa a iniciar el viaje? Para responder la cuestión es necesario comprender el contexto, pues éste no sólo explica al argumento, también modifica la estructura del monomito al alargar su primer estadio (responder el llamado). Además, los factores que impiden el viaje ofrecen puntos de vista históricos y sociales que nos permiten entender al mundo representado (Japón del siglo XXI).

Por lo tanto, al hacer el “análisis particularizante” encontramos los aportes de la obra pues, al desarrollarse en un marco específico, se proponen recursos estilísticos que son más eficaces para su expresión. Uno de ellos son los de tipo estructural: la presencia del *jibun sagashi no tabi* y la *anti-nekketsu*.¹³⁸ Sin embargo, también están presentes discursos sociales que afectan la dinámica del héroe. ¿Cuáles son esos discursos? No es conveniente la selección arbitraria, porque si nuestro objetivo es conocer cómo es el desarrollo del protagonista, entonces, debemos ver cuál es la problemática más relevante para la transformación o aquella que no sólo modifica la estructura, también al universo simbólico.

Por lo tanto, ¿Qué es aquello que impacta el crecimiento del héroe en *Oyasumi Punpun*? La respuesta es la violencia durante diferentes etapas de la vida: la niñez, la

¹³⁸ Sin embargo, hay más elementos particulares que no tomamos en consideración en este trabajo. Por ejemplo, recordemos que, al ser historieta, también se puede hacer un estudio de cómo lo literario se une con lo visual.

adolescencia y la adultez. Entonces, es más que una historia de formación, también consideramos que nos enfrentamos a una retórica del abuso o una “retórica de la violencia”.¹³⁹ Además, se realiza la discusión del impacto que tiene la violencia en el desarrollo del individuo: vemos en *Oyasumi*... el proceso de formación de un criminal (de víctima a victimario), pero también su transformación a superviviente.¹⁴⁰

Antes de iniciar con la discusión en torno a la representación de la violencia en las narrativas de formación debemos conocer cómo inicia la historia y cómo se introduce el tema del abuso hasta convertirse en uno de los discursos más importantes. Por cuestiones de practicidad enumeramos los hechos relevantes del volumen 1 al volumen 5 de la obra.

- A) Volumen 1 (capítulo 1 al capítulo 12). Es una introducción a los hechos y nos presenta la infancia del protagonista (Punpun Punyama) y el encuentro con su primer amor: Aiko Tanaka, una alumna nueva. También se nos da un trazo rápido de la personalidad, deseos y conflictos de los personajes principales. Pero el mayor conflicto inicia cuando el padre del héroe es encarcelado por golpear a la madre, por lo tanto, inicia la separación de los progenitores. Punpun y Aiko viven en casas disfuncionales, pero en el caso de la niña también hay abuso físico y emocional. Por esa razón Aiko le pide a Punpun huir con ella a Kagoshima para pedirle ayuda a su tío: inicia el “llamado a la aventura”.
- B) Volumen 2 (capítulo 13 al capítulo 23). Se da el fin de la niñez y el mundo apacible del protagonista cambia: sus padres se divorcian, su mejor amigo se muda y pierde a su primer amor al no poder huir con ella a Kagoshima. Por lo tanto, el héroe se niega por primera vez al “llamado”. Punpun cambia su apellido a “Onodera” y su tío materno (Yūichi Onodera) comienza a vivir en su casa.
- C) Volumen 3 (capítulo 24 al capítulo 34). Hay un salto temporal de dos años. Punpun inicia su adolescencia, acude a la escuela secundaria y se reencuentra con Aiko, sin embargo, ella tiene novio: Yaguchi, un joven deportista. Paralelo a ello, la obra se concentra en presentar el

¹³⁹ La “retórica de la violencia” es un término empleado por Sabine Sielke quien propone “*an analysis of rape as a social fact*”, pues más que un comentario en torno a la moralidad o inmoralidad del autor, o una crítica de la postura de la obra ante la violencia sexual, es un estudio de los discursos circundantes al hecho (sociales, culturales, históricos, etc.) y que ofrecen un panorama más amplio de la violación como representación artística (2002:1). Aunque es un tema de suma importancia en las narrativas de formación, en esta investigación sólo hablaremos de ello en forma breve, pues por sí mismo es un asunto extenso que preferimos tratar en futuros trabajos, incluida la dinámica entre narrativa e imagen en torno a la representación del abuso en el manga, pues es un tema que involucra el estudio detallado de varios discursos sociales y estéticos.

¹⁴⁰ Si bien *Oyasumi Punpun* problematiza la violencia, no se centra en ella, no la glorifica ni la justifica, al contrario, se busca reflexionar cómo el ser humano afronta el abuso y el impacto que tiene en su desarrollo. Eso no sucede en la mayoría de los mangas que usan la violencia como centro o en ocasiones el abuso sólo justifica el actuar del héroe. Por ejemplo, el tema de la evolución y crecimiento de los asesinos seriales es muy popular en la cultura de masas por su capacidad de generar dramatismo y morbo; por supuesto, son más complacientes las narraciones donde el bien triunfa sobre el mal. Japón cuenta con obras complejas que tratan el desarrollo del criminal o psicópata como *Monster* (1994-2005) de Naoki Urasawa, *Kami ni kodomo* (2010) de los hermanos Nishioka y *Litchi Hikari Club* (2005-2006) de Usamaru Furuya. No negamos su calidad narrativa (en el caso de *Monster* es una obra maestra de la historieta que muestra una compleja reflexión del abuso en el desarrollo del antagonista), pero el eje es la violencia o el crimen, no la formación del héroe.

pasado y el inicio de la relación entre el tío Yūichi y Midori Ōkuma, una joven enfermera que cuidó a la madre del protagonista cuando fue golpeada (volumen 2, capítulo 18).

- D) Volumen 4. (capítulo 35 al capítulo 46). Midori y Yūichi inician una relación, más tarde la joven comienza a vivir con la familia Onodera. Punpun y Yaguchi hacen una apuesta: en el próximo torneo, si Yaguchi gana, él se quedará con Aiko. Sin embargo, debido a una lesión, el joven pierde la apuesta. Aiko, por otra parte, le pide a Punpun huir con ella a Kagoshima (capítulo 43); el héroe se niega por segunda ocasión al “llamado” y cae en depresión.

Los primeros cuatro volúmenes se desarrollan como una historia de formación tradicional (énfasis en las experiencias que marcan la niñez y el paulatino transitar a la juventud). No obstante, a partir del volumen quinto (capítulos 47 al 56), se establece la particularidad de la obra con dos ideas centrales: la violencia familiar y el abuso sexual del héroe. Para comprender las dimensiones de estas acciones en el desarrollo del protagonista es necesario relacionarlo con su contexto pues, a pesar de que son problemas universales, no es posible entenderlas en plenitud sin comprender el significado de la familia o la respuesta que se tienen ante la violencia hacia los menores en Japón.¹⁴¹

La familia y el hogar son ideas cruciales en las narrativas de formación y es el punto de inicio de la maduración. En primer lugar, porque la acción de *salir de la casa* es el paso más importante del periplo del héroe (marca el proceso de individuación) y sucede justo después del llamado a la aventura.¹⁴² De esta manera, el refugio es la pieza central del universo simbólico infantil: es el vientre, el nido, el *axis mundi* (el eje del mundo) o el regazo protector y materno. No obstante, la vivienda también limita al héroe por lo estrecho de sus fronteras, pues las paredes reducen la visión y ofrecen únicamente la perspectiva de los padres.

Por ello, mientras que el ser humano está en el estado indefenso de la niñez, el lugar es confortable y protege de la amenaza de la intemperie física y emocional. Pero conforme

¹⁴¹ La familia es una de las principales ideas desarrolladas en los primeros cinco volúmenes, pues se hace un retrato del hogar y de sus integrantes como la base del aprendizaje social y emocional del héroe. Además, muestra cómo los tres protagonistas sufren abusos en el espacio hogareño. Debemos pensar cómo la violencia se utiliza para modificar la estructura típica del viaje del héroe y cómo eso se refleja en su formación (la razón por la que no puede responder el llamado a la aventura). Este trabajo también nos permite apreciar los recursos estilísticos que son necesarios para expresarlo. Por ejemplo, Asano no realiza una crítica explícita o aleccionadora, no nos dice que la violencia es incorrecta o que en Japón está normalizado el abuso a menores. Al contrario, el recurso que el autor emplea es el de la omisión y la sugerencia: muestra los actos sin agregar explicación, justificación o una postura moral ante el hecho, pues deja que el lector juzgue y analice aquello que se muestra. De esta manera, algunos pasajes de la obra, como las violaciones, no tienen descripciones o poseen pocos diálogos. Sin embargo, en las sutiles muecas, en el llanto silencioso o en la angustia expresada en los ojos de los personajes es como inferimos el tono de los hechos: ahí está parte de la importancia de la imagen.

¹⁴² Consúltese la nota 73 (p. 90.) de esta tesis, ahí se detalla la importancia de salir del hogar.

el individuo crece, el espacio se vuelve pequeño y asfixiante: el joven debe salir y encontrar su lugar en el mundo. Pero algo que caracteriza al hogar es que siempre está presente en la mente del héroe como el sitio al que se puede volver para descansar después del peregrinaje.

Pero en *Oyasumi*... la “casa” es un sitio hostil, principalmente por la dinámica destructiva de los integrantes de la familia, tanto para el protagonista, como para Aiko y Sachi. Sin embargo, mientras que para Aiko el “llamado a la aventura” consiste en escapar del hogar, para el protagonista y para Sachi el objetivo es salir para buscar un hogar.

A pesar de eso, el protagonista constantemente lucha contra la idea de “hogar” y “familia”, porque la casa no es más que una estructura física, un lugar carente de sentido que sólo acentúa la soledad y el abandono en el que viven sus integrantes. En cuanto a la idea de “familia”, lo único que los une son lazos sanguíneos sin significado, pues la indiferencia de la madre provoca que Punpun no sienta nada por ella, o por lo menos eso expresa.

Por ello, cuando Punpun deja la casa de la infancia, en realidad ese “partir” no significa que el héroe salga a la aventura o avance hacia la madurez. Tampoco quiere decir que el ciclo de abandono terminó, al contrario, se prolonga, porque el movimiento de un hogar a otro también significa cargar y llevar los problemas al nuevo lugar que se habita (el alcoholismo de la madre y su indiferencia, por ejemplo). Con ese planteamiento la obra despliega la crisis tras la ideología de la “piedad filial” (cuya importancia señalamos en el capítulo 2, nota 84, p. 100), pues el respeto por la familia y el hogar deben replantearse cuando las dinámicas o el espacio son dañinos para el sujeto.

Por lo tanto, el inicio de la maduración depende del replanteamiento del problema: ¿qué significa tener familia o un hogar? Para que los héroes maduren, deben atreverse a contestar esa pregunta sin los prejuicios de su cultura y crianza que son, verdaderamente, aquello que les impide salir a la aventura. Estos prejuicios son los anteriormente listados: la piedad filial, las expectativas de éxito laboral, intelectual y económico de generaciones pasadas, etc. No obstante, la angustia de los personajes radica en esa negación para enfrentarse al conflicto y escuchar su voz, no la de aquellos que intentan dañarlos (por ejemplo, las ofensas y el menosprecio de sus padres u otros adultos). Así, mientras los personajes más evaden aquellos problemas, más se retrasa la transformación.

De esta manera, el protagonista, en su aparente indiferencia por el hogar y la familia, en realidad sí emprende una búsqueda simbólica por un refugio y por sus seres amados, pues

su carencia determina la crisis interior del héroe. Es decir, Punpun intenta constantemente obtener aquello que carece: el afecto, la comprensión, el apoyo y la confianza de otros. No obstante, la forma en la que intenta conseguir esa aceptación es por medio del servilismo o de la complacencia. Por ejemplo, Punpun intenta obtener el amor de Aiko al jurarle que la salvará de todo mal (capítulo 10, volumen 1). Otro caso es cuando agobia a Azusa con atenciones como una manera de ganarse su aprecio (capítulo 62, volumen 6). Menos dañino es cuando el héroe acepta ayudar a Sachi con su obra y para sentir que la joven lo necesita (capítulo 85, volumen 8). Pero el peor de los casos se da cuando Midori abusa sexualmente del joven por venganza, pues Punpun cede únicamente porque no desea ver llorar a la mujer (capítulo 50, volumen 5).

Algunas de las peticiones son simples favores sin afectaciones (en el caso de Sachi o Azusa), pero cuando trata de “ayudar” a Aiko o a Midori estamos ante una evidente manipulación. Ambas intentan utilizarlo pero, en el caso de la prometida de su tío, ella no sólo se aprovecha de su inocencia, también lo abandona una vez que cumple su venganza y se casa con el tío Yūichi.¹⁴³

Por lo tanto, en esa búsqueda por satisfacer el *querer* de otras personas, el héroe se aleja de su propio camino o de la búsqueda del sentido de su vida y que consiste en encontrar su *querer*: ¿Punpun desea una gran meta por la cual luchar? o ¿desea, como Aiko, hallar una familia y al amor? De definirse esa cuestión, el héroe puede comenzar a luchar por ese anhelo y transformarse. No obstante, al concentrarse en la felicidad y el bienestar de otros (Aiko, Midori y Sachi), se pierde en su camino de aprendizaje y su idea de “amor”, “deber” y “querer” se limita al cumplimiento de las expectativas de otros.

3.2 PROFUNDIZAR EL MUNDO REPRESENTADO: LA IMPORTANCIA DEL CONTEXTO

Oyasumi Punpun no es una obra aleccionadora, no hay un discurso moral que le diga al lector que el abuso es incorrecto. Más que ser explícito o intentar educar, se representa el silencio de las víctimas y se trabajan las consecuencias que hay tras la violencia prolongada hacia los menores. Los lectores tenemos la libertad de reflexionar y comprender la situación

¹⁴³ Recordemos que Midori le prohíbe a Punpun aludir el encuentro sexual, pues ella encontró la felicidad y no necesita las quejas del adolescente. Evidentemente, el joven se enfurece y es incapaz de volver a confiar en ella.

representada, pero también podemos evadir el tema o verlo como algo circunstancial del relato. Sin embargo, la obra no nos permite olvidar el hecho y lo señala como un aspecto fundamental del desarrollo del héroe y también como una problemática grave en Japón.

En el capítulo anterior señalamos la importancia del grupo, la familia y la armonía social en Japón pero, también, cómo el manga se encarga pasivamente de reforzar tales ideas, ya sea que sus héroes luchan a favor de tales principios o los ejemplifiquen. Y el problema no está en transmitir mensajes positivos, sino que, en algunos casos, promueven la desigualdad o alientan a que se castigue a los individuos que salen de la norma. En el caso de Asano Inio y otros autores de contracorriente, ellos analizan las posturas ideológicas dominantes en torno a dichas ideas y realizan críticas severas hacia ellas. En especial los relacionados con la “mentalidad de rebaño” o el *Anmoku no Ryokai* (“entendimiento silencioso”) tan vigente de Japón y que consiste en la homogeneización pero, también, al rechazo por la diferencia, el cambio y el individualismo (Lafayette De Mente, 2004:27-28).

Y este “entendimiento silencioso” es parte del problema de la violencia doméstica, porque limita al individuo a elegir libremente su bienestar. En mayor o menor medida, un japonés toma decisiones a partir del bien común o del grupo y bajo la creencia que debe proteger a las instituciones que son la base de la sociedad. Por tal motivo, evitan modificar las prácticas perjudiciales para no “atentar” contra la tradición. Un ejemplo es cuando una víctima se niega a pedir ayuda sólo porque el resto del grupo no lo hace, o por temor a “destruir” a la familia. Esta actitud es uno de los principales problemas del Japón moderno: el ocultamiento de todo lo que pueda ser criticado o cuestionado, incluso problemáticas serias como el abuso físico, psicológico y sexual de menores.

Japón es un país que, a primera vista, es un modelo de civismo, educación, arte y cultura. Presenta bajos niveles de delincuencia, sus calles son limpias y la mayoría tiene una excelente calidad de vida. Sin embargo, también se caracteriza por ser una cultura que “guarda las apariencias” y esconde los problemas personales a los ojos de otros. Por tal razón, no se sabe las dimensiones reales de qué tan grave es la salud mental de sus ciudadanos, cuál es verdadero índice de los crímenes sexuales o por qué hay un alcoholismo tan generalizado en su población adulta. ¿Cuánta verdad y mito hay en todo ello?

Diversos psiquiatras japoneses dan una hipótesis que intenta explicar problemáticas en torno a la salud mental en Japón: las crisis de salud (entre ellos el suicidio) están

relacionados con la violencia en la infancia que no fue reconocida pero que, al mantenerse en silencio por tantos años, el trauma se volvió tan severo que provocó múltiples males físicos y psicológicos en la adultez (2009:238).¹⁴⁴ Hay que subrayar que esto es (incluso para los académicos japoneses) una suposición, debido a que uno de los problemas en los estudios es que los grupos entrevistados se niegan a cooperar o a decir cuáles fueron los abusos que sufrieron, la frecuencia y quién o quiénes fueron los responsables (Nagata et al., 1999:936).

Según Yoko Sugihara y Katsurada esta negativa a la denuncia se explica porque las bases de la violencia en Japón están en lo colectivo, en el sentido del **deber** y la **obediencia**: *“Japanese society is a collectivist societies in which psychological interdependence in families, groups, and organizations is important, and characteristics such as individualism, self-reliance, assertiveness, and independence are not encouraged”* (2000:315). Por eso, quien levanta un reporte no sólo está cuestionando la autoridad y las decisiones de otros miembros de la jerarquía, también significa que no está conforme con su rol establecido o su *deber*. Por lo tanto, se le juzga de egoísta al no pensar en el bien común, sino en sí mismo. Por ello, romper con la armonía social y exponer públicamente un caso de violencia es recriminado, pues rechaza su posición en el grupo y exhibe los problemas de su cultura.

Relacionado con esto, Tanaka señala que la sociedad japonesa es especialmente hostil con los individuos que no respetan las pautas sociales: *“...society may impose a strong sense of shame when anyone disrupts this norm. Those who assert or report sexual victimization may be blamed for disrupting familial or societal harmony and for their own victimization....”* (2017:36). Sin embargo, diversos investigadores señalan que negarse a pedir ayuda o a denunciar también se debe a que hay una “normalización” del abuso sexual y la violación, principalmente causado por ideas confucianas que expresan que un miembro de menor jerarquía debe estar a la disposición de su superior. Además, se suele culpar o avergonzar a las víctimas por haber permitido o provocado el abuso (Tanaka et al., 2017:35).

¹⁴⁴ Varios investigadores señalan que la crisis del abuso está tan arraigada en Japón que en la actualidad los jóvenes adultos presentan indicadores alarmantes de abuso en la infancia como intentos de suicidio, abuso de sustancias, depresión, autolesiones, comportamiento antisocial o criminal y desórdenes alimenticios (bulimia o anorexia). Sin embargo, no siempre tiene que ver el abuso sexual, pues también hay una relación con el castigo físico o emocional porque, a diferencia de occidente, el abuso en Japón es más emocional y psicológico. Sumado a esto, señalan que cuando hay más de uno de estos indicadores, es muy probable que los especialistas de la salud se estén enfrentando a un historial de abusos severos que fueron callados, de ahí por qué se vuelven tan graves los trastornos (Matsumoto et al., 2009:238-40; Nagata et al., 1999:938).

Sugihara y Katsurada señalan que la necesidad de mantener el *statu quo* es tal, que se les recompensa a todos los que se mantienen en el orden establecido y protegen sus normas, pues la comunidad los halaga y exponen como miembros ejemplares y correctos (2000:310-11). De esta manera, aquellos que callan sus abusos son considerados “nobles”, pues aceptan su lugar al permitir que miembros de mayor estatus les den “atención” porque, de querer ir en contra, significa cuestionar la tradición o a los discursos dominantes durante siglos.

A pesar de todo, Takako Konishi dice que no importa la cultura, tanto en Japón como en Occidente el daño psicológico que produce el abuso infantil es devastador (2000:1810). Y si bien no existen datos certeros de la cantidad de casos que existen en dicho país, la relevancia del manga estudiado (y de muchos otros) radica en acentuar la importancia del contexto para comprender por qué la representación del abuso infantil es tan silenciosa (en su representación y en los discursos circundantes).

En *Oyasumi...* vemos que la importancia del contexto en la formación del héroe también cumple con un objetivo adicional que es la crítica social. Por ejemplo, señala indirectamente a la “mentalidad de rebaño” en todas sus modalidades: desde pasatiempos colectivos, hasta silencios colectivos. Y así, lanza una cuestión provocadora: ¿Y si en lugar de pensar únicamente en el bien de la comunidad, no es mejor iniciar con el bienestar individual? Así, en el caso del abuso y su falta de denuncia por temor a romper la armonía social, ¿Acaso no es un sufrimiento doblemente cruel? Según los planteamientos del “rebaño”, la sociedad no responderá por un individuo herido, pero el individuo sí debe sacrificarse en nombre de una masa anónima idealizada.

En *Oyasumi...* se aboga por el individuo y su círculo cercano, no un Japón ilusorio o una entidad imaginaria. En primer lugar, plantea los límites de lo humano: un individuo no puede ser tan soberbio y creer que salvará a toda la humanidad o a todos los desprotegidos (Aiko, por ejemplo); es más, ni siquiera puede salvar a otra persona si aquella no lo desea. No obstante, esta aparente postura individualista no aboga por la indiferencia, sino por la sabiduría: aprende para enseñar; sálvate para salvar. Esto lo vemos en el aprendizaje de Punpun y Sachi quienes fracasan en sus múltiples intentos por guiar a quienes ellos consideran vulnerables. Sin embargo, una vez que ambos logran resolver sus conflictos (liberarse de la victimización), entonces poseen la madurez para ayudar a otros. En ello radica su transformación o aprendizaje.

A grandes rasgos, ese es el conflicto central de la obra: los personajes no pueden responder al llamado a la aventura porque están constantemente protegiendo al bien ajeno, en cumplir las expectativas de los otros o en complacer las demandas de terceros. Así, una vez que se impone cierto individualismo y rebeldía, los jóvenes son capaces de iniciar su viaje. Pues, tal como lo dice el padre de Punpun, el ser humano necesita “un poco de egoísmo y picardía” para sobrevivir (capítulo 128, volumen 12). Con esto Inio crítica fuertemente el pensamiento de rebaño y el colectivismo en Japón. Además, cómo la familia es la encargada de preservar esa ideología por medio de la piedad filial y del sistema *ie*.

Pero esta situación es aún más importante para nuestro tema de estudio porque la violencia, si bien sólo está en la infancia del héroe, ésta impacta de forma radical los siguientes momentos de su formación, en especial en la adolescencia. En dicha etapa se dan los cambios físicos y mentales más críticos: la búsqueda de la identidad, la rebelión a los padres, el despertar de la sexualidad, etc. Por ello, la ruptura con la niñez y el inicio de la crisis interior se da con el maltrato más devastador para un menor de edad: el abuso sexual.

3.3 EL IMPACTO DE LA VIOLENCIA EN LA FORMACIÓN DEL HÉROE

Dijimos que la iniciación sexual del protagonista es un momento destructivo y cargado del sentimiento de muerte, no sólo porque el último rastro de su niñez quedó sepultado por el trauma de ese momento, también porque el adolescente intenta suicidarse. La violación se torna así en el verdadero punto de inflexión porque el crecimiento se llena de angustia, ira, culpa y resentimiento por lo vivido. Además, estos sentimientos son propicios para que los primeros destellos de maldad aparezcan y lo lleven a convertirse en un antihéroe.

Pero entender la violencia en la obra no sólo nos permite analizar la transformación del protagonista, también ofrece una ventana al contexto y a los discursos en torno al problema. Esto es importante porque vemos cómo modifican su representación: la crudeza de la imagen pero, también, las omisiones narrativas (ver nota 141, p. 108). Además, nos brinda la oportunidad de ahondar en un tema poco explorado en las narrativas de la formación en el manga y es la “retórica de la violencia” en conjunción con el desarrollo del héroe.

Antes de entrar en ese asunto, hay que referir cómo fue la recepción de la obra en Japón para comprender dicha retórica. Si bien el manga trata con mucha frecuencia la

violencia, en el caso de *Oyasumi Punpun* los lectores reaccionaron con hostilidad a ciertos pasajes de que trataban el tema. Por ejemplo, todo lo que evidenciaba el abuso infantil o sus secuelas, incluido el crimen. ¿Por qué se da el rechazo de algo que es común en el manga? La representación de los problemas domésticos se maneja en dos dimensiones: la primera es la combinación del abuso y la fantasía; la segunda, el abuso y el extremo realismo. En el primer caso se hace una clara división entre la realidad y la ficción: la violencia transcurre en un escenario fantástico o en un Japón irreal. De esta manera, el impacto es menor por el distanciamiento entre el mundo representado y el referencial.

Por otro lado, aquellos que apelan al realismo hablan evidentemente del Japón contemporáneo, de seres humanos que, si bien nacen de la imaginación, coinciden con los problemas latentes del individuo en una realidad más tangible. Por supuesto, la recepción es dramática, pues se está atentando directamente con los discursos dominantes y se hace una crítica directa a Japón y a los japoneses. Dijimos que los problemas familiares son considerados asuntos privados e intrascendentes.¹⁴⁵ Sin embargo, la crisis es real, pues numerosos estudios hechos en Japón han encontrado que más del 50% de los estudiantes menores de edad han sido víctimas de algún tipo de abuso de índole sexual y siendo las niñas las más propensas a ello. John P. J. Dussich, sociólogo y criminólogo experto en violencia familiar, señala que, para que nos demos una idea de lo serio que es el abuso infantil en Japón, los índices son muy cercanos en número y gravedad a los crímenes contra los menores en Estados Unidos, por supuesto adaptado a su demografía (2006:102).

Por tal motivo *Oyasumi...* es polémico en su contexto, pues minimiza las barreras entre la representación y lo referencial cuando señala cómo el abuso está tan generalizado en su cultura. Sin embargo, la obra tiene una postura crítica de los diferentes tipos de violencia en la infancia: sexual, verbal, física y psicológica. A pesar de eso, *Oyasumi...* es consciente

¹⁴⁵ No es posible conocer la verdadera dimensión del problema, pues hay una fuerte resistencia a la denuncia e insuficientes datos psicológicos y legales sobre el asunto. Según Dussich, únicamente en el año 1999, de la totalidad de denuncias que hubo de maltrato infantil, sólo se profundizó en un 5.1% (590 denuncias) (2006:100). Incluso a principios de 1990 el abuso familiar en Japón aún era considerado un asunto personal y no un crimen, por lo tanto, no se necesitaba que el Estado interviniera o lo investigara, pues se argumentó que los niños son propiedad de los padres y tenían libertad de hacer con ellos lo que quisieran (Yoshihama y Horrocks, 2010:29). Takako Konishi señala que únicamente el 5% de las víctimas reporta una agresión, por esa razón los índices son muy bajos (2000:1810). Masako Ishii-Kuntz dice que la policía no intervenía o registraba oficialmente los casos de abuso debido a que consideraban que era un asunto doméstico (2016:61). Sin embargo, expone que en el año 2014, únicamente en un periodo de 6 meses, se reportaron 320 niños víctimas lo cual, para la investigadora, es sólo “*the tip of the iceberg*” (2016:62).

de su ficcionalidad, por ello representa de manera lógica o verosímil cómo la violencia afecta el desarrollo físico, emocional y psicológico de quien lo sufre. De esta manera, el maltrato infantil en la obra no es un mero adorno, sino que es consecuente con el actuar de los involucrados, en otras palabras, se les da **continuidad**.¹⁴⁶ Estos abusos también poseen orden, frecuencia, variabilidad y resolución, por lo que se presentan en cuatro fases:

- a) La primera fase expone el tipo de abusos -variabilidad y frecuencia- (volumen 1 y 2)
- b) La segunda fase es la del desarrollo del trauma (volumen 3 al 5).
- c) La tercera fase es el de las consecuencias a largo plazo (volumen 6 al 12).
- d) La última fase muestra la superación de la victimización y la transformación a un superviviente y su empoderamiento -resolución- (volumen 13).

Los primeros dos volúmenes presentan los diferentes tipos de maltratos que sufren los personajes principales y cómo o por qué los afectan. Por ejemplo, el protagonista es víctima de negligencia, abuso emocional y sexual (en su adolescencia); Aiko y Sachi crecen en una familia que las abusa física y emocionalmente. Por supuesto, también existe un claro señalamiento de la ineficacia del gobierno y de los cuidadores para proteger a los niños, pues se retratan a las figuras de autoridad indiferentes ante los problemas infantiles.

Después, cuando los personajes llegan a la adolescencia comienza una segunda crítica social: el cuestionamiento de la familia tradicional japonesa y el papel de los adultos en la formación de los adolescentes y los adultos jóvenes. Este grupo maduro, más que apoyarlos, los recibe con escrutinio y poca tolerancia, pues se representa como una generación que no guía o ayuda a los menores, sino que les reprocha sus errores, sus miedo e inseguridades. Por lo tanto, los personajes de *Oyasumi...* crecen solos, con la carga emocional de los abusos sufridos en su infancia y con el rencor hacia los adultos que no los ayudaron.

Estos antecedentes en las bases del crecimiento del héroe son importantes para el resto de las fases referidas, pues intervienen en la toma de decisiones de los personajes. De ahí que el trabajo artístico que se hace en *Oyasumi...* con respecto al trauma es importante porque gracias a eso acentúa la **continuidad** en torno al abuso. Por ejemplo, el héroe pierde su

¹⁴⁶ Proponemos a la **continuidad** como uno de los elementos más importantes por analizar en las narrativas de formación que versen en torno al tema de la violencia. Por lo tanto, debemos preguntarnos cómo afecta el abuso en el desarrollo del personaje: ¿es víctima?, ¿es superviviente?, ¿será un futuro victimario?, ¿cuáles secuelas psicológicas se muestran? En pocas palabras, damos seguimiento a la representación de la violencia o su continuidad. La razón por lo que destacamos la continuidad es porque en las fantasías de violación no hay consecuencias: no se representan daños físicos o psicológicos a largo plazo en el desarrollo del personaje.

autoestima y eso ocasiona un descenso precipitado: depresión, ataques de pánico e ideas suicidas. Pero conforme el trauma empeora también desarrolla una sexualidad agresiva como el exhibicionismo, las fantasías de violación, intentos de asalto sexual y una de las más terrible de las consecuencias de un pasado abusivo: la víctima se convierte en victimario.¹⁴⁷

Es necesario dar más detalles de esa transformación negativa. Señalamos que el abuso sexual obliga al héroe a asumir fortaleza y agresividad para soportar el peso de los hechos. Pero debemos aclarar algo con respecto a ese actuar delictivo. *Oyasumi...* no es una historia de formación del criminal, sino de la caída y el posterior ascenso y liberación de una víctima: es una historia de formación de los supervivientes de abuso físico y emocional, o por lo menos en el caso de Sachi y el héroe (consúltese la nota 140, p.152). Con esto en mente decimos que en *Oyasumi...* hay una acentuación en la liberación de los personajes, más que la victimización o el desarrollo de su vida como criminales; por esa razón, el desenlace no se concentra en lo delictivo, sino en la toma de responsabilidad.

Dicho esto, la maduración en la obra no consiste en comprobar que los padres o la sociedad son los culpables del daño emocional de un individuo, sino cómo el sujeto es capaz de tomar la responsabilidad de sus actos y dejar de culpar a otros por las acciones cometidas. Cuando el ser humano deja de ser prisionero de un pasado abusivo, es cuando crece y avanza. De esta manera, no sólo se habla de la formación física del individuo (de niño a adulto), o de su desarrollo psicológico, también nos muestra el proceso de transformación de una víctima a un superviviente.

¿Cuál es la diferencia entre esas dos palabras (víctima-superviviente)? Muchos estudiosos dicen que es preferible utilizar el término “superviviente” al de “víctima” cuando

¹⁴⁷ Es muy complejo explicar por qué un niño abusado comienza a violentar a otros. Algunas de las hipótesis apuntan que, al haberse normalizado el sexo y la violencia durante las etapas de desarrollo e iniciación sexual, el individuo considera “normal” obligar a otros a tener encuentros sexuales. Una de las posibilidades es que la víctima considera que la única manera de relacionarse con las personas es a través de lo que él mismo vivió (Robinson, 1998:62). Por ejemplo, después de su experiencia con Midori, el protagonista cree que forzar un encuentro sexual con otra persona es válido, por lo que violenta a su amiga de escuela: Azusa. Sin embargo, descubre las consecuencias de ese comportamiento (Capítulo 64, volumen 6). A pesar de eso, el protagonista tendrá ideas recurrentes sobre violar o herir a alguien (mujeres) cada vez que se siente utilizado por alguna de ellas. Sin embargo, es de notar que nunca intenta violar a Sachi, la mujer que le recuerda a su madre. Esta actitud también es lógica en cuanto a la continuidad de la violencia en la obra, pues la ira reprimida y la venganza son un efecto común en las víctimas de violación, pues a menudo fantasean con violentar física, sexualmente, herir o matar a sus abusadores: “...to regain a sense of power and control as a result of the sexual abuse experience. These feelings often manifested in violent sexual fantasies” (Denov, 2004:1147).

hablamos del proceso de transformación positivo de un individuo que sufrió violencia.¹⁴⁸ Por lo tanto, muestra el resultado de empoderamiento del sujeto tras una larga lucha interior consigo mismo, el trauma y la sombra de un victimario. Con la palabra “superviviente” se pone el acento en el individuo, no en el abuso o en quién la cometió (Aliraza, 2018:30).

Por ello, es importante saber todo lo que implica el proceso de transformación de un superviviente. En primer lugar, uno o varios agresores atentan en contra de alguien: lo victimiza. Posteriormente, el afectado reacciona ante la vida y su abuso, por ejemplo, puede atravesar un profundo duelo o, quizás, asuma una actitud criminal o (auto)destructiva. Después, la persona reconoce su problema, toma consciencia de su actuar (se mentaliza) y de lo que le pasó en el abuso. Por último, se responsabiliza de su sentir: deja de culparse a sí mismo, por lo tanto, se libera. Sólo así el ser humano avanza sin estar atado al abuso y a la sombra de sus agresores.¹⁴⁹ En el caso del héroe, no sólo logra avanzar más allá de sus ataduras emocionales, también asume con madurez sus errores, ante la sociedad y ante sí mismo.

Por lo tanto, en la obra los personajes optan por dos tipos de transformación: negativa (criminal) o positiva (superviviente). En el caso del protagonista el héroe comete varios crímenes pero éstos no quedan impunes. Lo mismo decimos de Aiko quien paga con su vida el asesinato de su madre. En ambos casos los dos pueden ser considerados supervivientes y no exclusivamente criminales. Y esto se reafirma con una característica que no puede manifestarse en la maldad: **la culpa**. Nótese, por ejemplo, la diferencia entre el actuar del protagonista y el de Midori ante el abuso: la joven no sintió remordimientos tras haber

¹⁴⁸ Petrzalová asegura que la victimización es en realidad un proceso muy largo que lleva incluso varios años de trabajo, sobre todo cuando se habla de abuso en la infancia porque “la víctima sigue siendo víctima posteriormente en la vida adulta y será muy vulnerable, para sufrir nuevos abusos... (una) víctima ha perdido el valor de sí misma y cree que no merece una vida feliz” (2013:51). Según Michael Scarce, activista e investigador de la violencia hacia los grupos de diversidad sexual, así como de la violación masculina dice: “*Victimization implies powerlessness and a lack of control, whereas survivor carries a measure of strength, perseverance, and empowerment*” (1997:8).

No obstante, en la representación artística es conveniente tener en cuenta estos términos como un proceso de transformación: Hay un antes (un individuo sin abuso), un durante (cuando es víctima) y un después (cuando se transforma en superviviente). Por supuesto esto depende del desarrollo de los personajes, pues, si en la obra no se supera el trauma, no se puede hablar de una recuperación.

¹⁴⁹ Si se comete suicidio es evidente que no hubo supervivencia. En cuanto al empoderamiento, aun cuando sea un acto de “voluntad” es, al fin de cuentas, una acción desesperada, tal como sucede con Aiko, quien soportó años de abuso físico y emocional sin prestar resistencia. De esa manera, cuando se desencadena la crisis y comete matricidio, éste se da en un *lapsus* o locura momentánea intentando detener su sufrimiento pero, según algunas doctrinas del pensamiento japonés, la única forma de responsabilizarse es pagando con su vida.

violado al adolescente. En el caso contrario, Punpun y Aiko sí sufren de una fuerte crisis emocional y buscan la manera de “pagar” por sus acciones destructivas. Eso no justifica su actuar, pero es lo que les permite redimirse.

A) EL ABUSO SEXUAL EN LA OBRA Y LOS MaticES DE SU REPRESENTACIÓN SEGÚN EL GÉNERO

Vimos porque es relevante estudiar la violencia en *Oyasumi...*, pues ésta no se presenta como un pasaje más en la vida de los personajes, sino que son hechos que obstaculizan el crecimiento. No obstante, aún hay algo que debemos discutir en cuanto a la violación del héroe y ese aspecto depende, nuevamente, del contexto. Párrafos atrás dijimos que los datos reales o verificables del abuso sexual son escasos en Japón y, en el caso de la violación de masculinos, los estudios que hablan de esos ataques son escasos porque el ataque sexual en contra de los hombres aún es un tema tabú.¹⁵⁰

En Japón no se habla abiertamente de los ataques a los hombres porque son considerados el “sexo fuerte”. Sin embargo, su representación en la cultura popular es, irónicamente, abundante. En el manga es un tema recurrente el abuso sexual masculino y suele abordarse desde dos puntos de vista: el primero es la representación crítica que denuncia al hecho y muestra sus terribles consecuencias.¹⁵¹ La segunda posibilidad son las

¹⁵⁰ Existen diversos mitos en torno a la violación masculina. Uno de ellos es que, al ser considerado el “sexo fuerte” un hombre no puede ser violado por su constitución física. Sin embargo, existen diversas acciones que pueden someter o inhabilitar la fortaleza física o la lucidez. Otro de los mitos es que está relacionado únicamente con la homosexualidad o que una mujer no puede violar a un hombre, de igual manera, la violación puede usarse como un acto de venganza, extorsión, etc., y no puramente como una acción guiada por el deseo sexual.

¹⁵¹ Por ejemplo, en *Natsu e no tobira (La puerta al verano, 1975)* de Keiko Takemiya vemos una historia de formación tradicional pero se distingue por presentar una relación abusiva entre un adolescente y una mujer mayor. Como es de suponerse, la forma en la que aborda el encuentro sexual no es romántica, sino catastrófica, puesto que Takemiya plantea el poder destructivo de ese encuentro en el crecimiento: la antagonista sólo utiliza al héroe como una manera de divertirse y pasar un verano sin su esposo. Sin embargo, el niño se enamora y cae en depresión cuando se entera que ella regresó con su marido. Es de notar que en numerosas viñetas de la obra se acentúa el poder seductor de la implicada, de esa manera, los amigos del joven aprueban la aventura amorosa de su compañero por la creencia de que esa sexualidad precoz es una forma de ganar experiencia.

Mōto Hagio también es otra autora que le quita el velo romántico a la relación entre un adolescente y un adulto. Por ejemplo, lo muestra en todas sus facetas criminales y psicológicas en la obra *Zankoku na Kami ga Shihai Suru (Un cruel dios reina en el paraíso, 1993-2001)*. En este manga se muestra el desarrollo del trauma de un joven que es violado por su padrastro bajo la complicidad de su propia madre. Esta obra, como en *Oyasumi...*, plantea la profunda angustia de las víctimas, a tal grado que su única salida es el suicidio o el homicidio.

Otro caso parecido se da en el manga *Banana Fish (1985-1994)* de Akimi Yoshida. Este manga cuenta cómo un adolescente es forzado a la vida criminal, la prostitución y a ser el amante de un capo de la mafia (que también actúa como una figura paterna para el héroe). Por supuesto, la autora resalta el pasado de abusos

obras que utilizan la violencia sexual masculina como fantasías de violación y en especial, en los géneros de mangas *yaoi* y *shōnen ai* (Shamoon, 2012:152).¹⁵²

La frecuencia de la representación de la violación de hombres en el manga muestra que, aun cuando los reportes son escasos, en la ficción es un asunto muy discutido. Por supuesto, las posturas son variadas como lo señalamos en el anterior párrafo. Pero cuando son críticos al problema señalan que los hombres también son víctimas y el daño psicológico es grave. Por supuesto, es inútil encontrar puntos de comparación con las agresiones hacia las mujeres, ya que en el caso femenino hay factores históricos, culturales y fisiológicos que las diferencian, las hacen más agresivas y fatales. Y eso provoca la segunda reacción: la indolencia. En ese punto es donde entra la crítica silenciosa en la obra estudiada.

La violación en *Oyasumi Punpun* es un hecho que puede pasar desapercibido debido a eso: la víctima es masculina y hay una agresora. Esto rompe con toda noción de masculinidad como “fortaleza” y “agresividad” frente a la feminidad “débil” y “dócil”, pues el acto se consuma utilizando precisamente esos atributos: Midori, la perpetradora, rompe con el estereotipo del criminal como un ser amenazador y violento. Al contrario, la mujer es amigable y seductora pero, sobre todo, se ha ganado la confianza y el aprecio de la familia Onodera. Como es evidente, aquello es lo que permite que el acto se efectúe.

En la obra no se dice abiertamente que se trata de una violación, pues le permite al lector tomar una postura.¹⁵³ Pero es evidente que estamos ante un crimen en tanto que Midori

sexuales en el joven y las secuelas de ello que se agravan de tal modo que le es imposible escapar y, aun cuando encuentra la ayuda de sus amigos y seres amados, su única salida es morir para liberarse.

Otro ejemplo del impacto de la violación infantil está presente en el manga *Berserk* (1989-2021) de Kentaro Miura. El impacto del abuso sexual que sufre el protagonista (de tan sólo nueve años a manos de un hombre mayor) lo marca por completo física y mentalmente a corto y largo plazo. Por ejemplo, el héroe desarrolla una gran desconfianza por las personas, tiene pesadillas con el violador, muestra odio y rechazo por el contacto físico (en especial de hombres). En su edad adulta revive el momento del ataque cuando tiene contacto sexual con su pareja; además, también se plantea al asesinato del agresor como la única salida para liberarse del peligro. Como notamos, todas estas obras fueron publicadas incluso antes de que legal y académicamente se tratara el tema en Japón, y además, no son las únicas existentes, pues la lista es muy grande y no es posible enumerar todos los manga que tratan al tema con tanta insistencia.

¹⁵² El término *yaoi* es un acrónimo de *yamanashi*, *ochinasi*, *iminashi* (sin desarrollo, sin resolución, sin significado) y da a entender que las obras son cortas y no construyen una historia o a los personajes con profundidad, sino que únicamente muestran escenas eróticas o pornográficas entre dos hombres. Su contenido a veces habla del enamoramiento y la seducción; pero en otras ocasiones sólo representa a un joven violando a otro, a menudo es una relación jerárquica entre un *sempai* (superior) y un *kōhai* (novato) (Shamoon, 2012:152).

¹⁵³ En este sentido la obra incita al lector a enfrentarse con su propia moral y juzgar el encuentro sexual en conjunción con los elementos que lo acompañan: el estado mental que se les da a los personajes, los antecedentes, las consecuencias, etc. De esta manera, no tenemos un narrador que guie nuestra percepción o los juicios ante los hechos, sino que depende de nuestro criterio y valores reconocer el acto como un abuso sexual

utiliza el afecto de un menor de edad a su beneficio y como una manera de herir a su prometido. Con ello también se despliega un discurso adicional y es el retrato que Asano Inio hace de las mujeres, pues aquella tendencia de ilustrar a la japonesa como dócil, bondadosa, sacrificada y débil rompe con el tipo de caracterización que el autor ofrece.

En primer lugar, las mujeres son las principales agresoras de la obra: Midori, la señorita Yagi, la madre del protagonista e, incluso, Aiko. Con ello muestra que, cuando se intercambian los papeles y las mujeres son las perpetradoras, la respuesta que la sociedad tiene ante el problema es distinta: se le resta importancia, se le ridiculiza o lo ven como un hecho sin precedentes o atípico. Sin embargo, no debemos confundir esta representación con algún posible desdén del autor, al contrario. Las mujeres en *Oyasumi...* son más que víctimas sacrificadas o criminales, porque va en contra de las típicas representaciones que sólo tienen dos posturas: bondad o maldad. Misma que apelan a una feminidad incompleta o idealizada.

De ahí que las mujeres en *Oyasumi...* sean representadas de manera profunda: son buenas, malvadas, ambiciosas, sumisas, fatales, maternas, entre muchas otras. Asano les da un fondo y un desarrollo lógico según la crianza y los abusos previos. Por lo tanto, no hay una mujer “a medias”, no va a los extremos sin justificación. En *Oyasumi...* hay personajes contradictorios que muestran un retrato más humano: se mienten a sí mismos y al lector, a veces son villanos; a veces mártires. La obra constantemente nos recuerda que es imposible conocer a otro ser humano por completo, pues siempre estamos en transformación, de ahí que sólo podemos vislumbrar dudas, mentiras y acciones contradictorias de los actantes.

Pero no es un desacierto del autor mostrarnos personajes discordantes, sino que es un recurso literario que apoya el discurso de la imperfección frente a la perfección y la homogeneidad (tan perseguida por los japoneses). Así, las acciones y los personajes se desarrollan en una escala de grises, y no en un blanco o negro total. En la *nekketsu*, por el contrario, sí tenemos sólo modelos ejemplares y maniqueístas.

En *Oyasumi...* nos damos cuenta del profundo trabajo que Asano Inio realizó en la representación del abuso infantil y sus consecuencias: el héroe es un niño inocente, dulce y vulnerable que se transforma a un adolescente con problemas emocionales. Más tarde, en su adultez, sus conflictivas relaciones con otras mujeres son determinantes en su crecimiento.

o ignorarlo. Es de notar que esta misma técnica narrativa la vemos en la novela *Desgracia* (1999) de J. M. Coetzee y el encuentro sexual entre los personajes David Lurie y Melanie.

Sumado a eso, el daño psicológico del protagonista es tan grave que pierde noción de sí mismo y busca recuperar su impulso de vida. Sin embargo, para que inicie la transformación se debe responder, en primer lugar, al llamado a la aventura.

3.4 LOS OBSTÁCULOS QUE IMPIDEN RESPONDER AL LLAMADO A LA AVENTURA

La violencia es un tema importante en el argumento, pero también modifica la estructura del monomito cuando prolonga la fase inicial para señalar el impacto del abuso en la infancia: el héroe rechaza el llamado a la aventura (se niega a madurar). Por ello, si la aceptación del llamado simboliza el inicio del crecimiento del héroe, el retrasar su viaje corrompe su interioridad y lo transforma en un antihéroe en tanto que sus acciones ya no se dirigen al avance, sino a la lamentación y el anquilosamiento: Punpun se vuelve un “romántico” del sentimiento negativo.¹⁵⁴ Sin embargo, para que esto suceda debe ocurrir otra tragedia en la vida del personaje posterior a su violación: la muerte de su madre (volumen sexto).

A manera de recapitulación, recordemos que los factores más importantes en la formación de Punpun son: una infancia de negligencia, una adolescencia que se marca por el abuso sexual y por las relaciones ambivalentes (amor-odio) con diferentes mujeres (la madre, Aiko, Midori y, en menor grado, con Azusa, la compañera de escuela a la que intenta violar). Sin embargo, de todos ellos, uno de los obstáculos interiores más importantes es la falta de amor y atención de su progenitora. Por lo tanto, busca en otros aquello que carece: cariño. Pero se da cuenta que la forma más certera de ganarlo es cuando cumple con las exigencias de otros. En el fondo, esta complacencia se relaciona con el motivo por el cual no puede iniciar su transformación, pues la principal meta del héroe recae en cumplir las demandas ajenas, antes que hallar su bienestar. Por ejemplo, una de esas promesas es la que le hizo a Aiko en la infancia: llevarla a Nishinosawa, en Kagoshima.

Esa petición es un llamado a la aventura complejo. Por una parte, parece una farsa: Punpun cree que Aiko lo amará si logra cumplir su misión. Pero el juramento se convierte en una idea obsesiva y lo hace creer que, cuando logre salvarla, entonces su vida tendrá sentido. Pero no importa si es posible la salvación en Nishinosawa, porque el sentido profundo de su viaje es superar el miedo y avanzar. Esto se constata cuando Punpun llega al pueblo y ve que

¹⁵⁴ Para recordar las implicaciones de esta frase consúltese el capítulo 2, notas 93 y 94, p.105.

éste dejó de existir: sus habitantes se marcharon, pero el pueblo sigue cambiando a pesar de su soledad. Nishinosawa (una “Ítaca”) adquiere una dimensión simbólica: representa el impulso vital de transformación. Ir al pueblo es darse cuenta de que todo está en constante desarrollo y no se puede llegar a un punto final para hallar la salvación. Por lo tanto, el héroe comprende que debe seguir adelante y ver qué tan lejos puede llegar antes de morir.¹⁵⁵

Si descartamos el juramento de Punpun, vemos que el personaje no desea obtener algo ambicioso (una carrera, un trabajo, un objeto, etc.), sino que persigue un ideal que, debido a la apatía, poco a poco se corrompe. Este ideal es el amor que cree que obtendrá al cumplir su promesa con Aiko. Por tal motivo, conforme avanza en la vida, aquella idea pierde su sentido y el camino a Nishinosawa se extravía. En ese sentido, visto a la luz del periplo tradicional (monomito), decimos que el protagonista no ha respondido al llamado a la aventura porque prolonga su infancia, tiene temor a crecer y asumir responsabilidades.

¿Qué produce el miedo? Para entenderlo debemos recuperar lo dicho en el capítulo segundo, cuando se trató al monomito. Según habíamos señalado, el periplo se divide en tres momentos. El primero de ellos corresponde a los pasos de la *separación*, el segundo momento contiene la etapa de las *pruebas de iniciación* y, por último, se da el *regreso y la reintegración a la sociedad* (1972:28).¹⁵⁶ En este punto de la investigación es conveniente revisar cómo se han desarrollado los primeros pasos en *Oyasumi...* para comprender la fobia.

En primer lugar, se da el conocimiento de los dos mundos (como en *Demian* de Hesse): existe un espacio luminoso e inocente que llamamos infancia; el otro es el mundo oscuro y prohibido de los adultos. Otro ejemplo de esta polaridad es cuando vemos el amor infantil entre los protagonistas en contraste con el apego emocional violento de los adultos (la madre y el padre). Sin embargo, aunque hay inestabilidad, la rutina del héroe no se ha roto: su familia es disfuncional pero aún están juntos, cumplen la norma. No obstante, cuando llega Aiko inicia la verdadera crisis entre las fuerzas que rigen al mundo infantil del protagonista. En otras palabras, entran en conflicto las ideas de lo femenino (reposo) y lo

¹⁵⁵ Otra idea recurrente que explicaremos en el capítulo final.

¹⁵⁶ Se compone de: “Llamada a la aventura”, “negativa al llamado”, “ayuda sobrenatural”, “cruce del umbral” y el “vientre de la ballena” o el descenso al inframundo. En segundo lugar, “el camino de las pruebas”, “el encuentro con la diosa”, “la mujer como tentación”, “la reconciliación con el padre”, la “apoteosis”, y “la gracia última”. Al final se divide en que puede dividirse en “la negativa al regreso”, “la huida mágica”, “el rescate del mundo exterior”, “el cruce del umbral del regreso”, “la posesión de los dos mundos” y “la gracia última”.

masculino (acción).¹⁵⁷ Además, se hace presente un anhelo del héroe por Eros: desea ser amado por Aiko, por sus padres y quererse a sí mismo.

Pero Eros se torna en un sentimiento negativo: sus padres se divorcian y desarticulan el hogar (aunque en realidad nunca hubo uno); en segundo lugar, el amor requiere compromiso y Punpun es incapaz de asumirlo a su edad (rompe la promesa). Por lo tanto, la percepción de sí mismo se oscurece: comienza a odiarse a sí mismo. De esta manera, al perder a su hogar y a su primer amor, simbólicamente los arquetipos del padre y la madre se desequilibran, pues comienzan a ejercer presión sobre el héroe para que inicie su separación (reafirme su individualidad) y comience su aprendizaje de vida.¹⁵⁸

Pero Punpun se niega a emprender el viaje (enfrentarse a su “yo”) en los próximos 9 volúmenes. Y como es evidente, se alarga considerablemente la *negativa* a crecer, tal como lo ilustramos en el siguiente esquema:

¹⁵⁷ El primer arquetipo que el ser humano conoce es el de la madre; el segundo, el padre. Jung subraya la importancia de estas dos figuras en la vida, pues, son los primeros seres con los que el niño tiene contacto y crea vínculos. Por ello, ambos se convierten en el punto de partida para la construcción de la idea de lo femenino y lo masculino en cualquier cultura (1970:79). Por otra parte, Otto Rank dice que la madre se vuelve un símbolo fundamental porque es la primera en crear el sentimiento del deseo; el padre, por el contrario, nos produce el primer sentimiento de rivalidad, destrucción u odio porque posee al primer ser amado (1981:15). De ahí el por qué se relacionan al reposo (del vientre, el regazo) y al dinamismo, avance o conquista (rivalidad o lucha con el padre).

Por la evidente relación vital con los progenitores, los dos primeros arquetipos del ser humano, en esencia, no problematizan los discursos de género que existen en la actualidad, sino que hablan de una concepción del mundo cuya armonía se origina a partir del contraste o dinámica de lucha y reconciliación de principios naturales (identificados como masculinos y femeninos). De esta manera, va más allá de las construcciones culturales sobre el género o el sexo, ya que las ideas universales o arquetipos nacen con las aproximaciones primitivas a la explicación del funcionamiento del universo, los impulsos vitales o las leyes de la naturaleza que son, en primera instancia, intuitivos. Por el contrario, si la idea de lo femenino y masculino como discurso de género estuviera presente en la concepción de estas ideas, tendrían un problema: serían la producción de una civilización limitada por su tiempo y espacio, de ser así, no sería posible reconocerse en otro tiempo y lugar. Subrayamos así que, en el terreno de los arquetipos, los discursos de género o los enfoques maniqueístas están forzados en la discusión de lo mitológico-arquetípico ya que un principio de polaridad no está por encima del otro ni prescinde de su contraparte, sino que son una parte de una misma idea filosófico-religiosa: el todo, el Uno, el universo, etc. Por ello, el arquetipo no es más que una imagen o un equivalente de alguna mujer u hombre real, sino que es el resultado de la imagen colectiva heredada por generaciones (Jung, 1970:77). Por ese motivo, cuando mencionamos a los arquetipos femeninos o masculinos nos referimos a la idea de lo femenino y de lo masculino que funcionan en un nivel más profundo del relato (en su estructura y en su simbolismo) y no en la ideología, aunque más tarde se involucren.

¹⁵⁸ Simbólicamente, el héroe, una vez que ha iniciado su viaje, no puede avanzar sin hallar descanso, ni reposar eternamente, sino que debe encontrar la armonía entre el avance y la calma. De ahí que no es una lucha de principios, sino su equilibrio. En el caso de *Oyasumi*... vemos que hay una tendencia muy marcada al reposo, misma que se vuelve insostenible y estalla el dinamismo violento que se reprimió por tantos años de inactividad.

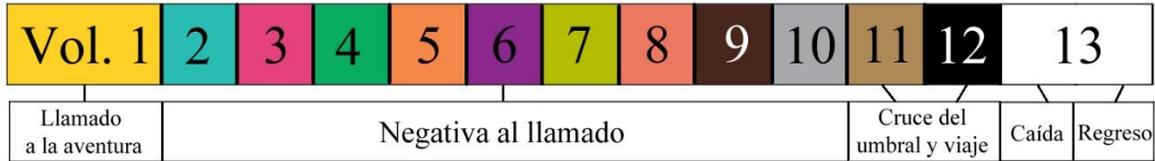


Ilustración 3.1.

Jung dice que el ser humano no puede ignorar el llamado en favor de la “infantil comodidad” o para permanecer bajo el resguardo de los padres; sin embargo, de hacerlo, se arriesga a que el impulso de avance se transforme en una violenta neurosis (1998:311). Esto lo veremos en el estudio del volumen 11 en donde explicamos cómo, mientras más se alargó la salida del hogar, más se concentró la energía que finalmente estalla en locura y violencia. Por ello, en los nueve volúmenes posteriores al llamado a la aventura, se detalla el por qué el protagonista se niega a madurar. Punpun teme a la responsabilidad, es dependiente de otros y espera encontrar “ayuda mágica” (solución automática de los conflictos). Además, confía ciegamente en el sistema sin tener una postura crítica de éste (reprime el *querer* porque cree que, si respeta su *deber* como japonés, eventualmente llegará la satisfacción personal).

La negativa no es una simple evasión sin fundamentos, sino que está íntimamente ligada con los antecedentes de abuso durante su crecimiento. En primer lugar, el mundo conocido del héroe es demasiado hostil y terrible como para enfrentarse a lo que hay más allá: ¿Es peor que lo vivido en casa? o ¿Es una salvación? Pero, tal como el protagonista lo plantea en su infancia: ¿Cómo un niño sobrevivirá sin compañía, con unas cuantas monedas y ante tantos peligros, en un viaje tan largo? La primera duda es lógica en la infancia; pero, cuando se presenta la **segunda llamada** durante la adolescencia (capítulo 43, volumen 4) las posibilidades de huida son posibles.

Entonces la duda ya no consiste en el “¿Cómo me defenderé?”, sino en el “¿Voy a revelarme ante el orden establecido, elegir entre el *deber* y el *querer*?” Pero, tal como “Dios” le dice al adolescente: Punpun no tiene nada que perder si huye de casa, pues los valores familiares y sociales en los que creció están vacíos en su situación, al contrario, son dañinos. Por eso su única salida es decidir entre “hacerlo” o “no hacerlo”.¹⁵⁹ Sabemos que Punpun elige la segunda opción y se queda en casa para enfrentarse al fluir de las cosas sin oponerse,

¹⁵⁹ “Dios” le dice a Punpun: “¿Tan buena es tu familia que te resistes a abandonarla? ¿Acaso tienes magníficos sueños a los que no eres capaz de renunciar? Todas las personas morís, viváis como viváis, Punpun. En esto, y sólo en esto, sois iguales. ¿Sabías que una vida como la que te describo sólo existen dos opciones entre las que elegir? Hacerlo o no hacerlo. Solo eso, chaval” (capítulo 44, volumen 4).

incluso a lo que es incorrecto: el abuso emocional, la violación o los primeros pensamientos destructivos que son una señal de alarma de su naciente corrupción.

Con la muerte de la madre se da una **tercera llamada**: el héroe necesita actuar, pues ya no tiene una excusa para quedarse; por ello debe salir al mundo y buscar su lugar. Sin embargo, nuevas angustias le impiden avanzar y se cuestiona: “¿Para qué seguir?”, “¿Por qué intentarlo?” Pero antes de dar el paso el tío Yūichi le dice al adolescente: no importa la elección, el ser humano “cosecha lo que siembra” (capítulo 69, volumen 7).

Esta idea introducida en la obra se refiere a que toda acción (hecha o abandonada) crea una respuesta en los otros y en uno mismo. Para el tío Yūichi la libertad conlleva compromiso, por lo tanto, ser digno (maduro y sabio) significa ser fiel a sí mismo (a lo que se elige) y afrontar las consecuencias de la libertad sin culpar a otros (reafirmar la elección y aceptar los resultados o responsabilizarse de ellos). Notamos que este planteamiento alude a la idea del karma o de la acción libre y consciente.¹⁶⁰ Sin embargo, en este momento de la historia el adolescente no es capaz de comprender esas palabras, salvo que el ser humano paga por sus errores.¹⁶¹ Por lo tanto, para el joven es una advertencia que le infunde temor.

Por ello inicia un viaje silencioso, inconsciente o interior (de Anábasis), pues el lector aprecia que Punpun sigue sin avanzar, sino que “deambula” por la vida buscando lo perdido: encontrar a Aiko (al amor), pero también al padre y a la madre simbólicos (al hogar). No obstante, “camina a ciegas”, se mueve, pero en realidad no hay progreso, sino que el mundo parece estático mientras que él se aferra a sus errores (karma), en lugar de aprender de ellos.

Punpun está extraviado y sumido en la rutina porque cree que su impulso vital está con Aiko. Por esa razón, se aísla y esa soledad comienza a mermar aún más su interioridad. Pero un día Punpun escucha que alguien lo llama a lo lejos y cuando mira atrás descubre que no hay nadie. ¿Quién le habla? Es su interior que le pide, cada vez más, que actúe y avance.

¹⁶⁰ Según diversas religiones orientales, el karma es la intención física o mental que genera una reacción en el universo, en otras palabras, la ley de causa y efecto. Por lo tanto, cada ser humano tiene un karma creado por su propio actuar y genera una cadena de energía, movimiento o destino: “cosechas lo que siembras”, es una frase que hace un resumen de esa doctrina. Según las creencias, el ser humano tiene la libertad para transformar esas fuerzas y dirigir las a su crecimiento o trascendencia (por lo tanto, no hay determinismo). Por el contrario, si el individuo no aprende de su proceder e insiste en cometer ciertos actos cargados de intención, el karma se acumula, reacciona y se repite indefinidamente en una o varias vidas (samsara y reencarnación) o, por lo menos, hasta que se alcance la sabiduría o se elimine el karma, el sufrimiento y acabe el ciclo sin fin (Woerner y Schuhmacher, 1989:175).

¹⁶¹ Pero este diálogo del tío Yūichi lo retomaremos en el siguiente capítulo de la tesis porque explica la transformación del héroe durante el *jibun sagashi no tabi*. De igual manera en ese capítulo detallaremos las ideas tras el karma y su función en la obra.

Y, aun así, la liberación de su voz interior sólo ocurrirá cuando él se atreva, por primera vez, a ser egoísta y elegir a su *querer*. Y es ahí donde entra la importancia del *jibun sagashi no tabi*, pues uno de los requisitos de este viaje es el tedio insostenible para que el sujeto se dé cuenta que debe transformarse o morir.

Y un nuevo obstáculo aparece en el camino del héroe y refuerza la negativa al llamado: Punpun se reencuentra con Aiko en la estación del tren (capítulo 72, volumen 7). Esta reunión fugaz y casual hace creer al héroe que su nuevo objetivo es hallar a Aiko pero, sino lo logra o si no cambia su vida en los próximos dos años, entonces se suicidará (capítulo 74, volumen 7).¹⁶² Esa nueva meta es fiasco, porque Punpun obstaculiza su crecimiento al evadir las responsabilidades de la adultez (espera una ayuda mágica que alivie su tedio). Por lo tanto, su auténtico viaje no inicia y escapa de la realidad.

Con esa acción también se despliega y crítica una problemática común en la juventud contemporánea y es el fenómeno de oponerse al cambio y a madurar: el joven niega asumir compromisos como una manera de evitar la adultez y sus responsabilidades. Por lo tanto, perpetúa cierto “infantilismo” o dependencia a la familia.¹⁶³ Pero la negación al crecimiento y a la responsabilidad siempre ha estado presente en la historia del hombre y en sus representaciones.¹⁶⁴ Sin embargo, en la actualidad ha sido más documentado. Joseph Campbell en su libro *Los mitos. Su impacto en el mundo actual* (1972) predice esta situación a la que califica como “más amenazador que nunca”, pues considera que el fracaso al “llamado” sería cada vez más frecuente: el lapso de cuidados de los padres aumentaba cada vez más, a comparación del pasado (1994:245-46).

Campbell dice que en la antigüedad la dependencia a los progenitores se limitaba a los doce primeros años, tiempo en el que se protegía a los niños de los peligros pero, también, se les exigía ser independientes y aportar lo antes posible a la economía del hogar. Por ese motivo se les obligaba a salir del refugio, lo que fomentaba una independencia temprana.

¹⁶² Vemos el tropo de la “historia determinada” (explicada en el primer capítulo) y cómo daña el juicio del héroe.

¹⁶³ Debemos señalar algo adicional. Cuando Punpun se encuentra con Aiko, él ya terminó sus estudios de preparatoria y se cuestiona qué hacer con su vida. Pero cuando decide buscarla piensa que es necesario mudarse cerca de donde la encontró y trabajar como “freeter” (Explicamos este término en el capítulo segundo, nota 126 (137 y 138 pp.). De esa manera, Punpun se libra de las responsabilidades de acudir todos los días a un trabajo fijo en un horario laboral estable, pues no desea que una empresa consuma el tiempo que puede utilizar para hallarla. El plan, entre absurdo y romántico, refuerza esta idea de recluirse en la ilusión como un escape momentáneo a la adultez.

¹⁶⁴ Sólo recuérdese las obras *Dorian Grey* o *Don Juan Tenorio*.

Pero no tratamos de decir que los menores deban trabajar, sino en que aprendan a desarrollar aptitudes sociales, se relacionen con otros, con su entorno y se integren rápido al grupo. Al contrario, en la actualidad esa preparación social para la vida adulta se ha suprimido o existe negligencia al dar la responsabilidad de educación a la tecnología y a la internet. Tal como sucede con el héroe y el abandono en el que creció, pues la imposibilidad para avanzar ocurre, en el caso de Punpun, porque nadie le dijo que afrontar el miedo a la vida es parte de crecer. En consecuencia, el desarrollo psicosocial del héroe se “corrompe”.

Esa es una de las razones por las cuales Eros no prospera y no produce acción en *Oyasumi...*, pues hay terror en el acto de intentar buscar lo anhelado o pelear para conseguirlo: es una inmadurez paralizante. Jung dio otra explicación al fenómeno:

El miedo a la vida no es un fantasma imaginario, sino un pánico muy auténtico que sólo aparece desproporcionado a causa de que se desconoce su verdadera fuente y por eso se proyecta: la parte joven de la personalidad que encuentra obstáculos en la vida y se retrae, produce miedo y se transforma en miedo. El miedo parece provenir de la madre, pero en realidad es el miedo a la muerte propio del hombre instintivo, inconsciente, que se excluye de la vida manteniéndose apartado de ella (1998:308).

La degeneración interior del protagonista surge porque permaneció demasiado tiempo en la apatía, aferrándose a un hogar roto y acompañado por el temor infantil a traspasar el “umbral”. Recordemos que el principal elemento de la negativa al llamado es la angustia por lo desconocido y a ser aniquilado por esa fuerza ignota. Hans Blumenberg señala que dicha zozobra, imaginaria y patológica, nace por el temor de “... un horizonte inocupado de posibilidades de lo que pueda advenir. Sólo por eso puede manifestarse, en su magnitud máxima, como «angustia vital»” (2003:14). Pero este miedo a la vida no es un asunto exclusivo de Oriente, sino que es real en todas las sociedades modernas y, en especial, en el Primer Mundo. De ahí por qué tantos jóvenes occidentales se identificaron con los problemas de maduración representados en *Oyasumi...*

Las preocupaciones del héroe son reales y no son caprichos o niñerías de su generación (que creció en una época de relativa paz), sino que realmente carcomen su existencia y los inmoviliza. Por ello, el dolor de crecer, de perder el eje, la casa o la vida, según los diferentes titubeos que el héroe plantea, es en realidad el síntoma de una crianza pasivo-agresiva. En otras palabras, a los jóvenes se les infunde temor y peligro cuando se atreven a contradecir sus tradiciones y pensar por ellos mismos, por lo tanto, es una manera

de “cortar sus alas”. Otra razón es porque se les sobreprotege y, llegado el tiempo, no saben cómo avanzar solos. O, también, cuando la juventud no es capaz de cumplir con los roles establecidos generaciones atrás (especialmente en la sociedad japonesa). Con estas propuestas en mente nos damos cuenta por qué Punpun se representa como un ave sin alas: él no puede volar, es incapaz de emprender el ascenso porque teme fracasar ya que nadie le dijo que las derrotas son necesarias, no fatales.

De esta manera, el llamado para Punpun es insostenible, pues ya no sólo se niega a avanzar, sino que busca la manera de huir, aferrarse a su mundo infantil y buscar que otros lo salven (tal como Aiko lo espera). Pero no hay que malinterpretar, pues no se plantea en la obra que deba negarse la ayuda, sino que en el proceso de formación de un niño a un adulto, éste debe aprender afrontar los problemas en soledad, con valentía y responsabilidad. Si lo vemos de manera antropológica, es el rito iniciático: un joven debe cumplir la ceremonia de la cacería, por primera vez, en soledad. Pero es una lucha consigo mismo y el miedo primitivo a la irracional fuerzas de la naturaleza, por eso no puede quedarse aterrado ante un panorama amenazador o adverso. En resumen, el niño se vuelve adulto cuando sabe cómo avanzar solo.

Así, cuando el héroe se decide a realizar el viaje, no sólo se da el paso más importante de la aventura, también inicia un verdadero proceso de transformación hacia la madurez psicológica y social. Con ello, el primer requisito es recuperar el impulso por la aventura y plantearse un objetivo, pues, como Campbell lo dice, siempre hay una energía que estimula al avance: pulsiones de vida y de muerte (2000:159).

Punpun se aferra a una idea de muerte (el suicidio) si no halla a Aiko. Por lo tanto, cuando el héroe se ve decepcionado y perdido nuevamente al no encontrar a su amada, aparece la ayuda que tanto buscó: el arquetipo de la Diosa. Esto es lo que Campbell (y otros) han identificado en el monomito como el encuentro con un agente de transformación que guía al héroe a una metamorfosis física y espiritual.¹⁶⁵ Ese encuentro es necesario porque,

¹⁶⁵ Ahora bien, cuando hablamos de la importancia de los arquetipos del padre y la madre, dijimos que el ser humano no debe permanecer bajo su cuidado demasiado tiempo, por esa razón, en el nivel arquetípico-simbólico el joven crea figuras alternas (*anima* y *animus*) que lo ayudan a superar la crisis de la separación y, al mismo tiempo, le permiten avanzar en su madurez psicológica. Según Jung el *anima* y al *animus* son: “una imagen del hombre, tal como la ha experimentado la mujer desde los primeros tiempos, y una imagen de la mujer como la que el hombre desde siempre lleva dentro de sí” (2014:38). En el monomito estos arquetipos están encarnados en la Diosa, el Dios, pero también el heraldo o mentor. Por lo tanto, antes que él o la protagonista puedan tomar el lugar de los progenitores (individualizarse), deben encontrarse con el arquetipo contrario a ellos, pues su presencia es vital para que la aventura continúe.

por fin, hacen que el héroe se mueva y logre estar frente al umbral para iniciar su aventura; en *Oyasumi*... esto sucede cuando Nanjō Sachi aparece en la historia.

3.5 EL ENCUENTRO CON EL ARQUETIPO DE LA DIOSA Y LA ANTESALA AL INICIO DEL VIAJE

A pesar de buscar con dedicación a Aiko por varios meses, Punpun no logra encontrarla. Sumado a eso, la presión social, la angustia vital y la conciencia de no estar cumpliendo con su *deber* hacen que colapse mentalmente y se encierre en sí mismo (volumen 7). Es entonces, que en el capítulo 77 del volumen 7 se da el encuentro entre el protagonista y Nanjō Sachi. Tanto a nivel estructural como argumental esa reunión es uno de los momentos más importantes en la obra porque inicia la verdadera transformación positiva del héroe. Además, según el modelo del monomito y, a nivel arquetípico, este personaje cumple la función del *anima*, la diosa o la mentora, ya que es una figura benéfica que socorre al héroe y hace que abandone sus temores. Otra función que tiene es la de prepararlo para que inicie su viaje. En ese sentido, Sachi representa la fuerza femenina protectora pero también amante, pues no sólo es un eco de la madre, también es “esposa” espiritual del héroe.¹⁶⁶

Hay que notar que Sachi, como figura positiva, también está rodeada de simbología que refuerzan ese sentido. Por ejemplo, el significado de su nombre: Sachi (幸) significa “buena fortuna” o “felicidad”. De igual manera es importante el número de capítulo y del volumen en el que hace su aparición: el capítulo 77, del volumen 7 y que juntos forman un triple 7. Dentro de la simbología japonesa es el número de la magia y de la dicha, pues está relacionado con los Siete Dioses de la Fortuna o *shichi fukujin* (七福神) (Lee, 1995:82).

Sin embargo, Sachi ya había aparecido anteriormente en la obra, pero bajo distintos “disfraces”.¹⁶⁷ Esas breves irrupciones muestran su transformación física radical y, además,

¹⁶⁶ Únicamente señalaremos algunos datos relevantes de la formación de Sachi: Su madre es extranjera y por medio del manga aprende el japonés. Gracias a esas lecturas Sachi se interesó por dibujar y convertirse en mangaka. Un día la madre deja su familia y Sachi queda al cuidado de su padrastro quien es un hombre violento que la maltrata física y emocionalmente. Por tal motivo, desarrolla problemas de baja autoestima. Al entrar a la universidad (y cansada de las ofensas) trabaja como dama de compañía y ahorra dinero para pagar numerosas cirugías plásticas. Durante esa época se casa, pero su matrimonio se vuelve caótico y se divorcia. También abandona la universidad y comienza a trabajar como maestra. Posterior a ello se reencuentra con Punpun y Sachi decide retomar su sueño y publicar un manga con la ayuda del héroe.

¹⁶⁷ En el capítulo 13, volumen 2: Punpun tiene 10 años y va con sus amigos a explorar una fábrica abandonada. En ese lugar, los niños se encuentran con Sachi cuando tiene 15 años, pero no hay mucha interacción entre ellos. En el capítulo 62, volumen 6: Han pasado cuatro años desde la última vez que se vieron y, durante una

como es de suponerse, tanto el lector como el héroe no saben el papel que tendrá en el desarrollo de los acontecimientos. Por ese motivo, Sachi no se presenta a sí misma como una figura benéfica, tampoco es posible identificarla con el arquetipo de la diosa o el *anima*. Pero si lo analizamos con detalle vemos el momento de transformación arquetípica:

1. Al principio sólo es una amiga y mentora, un personaje secundario cuya función aparente es la de “animar” al héroe y hacer que tenga un poco de confianza en sí mismo.
2. En los momentos finales de la obra se transforma en el arquetipo de la Diosa porque lo salva en todo sentido: física y espiritualmente. En ese sentido, Sachi siempre fue un arquetipo femenino altamente positivo, pero que en sus primeras apariciones portaba un “disfraz”. Por lo tanto, como en el cuento de hadas, se presenta el motivo del “rey disfrazado de mendigo”. Es decir, la joven que aparece como una simple compañera es, en realidad, la mujer más importante para el héroe, en especial cuando se quita el “velo” y descubre su función positiva. Visto desde el cuento de hadas, el agente de cambio al final cumple la función de ser la salvadora, la madre y la amante (el *anima*) en su sentido más pleno.

Sachi es un agente benéfico que ayuda al héroe en su transformación: lo apoya, lo libera del anquilosamiento, la depresión y la monotonía; pero también, lo regaña, lo guía y le da la oportunidad de aprender. Esto aclara el camino de Punpun e inicia la búsqueda de lo que él desea hacer con su vida. Además, también lo aleja de su cometido inicial que era buscar a Aiko, por lo que abandona esa intención y se dedica a ayudar a Sachi a crear un manga: él escribe y ella dibuja. Por lo tanto, adquiere un poco de seguridad en sí mismo.

Sumado a esto, gracias a la influencia de su mentora, el héroe es capaz de abrirse a otros y se relaciona con el señor Shishido quien, con su amistad y apoyo, le da al héroe una oportunidad de trabajo y un sueño para el futuro: convertirse en agente inmobiliario. Es así como su vida comienza a perfilarse rumbo a la adultez. Sin embargo, aún no acaba su formación, pues tal como lo señala el narrador, Punpun aún es inmaduro: “En todo caso no puede librarse del sentimiento de lástima de ser incapaz de cambiar nada en su vida sino le pilotan otros. Por supuesto, está convencido de que el menor traspies le arrojará de nuevo a ese profundo y oscuro agujero” (Capítulo 85, volumen 8).

exposición de arte, el protagonista (15 años) se encuentra nuevamente con ella (19 años) pero no la recuerda porque la joven se ha sometido a cirugías estéticas. Punpun queda impresionado por la pintura de Sachi y escribe en el cuaderno de la joven un breve texto inspirado en la obra. En el capítulo 77, volumen 7: Dos años más tarde, se reencuentran en un bar cuando él tiene 18 años y ella 22. Sachi quedó impresionada por el texto que él escribió años atrás y le pide que sea su guionista mientras ella ilustra lo que él escriba. Los próximos dos años el héroe y Sachi permanecen juntos trabajando en un manga, pero cuando Punpun cumple 20 años se separa de Sachi y se reencuentra con Aiko. En el último lapso temporal han pasado otros dos años y Sachi tiene 26 años, su hija dos y ambas continúan junto al protagonista.

Tal como se predice en la obra, en el noveno volumen aparecen aquellos reveses que demuestran la inmadurez del héroe, pues Punpun se conformó con seguir ciegamente la guía de su mentora e ignoró al “llamado” que aún estaba latente en su interior. Por lo tanto, la ruptura de Punpun y Sachi se da por la incapacidad para enfrentar los contratiempos: el proyecto en el que ambos trabajaron fracasa y un accidente deja parálítico al señor Shishido. Esto provoca que la relación de los dos jóvenes se desequilibre y revela que ambos son inmaduros, pues fueron incapaces de sobrellevar los conflictos y se culparon mutuamente.

Tras la separación, Punpun nuevamente se reencuentra con las del suicidio, el odio y la venganza. Eso provoca una transformación visual: su cuerpo mezcla el cuerpo de una figura humana pero su rostro es una caricatura. Si tomamos en cuenta que el lado “caricaturesco” del héroe representa su verdadero “yo”, el que ahora tenga el cuerpo humano expresa su falsedad. Este alter-ego (al que llama “Fujikawa Takeshi”) sirve para hacer lo que él no se atreve normalmente: seducir mujeres, ser carismático, optimista, extrovertido, etc. Por lo tanto, su “máscara” le permite evadirse y negar la responsabilidad de sus actos.¹⁶⁸

Es bajo esa forma que se encuentra fortuitamente con Aiko (volumen 10) y ambos intentan conocer los cambios que sufrieron desde la última vez que se vieron, en la adolescencia. Así, la pregunta más importante en este momento es ¿qué significa ese encuentro para el héroe y cómo impacta su formación? La reunión marca que, por fin, Punpun debe asumir el reto o morir (tanto física como espiritualmente). No obstante, este viaje inicia como un ritual, pues se deben repetir acciones y palabras (karma) para detonar la acción y el aprendizaje. Con ello se muestra la recurrencia de la **circularidad**, relacionada con el ciclo kármico y que veremos con más detalle en el siguiente capítulo de la tesis. Algunos ejemplos de dicha circularidad se dan por los símbolos que acompañan la unión de Aiko y Punpun: inicia con el reencuentro de los amantes y al darse un nuevo llamado a la aventura de la amada. No obstante, en el pasado el protagonista tuvo que elegir una mujer pero abandonar a otra. Por ejemplo, en su niñez Punpun eligió visitar a su madre y abandonó a Aiko; en esta ocasión elige a Aiko pero renuncia a Sachi.

Por último otra particularidad que debemos tener en cuenta antes de analizar el viaje del héroe es que no sólo hay un periplo, sino tres: el del protagonista, el de Aiko y el de Sachi.

¹⁶⁸ Recordemos que, antes de conocer a Sachi, el protagonista también se resguarda dentro de una figura piramidal, la cual usaba como fortaleza para ocultar su “yo”; pero, tras abrir su corazón a Sachi, logró liberarse y recuperar su forma caricaturesca.

Cada uno de estos jóvenes realizan su propio peregrinar por los infiernos, en soledad, para encontrarse a sí mismos y crecer (Punpun y Aiko viajan juntos, pero en realidad están solos).

3.6 LOS SÍMBOLOS ARQUETÍPICOS Y CROMÁTICOS QUE ACOMPAÑAN AL VIAJE DEL HÉROE

En resumen, el volumen séptimo y el octavo desarrollan la relación entre el héroe y Sachi, por lo que presentan los momentos más pacíficos en la vida del protagonista, tal como lo muestran los colores de la portada. Es decir, en el volumen 7 se habla del amor que nace como la hierba de primavera, por ello lo acompaña el color *moegi* (verde amarillento, un color histórico-simbólico japonés). Pero en el octavo volumen se expresa el florecimiento de ese amor (su momento más bello), como las flores rosadas del cerezo. Sin embargo, el rosa también significa la fugacidad de la felicidad y en el noveno volumen se presenta el color de lo marchito o lo que ha muerto (el marrón) (Halpern, 2013:620-1123; Marra, 2010:317).

Por lo tanto, para hacer el estudio de los últimos cuatro volúmenes debemos recuperar el simbolismo cromático. En el primer capítulo dijimos que la gama de las sobrecubiertas de *Oyasumi Punpun* tiene un significado importante porque, a través de la historia e implicaciones del color, se narra la transformación interior del héroe. Así, los primeros 5 volúmenes corresponden a los tonos primarios y secundarios (amarillo, rojo, azul, verde y anaranjado) y plasman la infancia y pubertad del protagonista en un sentido simbólico inmediato (la interpretación es simple). Los siguientes colores (*murasaki*, *moegi*, *sakura* y *cha*) requieren de una mayor investigación, pues su sentido únicamente se revela tras el estudio histórico y cultural del color en Japón. Por lo tanto, su interpretación es compleja.

Los colores de los últimos cuatro volúmenes se apartan de lo histórico-cultural (de lo particular) e, incluso, de la generalidad simplificada de los tonos primarios y secundarios. La gama final posee una universalidad compleja o arquetípica y son más difíciles de interpretar. En otros términos, del volumen noveno al decimotercero (que muestran los momentos finales de la obra y del viaje del héroe) tenemos al “grupo de contraste”, que llamamos así porque se emparejan según una polaridad y en torno a las ideas de lo femenino y masculino: plateado (luna) y dorado (sol); negro (*yin*) y blanco (*yang*). Es de notar que con esa dualidad se observa la lucha y reconciliación del principio femenino y el masculino.

Estos colores también tienen un sentido “espiritual”, “filosófico” y “arquetípico” debido a que aluden a algunas ideas del confucianismo, el budismo-zen, a la estética del *wabi-sabi* y al tarot (están presente el simbolismo de las últimas cuatro cartas de los Arcanos Mayores: la Luna, el Sol, el Juicio y el Mundo).¹⁶⁹ Por lo tanto, este universo simbólico nos presenta la transformación interna de los personajes. Además, esos cambios son herméticos porque ya no sólo depende de lo que vemos explícitamente, sino que también ocurren cambios en el “alma” de los personajes y que se muestran gracias a los Arcanos del tarot.

No obstante, más que hacer una interpretación “esotérica” o “adivinatoria” de la baraja, nosotros optamos por la interpretación arquetípica, pues al reunir los símbolos de las cartas y darles un sentido, se forman narraciones o mitologemas.¹⁷⁰ De ahí que su interpretación es una exploración interna de la psique, más que un artilugio mágico, pues nos muestran los signos de la transformación (Jung, 1970:45). Algo que se debe tener en cuenta es que el “grupo de contraste” también exige una lectura por pares. Por ejemplo, la plata y el oro; la luna y el sol, etc., son inseparables, debemos verlos como una unión, pues rara vez se analizan sin referir a su contraparte. La razón de esto es porque, si bien hay un simbolismo individual, se necesitan a los dos elementos para completar su sentido.

¹⁶⁹ Se dice que la aparición de los 22 Arcanos Mayores data de 1392 y se especula que tomó inspiración de las 22 letras del alfabeto hebreo, así como de los jeroglíficos del *théraphim* utilizados por los hebreos para la adivinación (Cirlot, 1992:426). Con el tarot de Marsella (siglo XV) se estableció el diseño visual tradicional y también su orden: El Loco, El Mago, La Sacerdotisa, La Emperatriz, El Emperador, El Sumo Sacerdote, Los Enamorados, El Carro, La Justicia, El Ermitaño, La Rueda de la Fortuna, La fuerza, El Colgado, La Muerte, La Templanza, El Diablo, La Torre, La Estrella, La Luna, El Sol, El Juicio y El Mundo. Este orden (considerado como el arquetípico) es el que utilizamos para el estudio de *Oyasumi Punpun*.

¹⁷⁰ Hay una infinidad de formas de representar visualmente a los Arcanos, pero las imágenes del tarot que elegimos son las “arquetípicas”. Tanto gráfica como simbólicamente el tarot ha sido ampliamente estudiado por psicoanalistas y etnólogos. Por ejemplo, Jung se volvió un referente gracias a sus reflexiones en torno al inconsciente colectivo y los elementos pictóricos y narrativos de la baraja que inmediatamente se relacionaron con los arquetipos de transformación (Jung, 1970:45). Juan Eduardo Cirlot coincide que, en la actualidad, el tarot representa el “camino de la iniciación”, es decir, habla del héroe y su trayecto por diferentes fases, pruebas, encuentro con enemigos y aliados, así como sus transformaciones (1992:424-27).

La psicoanalista Sallie Nichols señala que las figuras arquetípicas más importantes del viaje del héroe están presentes en los Arcanos: la madre, el padre, el héroe, la amante, el maestro, la sombra, entre otros (2010:28). Y, como tal, narran el recorrido o viaje interior del individuo en compañía de ellos para conocerse a sí mismo. Por su valor arquetípico y visual, las cartas son un “viaje a nuestra propia profundidad” o el “profundo yo”, por lo que no pueden ser sustituidas ya que “su significado trasciende lo meramente dibujado” (2010:17-24).

3.7 LA LUNA: EL HÉROE FRENTE AL UMBRAL

Iniciamos con el estudio del volumen 10 al que relacionamos con el Arcano 18 del tarot de Marsella: La Luna. Veremos cómo su simbolismo se vincula con el monomito y sitúa al héroe en las fronteras entre lo conocido (consciente) y lo desconocido (inconsciente). Es decir, se despliega el drama interno del protagonista al hallarse entre la indecisión de permanecer en la comodidad de lo habitual o, por el contrario, vence el miedo y decide emprender un viaje a su interior para conocer lo que no es evidente. De esta manera, tendremos una interpretación alternativa del inicio del viaje del héroe, misma que nos ofrecerá la apreciación de los elementos del *jibun sagashi no tabi* (particularidades) en conjunción con el periplo del héroe, sus arquetipos y mitologemas (universales).



Ilustración 3.2.

Tomamos como base de la interpretación arquetípica del tarot la propuesta de la psicoanalista Sallie Nichols.¹⁷¹ Según la estudiosa, la carta de la Luna narra una *acción por suceder*: el héroe está (de forma implícita) frente al umbral y nosotros vemos lo que hay ante él: el estanque, el cangrejo, la luna, los perros, las torres, etc. Por lo tanto, los arquetipos señalan que el personaje está a punto de iniciar un viaje (2010:433). No obstante, el que el sólo veamos bestias en la carta significa que lo instintivo domina (la duda y el miedo); eso se interpreta como la pérdida de la humanidad (el ser) del héroe, por lo que se halla en el momento más oscuro de su transformación (2010:433).

La animalidad también tiene otro significado según las funciones del monomito y sus agentes. Por ejemplo, la ausencia de humanos también apunta que falta un agente de transformación: el *anima* o *animus*, que a veces toman el papel de la Diosa (el Dios) o el guía. La ausencia de este arquetipo señala la dificultad para “salir de la oscuridad”, por lo que sólo la animalidad o los instintos imperan. De ahí que el cangrejo y los dos perros (o lobos) impiden que el héroe inicie su aventura.

¹⁷¹ El tarot tiene la característica de poseer símbolos llenos y vacíos: contiene una memoria universal arquetípica pero, al mismo tiempo, con la posibilidad de completarse según el contexto en el que se interprete. Por tal motivo, la interpretación o las coincidencias dependen de los elementos arquetípicos y narrativos aledaños.

Para Nichols la animalidad representa la angustia de quien intenta salir, pero que no es capaz de avanzar por los obstáculos internos: algo en la interioridad (irracional) del héroe bloquea su propio camino. Según sus palabras, el ego “se halla todavía sumergido” en el estanque interior, oculto en un caparazón (2010:437). Por esa razón en la carta el héroe se halla ante las aguas oscuras y a los animales que impiden su salida. En cuanto a lo que se mira al fondo de la carta –más allá de las torres– es interpretado como el mundo desconocido o el inframundo. En otras palabras, aquel periplo que inicia es un *Descensus ad Inferos*.

Si regresamos al argumento de *Oyasumi*... apreciamos que estamos ante las mismas acciones que se narran en la carta: Punpun perdió a su guía (Sachi) y se encuentra solo y extraviado. Además, “perdió” su identidad o su “ser” al adoptar la máscara de “Fujikawa Takeshi”. En ese sentido, conforme más utiliza esa personalidad, más se hunde en el “estanque oscuro” e inicia una fase de “despersonalización” o el extravío de sí mismo. Pero, debido a que Punpun niega su “yo” y se aferra a un alter-ego negativo, en su rostro aparecen numerosos ojos que representan la multiplicidad y la confusión interior.

Según Cirlot, los ojos simbolizan al sol y a la luna, pues los astros también son los ojos del cielo y se sitúan “... a ambos lados del «eje del mundo» ...”(1992:418). Pero cuando hay una multiplicidad en un fondo oscuro, no equivale a los máximos astros, sino a las estrellas en una noche terrible. De esta manera, más que un sentido positivo, un rostro con esa composición se vuelve lúgubre por su relación con lo nocturno. La multiplicidad de ojos o rostros también alude a lo corrupto y a la “disolución psíquica” como signo de inferioridad, de descomposición o “desgarramiento demoníaco”. Es decir, en ciertos espiritualismos y filosofías, la unión con el “todo”, el Uno o la integración armónica con el universo es la mayor meta espiritual, por el contrario, dividirse es ir en contra de aquellas aspiraciones (Cirlot, 1992:240-339). En ese sentido, el héroe se halla en su fase lunar más pronunciada, misma que atrae a la otra “luna”, es decir, a Aiko.



Ilustración 3.3. Punpun y su fase de “multiplicidad”, pues contiene a todos los ojos de sus alter-egos.

Si acudimos nuevamente al simbolismo del tarot, aquel “milagroso” encuentro entre el protagonista y la amada lo identificamos con la ensoñación creada por los rayos de la luna:

el héroe, inmerso en las tinieblas (la culpa), finalmente haya una luz (nace la esperanza vana). Recordemos lo que Joseph Campbell dice: “La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa. Encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura”, el individuo pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada” (1972:41). De igual manera Punpun cree que reencontrarse con Aiko es hallar la salvación y el perdón. Sin embargo, al reunirse con ella se rodea de una falsa luz: Punpun miente y le dice que tiene una vida exitosa y es feliz. La joven, por otra parte, alardea de su buena fortuna y le dice que cumplió su sueño de la infancia: es modelo y encontró el amor.

La revelación de Aiko destruye al héroe, pues comprende que, en los últimos 10 años, sólo él detuvo su transformación mientras que la joven siguió con su vida y logró sus metas. Por lo tanto, el héroe rechaza a la “nueva” Aiko y argumenta que se volvió “estúpida” y ya no es la que amó en su infancia. Pero ¿Acaso alguna vez Punpun intentó amarla, conocerla o ayudarla? Este es uno de los conflictos de Punpun: una idealización del amor y de la mujer que no funciona en la realidad, pues aquello que imaginó nunca existió, tampoco son válidas las excusas para aferrarse a su pasado (la niñez). Por tal motivo, al reencontrarse con Aiko nace un sentimiento ambivalente: la desea pero también intenta destruirla (violarla). Simbólicamente desea romper con su pasado para hallar la liberación.¹⁷²

Nos falta analizar cómo el símbolo de la luna interviene en la interpretación arquetípica que hemos dado. La luna representa una meta que está más allá del alcance del ser humano, por lo tanto, es una ilusión y una esperanza vana. Al mismo tiempo, como Nichols apunta, la luna y su luz son una amenaza porque extravían al héroe y lo guían a las tinieblas: cuando el héroe cruza el umbral se da cuenta que en realidad entró a lo más profundo de la noche o la «negra noche del alma» (2010:435).¹⁷³ Esas tinieblas representan la prueba máxima, en donde se pone en uso todo lo que el héroe aprendió y vivió hasta ese día. Pero cuando el héroe responde al llamado no debe desviar sus ojos a los rayos seductores

¹⁷² Algo que se repite en el resto de la obra con sus acciones: el protagonista ve en ella una parte de sí. Por ejemplo, en el volumen 10 esta situación se evidencia cuando Punpun intenta abusarla sexualmente como una manera de herirla y vengarse (tal como Midori alguna vez lo utilizó a él). No obstante, ante el llanto de Aiko, Punpun sí es capaz de detenerse y la deja ir.

¹⁷³ En cierto sentido, la luna como representante de las tentaciones, también estuvo presente en el relato de Buda (las tentaciones de Mara) y Jesucristo (La última noche en el Monte de los Olivos), pues en sus respectivas “noches del alma” la tentación se hizo presente para desviar la atención de la búsqueda interior y de la “luz” o la “verdad” (que está en su interior, no en los cielos).

del astro nocturno y perder el paso.¹⁷⁴ Como es evidente, Aiko representa la luna y posee dos caras: una divina y la otra demoníaca; Punpun es el “loco” en tanto que se enamora de una ilusión y la persigue sin reflexionar su actuar, ni responsabilizarse de ello.

A pesar de eso, es un hecho que Aiko es la mujer más importante a nivel simbólico en *Oyasumi*... pues reúne tanto el aspecto positivo como negativo de todas las mujeres de la obra: es la niña del amor (como lo expresa el significado de su nombre) pero también es un amor falso o egoísta (al inicio del viaje). Y si bien su sentir es puro en la infancia, si se corrompe lleva a la destrucción, porque Eros y Tánatos están presentes en ella: Aiko es una mujer fatal. Pero su pasión es regeneradora al destruir, porque ella es la representación de las fuerzas del *yin*, la energía oscura y hechizante que hipnotiza al héroe y lo obliga a actuar. por esa razón rivaliza con Sachi, cuya presencia hace que el héroe se transforme (*yang*). Aiko es la oscuridad y el apasionamiento; Sachi es la luz y el entendimiento.

Pero hace falta otro elemento que señalamos páginas atrás: el héroe debe elegir a una mujer para perder (momentáneamente) a otra. Esto se da cuando Aiko y Punpun revelan la verdad de sus vidas: ella sufre de abuso por parte de su madre y él ha vivido con la culpa de haber roto la promesa que le hizo en la infancia. Con ello, la sinceridad de ambos despeja los obstáculos para que se enfrenten con los guardianes del umbral. Sin embargo, hay que notar que Punpun y Aiko no son los únicos que realizan su prueba final, pues Sachi también inicia su propio peregrinar cuando le confiesa al héroe que está embarazada de su exmarido.

Los motivos de su confesión son egoístas, ya que Sachi busca aprovecharse del amor de Punpun: obliga al héroe a decidir, indirectamente, si ella debe abortar o continuar el embarazo. Y esa es su prueba: Sachi no toma responsabilidad de sus acciones (por sí misma y en soledad) e intenta cargarle la culpa a Punpun en caso de que su elección sea la incorrecta. Lo mismo sucede con Aiko, pues ella también acude al protagonista para que se enfrente con la madre terrible y la salve.

Pero ¿el héroe tiene la fuerza para proteger a ambas? en *Oyasumi*... se nos plantea la idea que, para cruzar el umbral, uno debe avanzar por su propia fuerza, sin usar a otros como excusa o para que reciban las heridas de los guardianes mientras que el otro escapa a salvo. Y, en el caso del protagonista, sabemos que Punpun no es tan heroico para soportar tales

¹⁷⁴ Eso sucede en el Arcano de El Loco, una carta íntimamente relacionada con la Luna, pues únicamente el lunático es capaz de enamorarse del máximo astro nocturno (Nichols, 2010:448).

pruebas. Por lo tanto, ambas jóvenes desconocen quién es Punpun, pues si lo conocieran sabrían que aquello que le piden significa su destrucción. Punpun teme cruzar el umbral y enfrentar sus pruebas. Por ello Punpun se ve acorralado por las dos mujeres y, en un acto desesperado, elige a Aiko, la viola y acepta enfrentarse con la madre.¹⁷⁵

Con el abandono de Sachi se da la separación definitiva, pero también significa que los tres están listos para iniciar su propio viaje. Por ejemplo, al verse sola, Sachi debe tomar una decisión por su propia cuenta y soportar las consecuencias de lo elegido: tomar responsabilidad de su embarazo, conocerse a sí misma y a la persona que ama. Con esas acciones la joven cruza el umbral e inicia su viaje. Pero ese periplo también consiste en la búsqueda del verdadero rostro de Punpun, al que intentó, por todos los medios, transformar a su capricho, en lugar de intentar conocerlo.¹⁷⁶ Y eso es algo que se establece al inicio del viaje de los tres: primero deben conocerse a sí mismos, luego descubrir al otro y, finalmente, salvarse para descubrir su propia fortaleza y la del otro.

Pero en lo que respecta a Aiko y Punpun, ellos también deben atravesar esas pruebas pues aun cuando dicen estar enamorados, en realidad no se comprenden. Son dos desconocidos (víctimas y más tarde victimarios) que, de manera egoísta, creen que su unión será la salvación. Por ejemplo, esto se observa en la conversación que ambos tienen tras su primer encuentro sexual: Aiko cuenta lo terrible que ha sido vivir con su madre abusadora, pero Punpun no la escucha y únicamente se concentra en sus propios planes. En ambos casos el amor está en segundo plano y es evidente que el apego los obliga a ser cómplices.

En su función arquetípica vemos que hay un juego de luces que se complementa con los colores de las portadas: el *anima* y el *animus* en su aspecto positivo y negativo o de claridad y falsedad. Este contraste es necesario porque permite que el héroe salga de esa larga

¹⁷⁵ Hay que apuntar algo importante en la violación de Aiko. Recordemos que la joven lo busca después de ser golpeada por su madre. Pero cuando Punpun se ve entre la espada y la pared, pues ambas mujeres solicitan su ayuda, el joven deja libre su ira, pues una vez más se da cuenta que sólo lo quieren para mancharse las manos, para aprovecharse de él y, después, abandonarlo (tal como Midori lo hizo). El protagonista sabe que el amor que ambas jóvenes dicen sentir por él es de la misma naturaleza: lo buscan para obtener un beneficio. Por ello, si otros se aprovechan de él, Punpun viola a Aiko como una manera de vengarse de la vida, cerrar y sellar la cadena de abusos: la víctima se convirtió en victimario, por lo que la continuidad del abuso jamás se olvidó, sino que espero este instante de oscuridad para manifestarse.

¹⁷⁶ Nótese que Sachi repite el mismo actuar que su exmarido: tratar de forjar la personalidad de la pareja a su imagen y capricho, en lugar de respetar su individualidad. Esto se puede comprobar en el capítulo 105, volumen 10 cuando Saotome confiesa que intentó cortar la fuente de ingresos de Sachi para que dependiera más de él, lo mismo que obligarla a tomar las decisiones que él consideraba que eran las correctas para la vida de la joven.

negativa: la prolongada contención ocasiona una fuerza de empuje violenta (por eso vemos que en los últimos capítulos de la obra hay un *tempo* narrativo tan acelerado).

El siguiente paso de su viaje también está representado en la carta con los perros (o lobos) que representan dos violentas fuerzas que impiden el inicio de la transformación.¹⁷⁷ Según la función de los perros, éstos los relacionamos con los guardianes del umbral. Pero recordemos que los guardianes también son la máscara de los arquetipos de la madre y el padre, pero en su forma terrible: niegan el paso hacia los misterios que se hallan en los límites del mundo conocido: “El individuo se encierra en las paredes de su infancia, el padre y la madre son los guardianes del umbral y el alma débil, temerosa de algún castigo, fracasa en su intento de atravesar la puerta y renacer en el mundo exterior” (Campbell, 1972:42).

De esta manera, si el héroe decide salir de las aguas, tendrá que enfrentarse a esas figuras amenazadoras que, no obstante, son una ilusión, pues tan pronto avance descubrirá que no hay peligro más grande que él mismo. Además, es de notar que ese viaje prometido es también un periplo solitario: “Esta transición que ahora debe afrontar el héroe debe pasarla desnudo y solo. Dejando atrás el mundo familiar, debe aventurarse ciegamente y sin seguridad ninguna de llegar a las torres que le hacen señas en lontananza” (Nichols, 2010:434). Vemos por qué Punpun tuvo que separarse de Sachi, pues el conocimiento de sí mismo debe realizarlo solo y con su propia fuerza interior. De ello depende la prueba de maduración, de lo contrario, el mundo –más allá de las torres– se perderá para siempre.

Pero recordemos que Punpun avanza a ciegas y, aun cuando está frente al umbral, duda. Una de las razones es porque no ha vencido a los obstáculos (el miedo y el apego), y también porque no es sincero consigo mismo (no ha elegido a su *querer*). Por lo tanto, la energía de avance sigue reprimida y a punto de estallar con violencia. Por eso las dos torres (fronteras entre lo conocido y lo desconocido) son más imponentes que los guardianes, pues ir hacia ellas requiere de valentía y de templanza para superar el trance. No obstante, si se realiza en un arrebato de locura el resultado es doloroso y mortal (tal como el Quijote ante los molinos). Por esa razón en *Oyasumi*... el cruce del umbral es tan violento e irracional.

¹⁷⁷ No obstante, los perros también son símbolos astrales, pues como Jung señala, se relacionan tanto con el sol como con la luna, pero en su sentido oscuro, pues son una representación de la animalidad, los apetitos y los instintos que yacen en el lado oscuro de la psique (2016:147-49).

Nichols apunta que, una vez que el héroe da el paso a la aventura no hay vuelta atrás, pues cuando sale del estanque “emerge en la aventura” y volver es impensable, pues sería una prueba de cobardía y retroceso (2010:434). Por ello, salir es también ser exiliado o expulsado del paraíso de la infancia que, no obstante, en el caso de *Oyasumi...* también fueron aguas negras: un paraíso corrupto debido al abuso sufrido. A pesar de todo, el terror ante lo ignoto es más fuerte, por algo Punpun se aferró a Aiko con tanta pasión: ella representa la luz de la luna tranquila, sus “buenas noches” o el dormir de la consciencia.

3.8 EL SOL: EL DESPERTAR DE LA CONSCIENCIA Y EL CRUCE DEL UMBRAL

Lo que sucede en el volumen 11, dedicado al sol, no representa la razón, sino el despertar de la consciencia y el inicio del viaje purificador o el “descenso a los infiernos”, por lo que Aiko y Punpun, tomados de las manos, salen de las aguas oscuras y se dirigen al umbral, donde la madre terrible espera. Pero en el volumen 11 también inicia con los conflictos entre el *deber* y el *querer*: ¿Qué es lo que desea Aiko? Ella busca la libertad, una vida sencilla y tranquila, pero su deber es quedarse con su familia, respetar la piedad filial y no abandonar a su madre quien durante años la ha golpeado y le ha prohibido salir para buscar su lugar en el mundo.



Ilustración 3.4.

En cuanto a Sachi ¿qué es lo que desea? Ella es una mujer ambiciosa que no tiene conflictos con el *deber* o el *querer*, porque se ha encargado de destruir los obstáculos. Sin embargo, un embarazo no planeado la obliga a examinar nuevamente cuál es su *querer*, pero no con la sociedad o con alguna moralidad, sino consigo misma. Por lo tanto, se enfrenta a su peor enemigo: su sombra. Por último, ¿qué desea Punpun? Por años interpuesto su *deber*: ser un buen hombre, respetar las reglas, intentar no decepcionar a nadie y tratar de ayudar a todos. Ha sido el típico ciudadano japonés obediente que, a pesar de todo, los valores de antaño obstaculizan su desarrollo. No obstante, en ese intento por servir a los demás y nunca a él mismo, se enfrenta a la última prueba: decidir y actuar, por primera vez, con valor y fuerza. Por lo tanto, ¿su deseo es proteger a Aiko? Quizá ese *querer* es una excusa para tener algo por lo cual luchar, pero, en realidad, sigue sin saber qué es lo que desea. Y la única forma

de saberlo es avanzar y cruzar los infiernos. De esta manera, traspasar el umbral es conocerse a sí mismo, pero también es iniciar una reformulación del *querer* y el *deber*.

El Arcano del Sol muestra este despertar y el inicio de la transformación, pues la luz revela aquellas cuestiones ocultas a los personajes y que, al conocerlas, comienza un cambio genuino.¹⁷⁸ En la interpretación de Cirlot, la luz simboliza el efecto benefactor y purificador de la luz espiritual, pues el astro representa lo inmutable y la luz que revela las cosas tal cual son (1992:419).¹⁷⁹ Así, lo diurno en su sentido simbólico, representa a la consciencia (la luna, el inconsciente y la sombra), la razón, la fuerza activa y, aun cuando se identifica con lo masculino, también guarda en su interior una fuerza femenina (Jung, 2016:109).

Pero en la representación tradicional hay otro elemento: los gemelos, identificados con el principio femenino y el masculino; el cuerpo y el alma; Eros y Logos. Sin embargo, están en su fase inicial (a diferencia de la carta del Mundo, en donde están unidos en un solo cuerpo).¹⁸⁰ Por eso, para Jung el mitologema del niño “anticipa un estado de consciencia que aún está deviniendo” (2004:113-14). Dicha división del yo señala que se encuentra en proceso de descubrirse, por ello, la consciencia (sol) ilumina su camino, instándolos a avanzar (Nichols, 2010:455-57). Además, para la transformación de la consciencia debe separarse del origen del conflicto (los guardianes del umbral).

Dicho esto, los siguientes momentos de la transformación de los personajes se relacionan con esos símbolos: el enfrentamiento con el origen del conflicto, el cruce del umbral y el despertar. Y eso inicia cuando van ante la madre (la señora Tanaka) para informar que Aiko se marcha de casa. Pero la mujer es irracional debido a sus delirios religiosos y al “síndrome de Medea”.¹⁸¹ Por ello, cuando Punpun conoce la gravedad del abuso hacia Aiko,

¹⁷⁸ Esta carta también representa al arquetipo del sí-mismo que todos tenemos en la niñez y que se separa en la etapa adulta. Sin embargo, esta división es aparente, pues nuestra interioridad busca constantemente armonizar y reunirse con aquello olvidado, es decir, la parte del yo (sea masculina o femenina) que necesita a su otra mitad (*anima* o *animus*) para alcanzar un conocimiento más profundo de sí (Nichols, 2010:454). De ahí que el sol ilumine a ambos gemelos por igual: reconcilia estos principios para crear el dinamismo interno.

¹⁷⁹ Cirlot también dice que el Arcano del Sol tiene dos interpretaciones según su posición: “En sentido afirmativo, este arcano simboliza gloria, espiritualidad, iluminación. En sentido negativo, vanidad o idealismo incompatible con la realidad” (1992:419).

¹⁸⁰ Los gemelos también representan la infancia y la espontaneidad o la libertad de acción. Según Sallie Nichols, son el “niño interior” que ha despertado e inicia su camino de aprendizaje con la ayuda de la iluminación. La luz anuncia la recuperación de lo perdido: la sinceridad de la infancia que permite una “nueva manera de experimentar el mundo conocido” (2010:452).

¹⁸¹ Término derivado de la tragedia *Medea* (431 a.d.e.) de Eurípides en donde la protagonista es abandonada por su esposo Jasón. Cegada por los deseos de venganza, la hechicera mata a sus propios hijos para herir a quien la traicionó. En el caso de la patología, ésta también se caracteriza por el infanticidio como una forma de dañar

se pone a prueba lo poco aprendido durante las fases de preparación. Pero el héroe se paraliza, no es capaz de actuar con valor y seguridad para encarar a la madre o para proteger a Aiko.

Entonces, la primera en avanzar es Aiko y usa su propia fuerza para intentar cambiar: decide abandonar a su madre. Toma esa decisión cuando “abre los ojos” y observa en el héroe la reafirmación de sus ideales: abandonar a la familia es válido y



Ilustración 3.55. Capítulo 112, volumen 11.

necesario para protegerse y crecer, con ello su sol interior ilumina: renace su impulso para vivir.¹⁸² La joven comprende que el *querer* es más importante que su *deber*, no por una cuestión egoísta, sino porque eso permite su crecimiento, pues como ella lo dice: “Si me quedara toda la vida en esa casa oscura (...) Creo que dejaría de saber quién soy y para qué vivo” (capítulo 110, volumen 10).

Con el avance Aiko revela su “carácter heroico y llameante” y comienza a transformarse, pues “...habiendo abandonado el mundo de las opiniones estériles y de los dogmas formales, da un paso adelante hacia el mundo soleado de la experiencia directa y del conocimiento puro” (Nichols, 2010:62). Sin embargo, Aiko aún no cruza el umbral, y aquello que mira es sólo la luz de la luna (Punpun) que le promete una esperanza. Simbólicamente comete un error, pues aún no es capaz de “ver por sí misma” y le da la espalda a su madre.

De cierta manera, intenta rehuir de los conflictos, pues espera que Punpun la salve. Y ese es su error fatal pues, al darle la espalda, la madre intenta asesinarla para retenerla por siempre.¹⁸³ Pero debemos notar algo de la agresión, Aiko no se defiende, sino que se resigna

a la pareja, pero los motivos son muy variados: celos, envidia, una maternidad no deseada o por enfermedad física o mental (Saporiti, 2013:115). El síndrome de Medea en la señora Tanaka está relacionado con su fanatismo religioso que al final se transforma en psicosis.

¹⁸² Según Cirlot, el sol “Teogónicamente expresa el momento de máxima actividad heroica en la transmisión y sucesión de poderes que se verifica a través de las generaciones de deidades” (1992:416). Por ello, el despertar de los personajes significa renacer y “divinizarse”, pues se diferencian de su yo infantil que teme el umbral o el cambio: ese renacer a la vida les otorga la bendición de transformarse en adultos.

¹⁸³ Los guardianes del umbral son quienes se oponen al inicio del viaje y suelen representarse como seres o criaturas tenebrosas o malignas, por ello no es extraño que la guardiana del umbral de *Oyasumi*... sea la fuerza materna embrutecida y maligna, que reúne todos los aspectos negativos de la feminidad y la masculinidad en

a ser asesinada.¹⁸⁴ En cuanto al héroe, su llamado a la aventura reaparece y tiene dos opciones: no actuar y que ambos sean asesinados; la segunda salida es defenderse. Es entonces que “Dios” aparece ante él (capítulo 113, volumen 11) y le dice “Buenos días, Punpun”. Con esa frase inicia el despertar. Punpun actúa, pero de manera negativa, pues agrede a la madre.¹⁸⁵

Un detalle relevante para comprender la psique del héroe se da durante la agresión: el héroe se mira a sí mismo reflejado en los ojos de la madre. Con ello comprende que ella representa todo lo despreciable de su propia existencia y le susurra un “muere”.¹⁸⁶ Con esa palabra ¿el héroe se habla a sí mismo? ¿o es la imagen de la madre terrible a la que desea eliminar? Recordemos que esa violencia no es producto de las circunstancias, sino que tuvo origen en su infancia y se desarrolló como parte de la **continuidad** del trauma en la historia.

No obstante, Punpun permitió que se formara en su interior tal brutalidad, porque se negó a crecer y no dejó de victimizarse. Con ello se plantea que no importa que él tuviera un pasado cruel o se formara en una sociedad hostil e indiferente, su reacción es síntoma de un niño que jamás pudo sanar ni madurar. Pero, a pesar de ello, no se justifica su actuar. Después de todo, en *Oyasumi...* se nos presenta otro personaje bajo circunstancias adversas de crianza: Sachi, quien representa la fuerza y el avance, aún en el infortunio.

En el punto en el que se halla el relato, Punpun y Aiko son incapaces de manejar la situación como adultos. Por eso, cuando los jóvenes miran sus manos manchadas de sangre, “despiertan”, pero únicamente para descubrir que llegaron a una pesadilla. De ahí que, tras

la obra (pues en ella vemos la unión de lo materno con el falso dios al que le rinde culto). Joseph Campbell señala que el guardián del umbral es el protector del mundo desconocido y quien no deja traspasar aquellos límites, por lo tanto, al desatar su furia también se desencadena el poder destructivo que intenta herir al héroe (o lo puede matar simbólicamente). Por esa razón, el cruce del umbral se vuelve “una forma de auto aniquilación” que “mata” al viejo yo para que uno nuevo renazca tan pronto se crucen los límites (1972:53-57).

¹⁸⁴ Esta acción es importante para comprender el suicidio de Aiko, pero la analizaremos en el último capítulo.

¹⁸⁵ Recordemos que uno de los *leit-motiv* más importantes de la obra es la frase: “Buenas noches, Punpun”, dando a entender que hasta este instante el héroe había preferido quedarse dormido ante cada situación terrible de su vida: la separación de sus padres, el abandono de Aiko, etc. Por lo tanto, el “Buenos días” alude a su despertar cuando finalmente acepta ponerse en movimiento y, por primera vez en su vida, decide qué es lo que desea hacer, aun cuando eso sea el asesinato.

¹⁸⁶ La luz de la consciencia muestra los verdaderos deseos de los personajes y hacen que la parte oculta del “yo” despierte, por lo que el héroe debe decidir si reconciliarse con ello o destruirlo. Cirlot también señala esta particularidad, pues el sol es “ambivalente”: por un lado, resplandece; por el otro es oscuro (“*sol niger*”) y representa “el inconsciente en su estado inferior”. En ese punto negativo es donde sólo por medio del sufrimiento y el esfuerzo se puede ascender. Además, a diferencia de la luna, el sol no necesita “morir para bajar a los infiernos”, sino que lleva sus rayos a lo más profundo del ser para iluminar la oscuridad (1992:418).

el asesinato, el protagonista adquiera unos cuernos.¹⁸⁷ Aiko, por otra parte, transforma su impulso de vida en venganza cuando, temerosa de que su madre vuelva a la vida, la apuñala. Pero la formación de los jóvenes no recae en el crimen, sino en comprender que la libertad de acción se complementa con el de la responsabilidad en el obrar. En la obra se resume esta postura con un sermón que el tío Yūichi le da a Punpun el día del funeral de su madre:

En la vida, casi todo lo que nos pasa es porque nos lo buscamos. Al fin y al cabo, es el camino que cada uno ha elegido recorrer. Punpun... ¿Qué crees tú que es importante en el hecho de vivir? El dinero, los sueños, el afecto hacia otros... Sí todo esto es importante, claro. Pero lo esencial es la “mentalización”. Cuando has dicho que quieres vivir solo francamente, me he quedado de piedra (...) Si esta es tu decisión, Punpun, yo no voy a decir nada. Tú mismo: si te encierras en plan *hikikomori* o acabas siendo un asesino, yo paso. Eso sí, sin embargo, como te atrevas a culpar a los demás o a tu entorno de la situación... ¡Iré personalmente a matarte con una *katana*! ¡Así que escucha bien, pedazo de cerdo! ¡La vida ofrece una libertad sorprendentemente brutal! Pero no olvides que esa libertad comporta responsabilidades, chaval (...) Punpun... ¿Dónde imaginas que morirás? ¿Estará tu vida ardiendo en ese momento? (...) Toma la decisión que tú consideres adecuada. Aunque no entiendas nada... mientras avances intentando comprender, seguirás, por los pelos, siendo tú mismo. La aburrida rutina, el patético paisaje... ¡El único que puede cambiarlo eres tú! Así que, Punpun, mientras sigas siendo tú... el mundo es tuyo (Capítulo 69, volumen 7).

En el fragmento anterior se reúnen varios puntos relevantes para comprender la formación del héroe: el karma o la libre acción; la fidelidad a uno mismo o la dignidad al momento de la muerte y la “mentalización”. Analizaremos los dos primeros en el último capítulo. En cuanto a la “mentalización”, se refiere a un **proceso** en lugar del simple

¹⁸⁷ Sugerimos que los cuernos del protagonista, por su relación más cercana a un símbolo universal (el demonio) y según el momento en el que aparecen en la obra (tras el crimen), hay una identificación inmediata con la maldad que con la del toro (que es la propuesta del autor). Sin embargo, deseamos retomar esta posibilidad de los cuernos con el animal. Según Cirlot los cuernos sí están relacionados con el simbolismo del buey, pero éstos son símbolo de “castración, sacrificio (y) trabajo paciente”; sin embargo, en las tradiciones primitivas también podrían implicar “ideas de fuerza y poder”, por lo que los animales con cuernos eran considerados poderosos por su capacidad para “abrirse camino” o derribar un enemigo (1992:160). Si lo vemos de esa manera, entonces sí logramos comprender porque el héroe adquiere unos cuernos, pues a partir de ese punto de “no retorno” necesita de toda su fuerza y poder para avanzar y quitar obstáculos con la ayuda de sus cuernos (cierto cinismo y maldad). No obstante, la impresión que Asano da en su declaración es que los cuernos están relacionados con Hikoboshi, el pastor de bueyes que también representa a la estrella Altair, mientras que Aiko es Orihime, la princesa tejedora o la estrella Vega. Por lo tanto, explica que los cuernos son de una vaca (buey) y no los de un oni (demonio). El demonio en Japón también está relacionado con el toro. Por ejemplo, Yoshiko Okuyama dice que, según el ocultismo japonés o el *Onmyōdō* (陰陽道), los demonios japoneses “*oni*” (鬼) se representan vestidos con piel de tigre y los cuernos de toro. La razón de esto es porque en la mitología japonesa se creía que los malos espíritus llegaban a través del “*kimon*”, un umbral ubicado en el *Ushi-Tora no Hōgaku* (la posición del toro y el tigre). Ahora bien, los puntos cardinales se clasifican según los signos zodiacales, siendo el toro y el tigre los propicios para que los demonios entren (Okuyama, 2015:74-76).

conocimiento de lo que implica la responsabilidad o el karma. Es decir, el individuo maduro es el que, una vez realizada una acción negativa, sopesa cuál fue su impacto en los otros, su entorno o en el mismo. Y aun cuando todo apunta en su contra, no escapa de sus acciones. Tampoco culpa a otros o a las circunstancias, sino que, al ser fiel a sí mismo, reconoce su obrar, acepta las consecuencias y se hace responsable de sus acciones.

De ahí que una de las ideas más provocativas que se expresan en el discurso del tío Yūichi es esa individualidad (fidelidad al yo), más que a una comunidad. Idealmente, en *Oyasumi...* se plantea que este conocerse y saber qué es lo que se desea en la vida también guía nuestras acciones: le dan estabilidad y fija un propio código de honor, tal como lo expresa Sachi en su entrevista con el editor: “¡Lo que se necesitan son valores concretos que puedan aplicarse al día al día de cada cual! El hecho de poder ser uno mismo hasta el mismísimo instante de la muerte (...) ¡Esa es la dignidad de ser humano según lo considero yo!” (Capítulo 91, volumen 9). Si reconocer el peso de nuestras decisiones en el mundo es la clave del honor y la integridad, también agregamos que es señal de la madurez del individuo.

Y todo esto es lo que se espera que se cumpla al final de la obra. Pero esta toma de responsabilidad también causa la regulación del *querer* y el *deber* pues, al ser conscientes de las repercusiones, se obra de manera equilibrada: ¿mis acciones en torno al *deber* o al *querer* me dañan a mí o a otros? Y ¿cómo me haré responsable si me dejo llevar o si me reprimo? Por supuesto, la premisa de la obra es que, al defender “a capa y espada” al *deber*, se reprime al *querer* y al individuo. O, al restringir por completo al *querer*, la insatisfacción anula la pasión por la vida, por el cambio, por los otros e, incluso, nuestro obrar deja de tener sentido y nos transforma en unos autómatas del *deber*.

De ahí que el tío Yūichi se exprese de esta manera cuando piensa en la muerte: “¿Estará tu vida ardiendo en ese momento?” En cierto sentido, esta regulación nos recuerda a la máxima de San Agustín: “Ama y haz lo que quieras”. El amor debería evitar que se obre con maldad pero, al mismo tiempo, invita a la reflexión del actuar: ¿Cómo ama dios? Con ello se le da un sentido más profundo a lo realizado que aquel que obra simplemente por capricho. Ahora bien, el karma también incita a esa reflexión, pero no restringe, al contrario.

El karma es movimiento, pues hay un constante repetir para aprender. Ese es un aspecto positivo que permite la redención, más que el castigo o la incitación a no hacer nada.¹⁸⁸

Pero el viaje motivado por el crimen en *Oyasumi...* busca desarrollar estos planteamientos: los dos involucrados huyeron porque se encuentra en su estado interior más corrupto e inmaduro y no aceptan sus acciones. Por ello, el descenso a los infiernos tiene por objetivo que los jóvenes aprendan y acepten la oscuridad en sí mismos, pues requieren encontrarse con su sombra ya que así descubrirán que "...su opuesto no son diferentes especies, sino una sola carne" (Campbell, 1972:67). Y de ese conocimiento nace el responsabilizarse del actuar para crecer que se da en el *jibun sagashi no tabi* o el viaje en búsqueda del sentido.

¹⁸⁸ Relacionado con esto, la filosofía taoísta tiene un concepto clave que es el *Wu wei* (無為) que significa "no ser", "no acción" o "no tener actividad". Esto no quiere decir que el ser humano este inmóvil, sino que cada acción que se realiza debe ser significativa, no artificial, arbitraria o carente de sentido para la existencia o para cierto propósito pues, un exceso de trabajo y de actividades inútiles, nos aleja de lo esencial (Youlan, 1989:134-35). En otras palabras, hay una búsqueda por la medida, pues el extravío humano se debe precisamente a la ambición desmedida o a la pérdida de sentido o profundidad en lo anhelado y que, más que sentirnos motivados, nos lleva a la infelicidad (Youlan, 1989:136).

CAPÍTULO 4

EL JIBUN SAGASHI NO TABI EN EL PROCESO DE TRANSFORMACIÓN DEL HÉROE

En el **cuarto capítulo** veremos la unión de la *antropología del hecho literario* y los elementos *particularizantes* en la realización del monomito en *Oyasumi Punpun*: estudiaremos los pasos del periplo del héroe pero, de igual manera, realizaremos un estudio de la importancia del *jibun sagashi no tabi* para la transformación interior de los personajes.

Dicho esto, la siguiente fase en el estudio de la obra pretende ver el proceso de maduración del héroe y su periplo desde su contexto (y en el que ya no vemos al enfoque normativo y el descriptivo por separado, sino en unión). El estudio del viaje del héroe pone en funcionamiento el mundo referencial (lo histórico-social) y el mundo simbólico-arquetípico (el monomito) y se aprecia principalmente en los últimos cuatro volúmenes de la obra, pues ahí se desarrolla el *jibun sagashi no tabi* (el viaje de autoconocimiento) y sus elementos que permiten la transformación del protagonista. De esta manera completamos las tres fases del estudio expuestos al inicio del capítulo anterior.

Con el estudio del *jibun sagashi no tabi* comprobamos los aportes de la obra en torno a la particularidad del viaje del héroe en este manga, pues despliega una riqueza simbólica, cromática, filosófica y una crítica social importante para entender el crecimiento del individuo en su contexto. Por ejemplo, en la obra hay reflexiones en torno a las ideas del “suicidio romántico”, la libertad y el honor, conceptos que se piensan desde su cultura y desde una postura ideológica. Por ello en *Oyasumi...* se invita al lector a interpretar las propuestas de manera crítica y ver cómo afectan la transformación de los personajes.

No obstante, el punto culminante de la peripecia es su desenlace y es cuando planteamos la **última pregunta**: *¿En qué consiste la transformación o maduración final del héroe?* Es evidente que en todo relato hay transformación, sea o no el tema principal. Sin embargo, nosotros queremos saber qué implica ese momento: *¿Por qué el héroe no muere con su amada? ¿Qué significa que a él se le dé la oportunidad de vivir? ¿Se transformó en un hombre sabio o no hubo cambio?* Estas cuestiones pueden parecer simplistas e innecesarias, pero en el momento del desenlace comprobaremos por qué son tan importantes: el proceso que atraviesa el héroe en su transformación ofrece un entendimiento del crecimiento desde su contexto. No obstante, esta visión particular también deja abierta la cuestión pues, al igual

que muchas narrativas de formación clásicas, propone que el ser humano no deja de transformarse. De esta manera, –en el fondo– no existe un “final”.¹⁸⁹

Con el final abierto de *Oyasumi...* se nos invita nuevamente a la interpretación y a que el lector se pregunte: ¿Qué significa el viaje y aprendizaje del héroe? No en un sentido particular, de un japonés, sino del ser humano. Ese es otro de los asuntos que discutimos y cuyo objetivo es comprobar la conclusión a la que llega la obra en torno al tema de la madurez y a la búsqueda de sentido del ser humano contemporáneo a principios del siglo XXI.

4.1 ESTRUCTURA Y OBJETIVOS DEL VIAJE EN *OYASUMI PUNPUN*

En el argumento recordemos que tras cometer el crimen Aiko y Punpun huyen sin rumbo hasta que, finalmente, deciden ir a Kagoshima para cumplir la promesa que ambos hicieron en su infancia. Mientras tanto, en Tokio, Sachi se da cuenta que su amigo desapareció, por lo que también viaja en su búsqueda. Así, los tres personajes inician una travesía con metas claras: encontrar al desaparecido y llegar a una “tierra prometida” para salvarse. Sin embargo, este objetivo no se cumple, pues el lugar que buscan ya no existe y Sachi no logra hallar al héroe. A pesar de eso, los tres personajes se encuentran a sí mismos durante ese trayecto.

Estas acciones tienen mayor significado que lo descrito pues, desde el momento en el que inicia el viaje hasta su fin, muestra el proceso de transformación que reúne tanto el pensamiento japonés, como los elementos universales que hallamos en cualquier relato de formación. De la unión de ambos, y gracias a la *conducta estética*, obtenemos los principales aportes de *Oyasumi...* al tema de la formación. También tenemos una manera alternativa de comprender el crecimiento sin el sentimentalismo o idealismo propio del manga comercial.

Para explicar esta idea debemos recordar que el manga *mainstream* necesita dos elementos: 1. Estructuralmente hay una recurrencia a adherirse a la tradición de la *nekketsu* (encadenamiento de viajes); 2. La idea central es el *otoko no roman* (romance masculino) como impulso de avance y transformación. Sin embargo, vimos que en *Oyasumi...* ambos modelos se cuestionan y rechazan. Por lo tanto, se propone otra manera de detonar el viaje del héroe y su transformación con el *jibun sagashi no tabi*.

¹⁸⁹ Es una característica identificada por varios académicos y estudiosos del *Bildungsroman*: el crecimiento sin fin o el desenlace “utópico o fragmentario” en el que se plantea la imposibilidad de madurar de manera “definitiva”. Véase (Salmerón, 2002:59)

En *Oyasumi*... el viaje es de dos tipos: físico e interior. El trayecto “real” por Japón es una excusa para distanciarse de sus acciones, pero es ahí cuando entra la importancia del *jibun sagashi no tabi*: hay un reencuentro con la naturaleza y la soledad, elementos necesarios porque, una vez que están lejos de lo familiar, el desplazamiento físico se vuelve secundario y lo interior impera gracias a la contemplación serena del mundo. Esto crea una disposición de ánimo en los héroes y aclara sus ideas para comenzar con la reflexión de su vida, sus hechos, pero también de lo que se dejó atrás al huir. Y sólo en ese estado de calma interior es como los jóvenes logran descubrir el sentido de su peregrinación.

Joseph Campbell dice que la transformación durante la peregrinación no sólo recae en el acto físico (el traslado), también debe ser espiritual, pues el viaje siempre lleva “hacia el centro de nuestro propio corazón” (2000:100). Por otra parte, Carl G. Jung menciona que los “héroes son casi siempre viajeros” porque buscan a su objeto de deseo que está en el exterior, pero también en el interior (1998:218). Por lo tanto, el que se den ambos viajes en la obra despliega la lucha entre varias ideas: el Eros, el Tánatos y el *roman*. El Tánatos dominó durante toda la niñez y juventud de Aiko y Punpun, por tal motivo, el contrapeso es el impulso de avance que nace de un anhelo (Eros): la búsqueda del amor y la libertad.¹⁹⁰

Tánatos y Eros nacen del interior, pero el primero corrompe los anhelos; el otro los libera o purifica. Es importante recordar esto porque son ideas que se mantendrán durante el viaje e impactan el viaje de transformación. En cuanto al *roman* (la aventura), éste yace en lo externo y se proyecta hacia la lejanía. Por ello el periplo físico depende de un impulso de avance consciente y tangible (el *roman*), pero en el caso del viaje interno su realización es inconsciente, pues hay una búsqueda de lo inmaterial (*jibun sagashi*). En ese caso no hay *roman*, sino que es nuevamente Eros lo que se transforma en fuerza y movimiento.

Dicho esto, en el penúltimo volumen de *Oyasumi Punpun* se reúnen varios simbolismos. El primero de ellos es la oscuridad que emana de la sobrecubierta y que puede

¹⁹⁰ Si lo que el héroe añora es a Eros (sentirse amado) ¿Por qué dar amor no es una posibilidad para él? Punpun desea amor pero al mismo tiempo no quiere ofrecer ese sentimiento. Recordemos que la desconfianza en los otros lo cierra a entregarse y sólo exige que los otros se entreguen a él. Una explicación que se da en la obra es porque Punpun nunca recibió aprecio, por eso intenta arrebatárselo de otros, además, eso se comprueba cuando se reúne con Aiko, pues es incapaz de amarla y por eso la viola. Por esa razón el “dar amor” se convierte en una de las pruebas máximas durante su viaje de autoconocimiento, pues debe aprender a entregarse a Aiko, algo que logra demasiado tarde como lo veremos más adelante con el fracaso y sacrificio del héroe al final del relato. En ese sentido, Aiko y Sachi son importantes para el joven porque la primera le enseña qué es el amor puro y desinteresado; la segunda le enseña la responsabilidad y el compromiso del amor.

tener múltiples lecturas: el inframundo, el luto (sólo en Occidente), la noche y al *yin*.¹⁹¹ El segundo elemento se relaciona con el vigésimo Arcano Mayor: el Juicio. Esta carta es reveladora según la lectura arquetípica que hemos estado refiriendo porque establece el objetivo espiritual del viaje: los jóvenes se enfrentan a un “juicio” interior, en donde la prueba de madurez y honor es “mentalizarse” y hacerse responsables de los actos cometidos.

Por lo tanto, hay que observar cuál es el proceso que los personajes atraviesan para llegar a esa mentalización o cuáles son los pasos que dieron y descubrimientos que hicieron durante el periplo para alcanzar su aprendizaje. Dicho esto, Aiko y Punpun recorren Japón durante 14 días desde el momento que cometen el crimen hasta el día que la joven se suicida. Posterior a ello pasan siete días para que el héroe regrese a Tokio e intente morir durante el Tanabata. A continuación se presenta la cronología del viaje a grandes rasgos:

Fecha	Acción
Día 1: 18 de junio (por la tarde)	Aiko y Punpun cometen el crimen
19 de junio	Por la mañana: Huida Por la noche: Aiko comprende que asesinó a su madre, entra en crisis y Punpun la golpea.
20 de junio	Punpun propone ir a Kagoshima
21 junio 22 junio	La pareja llega a Yamanashi Pasan el día en Fujikawa (Shizuoka) Sachi comienza a buscar a Punpun
23 de junio	Se ponen en marcha nuevamente y llegan a Kioto
24 de junio	Llegan a Osaka Sachi busca en el departamento de Punpun más pistas.
25 de junio	Sachi se reúne con Midori y Yūichi
26 de junio	Continúan el viaje con poco dinero
27 de junio	Aiko compra un cuchillo y guarda un <i>tanzaku</i> para Tanabata (relevante por la técnica narrativa del “ <i>planting</i> ” y “ <i>payoff</i> ”)
28 de junio	Sachi visita al padre de Punpun Punpun agrede a un hombre y deben huir
29 de junio	Los fugitivos llegan a Kagoshima Parten rumbo a Tanegashima
30 de junio	Se descubre el asesinato Regresan a Kagoshima Se dirigen a Nishinosawa
1 de julio (día 14)	Llegan a Nishinosawa Después de mediodía: Aiko se suicida

¹⁹¹ El color negro en oriente no tiene el mismo simbolismo que en Occidente, la discusión de este color lo dejaremos al final, pues es imposible de analizar sin mencionar al color blanco, ya que corresponden a las ideas en torno al *yin* y el *yang*.

	Encuentran el cuerpo de Aiko
Del 1 al 7 de julio	Punpun recorre sólo el camino de regreso a Tokio
7 de julio por la noche	Tanabata: Punpun intenta suicidarse, pero Sachi lo salva
9 de julio (día 23 desde la huida)	La policía interroga a Punpun

Las acciones por sí solas no dicen lo que sucede en el interior de los personajes o cómo obra el *jibun sagashi no tabi* en la transformación de los jóvenes. Aun así, es importante tener en cuenta el orden y la duración de los hechos para comprender cómo fue el proceso de cambio interior y exterior (puesto que ambos van heridos y eso los deteriora mentalmente). En cuanto a lo interno, durante estos sucesos los tres personajes atraviesan por distintas crisis emocionales que son momentos clave para apreciar el desarrollo de su crecimiento interior:

- a) El despertar (inicio del cambio interior),
- b) el comienzo del viaje o huida (escape o negación de los hechos),
- c) el “darse cuenta” y la culpa (comprensión de la situación, el crimen o error),
- d) el conocimiento del otro y el autoconocimiento,
- e) la evasión (se busca una solución que, al final de cuentas, es un intento por escapar de la responsabilidad),
- f) la catarsis (reconocimiento de las acciones)
- g) la mentalización (sopesar las consecuencias de los actos),
- h) la aceptación,
- i) *jisei no ku* o la reflexión final antes de la muerte (en el caso de Aiko y Punpun)
- j) la toma de responsabilidad,
- k) y la liberación: el crecimiento o la muerte.

Las acciones del “despertar” a la “catarsis” (por lo menos de Aiko) se distribuyen desde el final del volumen 11 y durante todo el volumen 12 (los primeros 12 días del viaje; capítulos 114 al 132). Después, de la “mentalización” a la “liberación” los vemos en el último volumen. Es imposible detallar cada una de las acciones que rodean a los personajes, sin embargo, explicaremos los elementos más importantes y cómo se complementa con la idea del *jibun sagashi no tabi* y la lectura arquetípica. Dicho esto, iniciamos con el primer punto.

4.2 DEL DESPERTAR A LA CULPA: LOS SEIS PRIMEROS DÍAS DEL VIAJE

Es oportuno señalar la relación del Arcano del Juicio y el viaje del héroe. Cirlot dice que en la carta vemos la representación de “la resurrección de los muertos en el valle de Josafat, donde el ángel del Apocalipsis hace resonar su trompeta”. Por lo tanto, hay tres elementos centrales: la muerte (del alma o el olvido de la “finalidad trascendente del hombre”) que está representada en el héroe que sale de la tumba; en segundo lugar, el triunfo de la vida visto en la figura del ángel y cuya trompeta devuelve la autenticidad (el despertar de la muerte); por último, a los costados del héroe está el principio femenino y el masculino (1992:263).



Ilustración 4.1.

Otro elemento importante es la representación del héroe: no tiene sexo, ni cabeza. El primer rasgo de ambigüedad se interpreta como una aproximación a la reconciliación con lo femenino y lo masculino. El segundo elemento señala la pérdida del sí mismo pero, también, su posterior recuperación y renovación (por la espiral). Por otra parte, la tumba significa que hubo dos viajes: uno realizado en la vida anterior y otro que se hizo por los infiernos. Por eso, al resucitar, se abre la promesa de un nuevo periplo, más sublime (Nichols, 2010:467). En los términos del monomito, se refiere al mitologema del *Descensus ad Inferos* y el regreso. Además, el que el héroe salga de la tumba expresa renovación: una parte murió, por lo que ya no es él mismo (Cirlot, 1992:263). Esta descripción de la carta resume los hechos narrados en la obra, el viaje por los infiernos de los personajes y su resolución.

Según el orden narrado en la carta, es necesario que los jóvenes inicien el recorrido por el inframundo, pero éste tiene varios momentos previos: uno de ellos lo señalamos en el capítulo anterior y es el “despertar” tras el asesinato. El siguiente momento es el de la “muerte” del alma, entendida como la negación del héroe de sus actos: Punpun y Aiko huyen para no hacerse responsables del asesinato. Pero el verdadero inicio del periplo infernal se abre con una pesadilla de Aiko (un momento que se repite en tres ocasiones y que son una

“premonición” de su muerte).¹⁹² La función que tiene el sueño es que la joven comprenda la naturaleza de su crimen: asesinó a su propia madre. Por lo tanto, su proceso de transformación gira en torno a la toma de responsabilidad de ese hecho y el sueño aparece para recordárselo.

La primera vez que Aiko tiene la pesadilla se “da cuenta” que ella es la asesina, pues su mente había rechazado la idea en los primeros instantes del viaje. Pero cuando se “da cuenta” de la acción cometida (un día después), nace la culpa y se enfrenta a un tormento interior.¹⁹³ Además, el remordimiento la hiere dos veces: por el asesinato que cometió y por hacerle creer a Punpun que él es el asesino. Pero la razón por la que Aiko oculta su responsabilidad es porque no quiere quedarse sola y afrontar su castigo. Por esa razón se aprovecha de la confusión para crear un lazo de complicidad con el protagonista, pues confía que, debido al crimen que los une, él la defenderá.¹⁹⁴ La joven se encuentra en el momento más crítico de su formación porque es incapaz de renunciar a esa parte de sí misma que la definió todo ese tiempo: ser una víctima. Por ello se aferra a esa postura y su maduración sólo iniciará cuando deje de depender del héroe y se enfrente en soledad a sus acciones.

En el caso del protagonista, Punpun inicia su viaje con una actitud soberbia, cínica y cruel debido a que cree que, al ser un asesino, transgredió los límites sociales y es “superior” al hombre común (su “orgullo” se representa visualmente con una gran nariz).¹⁹⁵ Por esa razón el héroe se encuentra en una etapa de “oscuridad”: cree que, al ser un criminal, tiene la excusa para abusar de Aiko. Sin embargo, esta penumbra interior le produce una “ceguera”

¹⁹² Aiko sueña que se encuentra frente al agua mirando su reflejo, posteriormente se ve a sí misma en la escuela acorralada ante diversas preguntas, sin embargo, no puede responderlas por las ganas que tiene de orinar y, finalmente, no puede detener lo fisiológico y sus pies temblorosos se mojan con sus desechos.

¹⁹³ Debemos de tomar en cuenta esta situación, pues es lo que determina que la joven acabe antes su periplo, pues Punpun es el que más se tarda en su proceso de reconocer sus acciones y sentir culpa. Eso es lo que determina su incapacidad para salvar a su amada.

¹⁹⁴ Por supuesto, esto es una falacia, pues Aiko comprobará que siempre estuvo sola, aun en las noches más oscuras de su vida. Aunque, en realidad, han sido numerosas las partes de la narración en las que el héroe la abandona. Por ejemplo, siempre que Aiko le abre su corazón a Punpun y expresa claramente sus deseos, el otro nunca la escucha, pues sólo se concentra en sus propios sentimientos. Por ejemplo, en el siguiente diálogo lo expresa: “Dime, Punpun... por la persona que te gusta... ¿Estarías dispuesto a abandonar todo lo que tienes, incluido tu familia y tus sueños? Vaya pregunta... tú no podrías, claro, eres un cobarde. Sin embargo, yo si podría, haría lo que fuera por la persona que me gusta” (Capítulo 42, volumen 4).

¹⁹⁵ Cuando se quiere representar a una persona soberbia –en el manga– se recurre a ilustrarla con una nariz prominente como seña de su arrogancia u orgullo. Esta representación tiene su origen en la expresión “*hana ga takai*” (鼻が高い) o “caminar con la nariz elevada”.

metafórica, pues él no sabe que la asesina es Aiko y su actuar es gratuito. De esta manera, uno de los objetivos es “ver con claridad” o desear “ver” para lograr su transformación.¹⁹⁶

A pesar de eso, los momentos de violencia y resentimiento que se ilustran en la obra son lógicos si nos apegamos a la **continuidad** del abuso en el desarrollo de los personajes. Es decir, cuando Punpun observa a Aiko llorar y sufrir, considera que las reacciones de extrema culpa y dolor son ridículas e ilógicas ¿Acaso no fue él quien mató? ¿No debería ser él quien sufra y no ella? ¿No fue egoísta que Aiko no se manchara las manos y le cediera la responsabilidad de salvación a él?



Ilustración 4.2.

El egoísmo y maldad del héroe es imperante, de ahí que humilla, golpea y violenta sexualmente a Aiko. Sin embargo, abusa de ella porque, en el fondo, él considera que la joven sólo lo utilizó, tal como todo el mundo lo ha hecho. Así, cuando la somete y la obliga a ofrecer respeto y obediencia, es una manera de “vengarse” por todo el maltrato recibido. Vemos que la transformación infernal del héroe consiste en convertirse en un victimario para aprender una lección kármica: no culpar a otros (sus abusadores) de sus propias acciones.

En cuanto a Aiko, la crueldad del héroe la “regresa al origen”, pues cuando ella tiene una crisis nerviosa Punpun le tira un diente de un puñetazo y recobra el aspecto infantil que tenía cuando lo conoció (capítulo 117, volumen 11). Este regreso a su niñez es una lección kármica para Aiko, pues se le obliga a enfrentar a lo que más teme: caer en manos de otro abusador, pues Punpun se convirtió en su “madre”, por lo menos en su crueldad.¹⁹⁷ La repetición se vuelve necesaria para que ella luche contra su nuevo victimario y se libre de él.

¹⁹⁶ Hay que adelantar algo adicional con respecto a esta *hybris*, pues es determinante para definir el destino de Aiko, pues el castigo que el protagonista tendrá será perder a la amada cuando por fin alcance la humildad, el perdón y esté a punto de salvarla. Sin embargo, debido a su actitud egoísta, fracasa en su misión de protegerla y lo condena a ser un eterno perdedor.

¹⁹⁷ Aiko reconoce esta similitud entre Punpun y su madre en el capítulo 129, volumen 12.

Siguiendo con los pasos del viaje, una vez que Punpun y Aiko establecen como meta llegar a Kagoshima, la verdadera naturaleza del *jibun sagashi no tabi* comienza a manifestarse. Mientras avanzan y dejan atrás la ciudad, el paisaje les ofrece vistas emblemáticas de Japón y su naturaleza. Por supuesto, también se hace presente la soledad que propician que se les revele una “cara” de sí mismos que habían ignorado. Por ejemplo, al inicio del trayecto sucede en dos ocasiones: cuando ambos observan las estrellas en campo abierto y durante su visita al monte Fuji.

En el primer momento, Aiko rememora su niñez cuando ambos miraron las estrellas durante el Tanabata. En ese momento ella se cuestiona si su yo del presente y el de su infancia son los mismos. Para comprobarlo ambos tratan de pedir un deseo a las estrellas como en el pasado y descubren que son incapaces de hacerlo (ya hubo una pérdida de la inocencia). Esta imposibilidad de identificar un cambio en sí mismos es un recurso recurrente en las narrativas de formación (hablaremos de ella más adelante, en la nota 240, p.243) y se recupera al final del viaje cuando, finalmente, los jóvenes noten que sí se transformaron. Este recurso de contraste evidencia a los personajes en sus dos fases: la infantil y la madura.

El segundo instante en el que la naturaleza les revela algo de sí mismos ocurre cuando están ante el monte Fuji y el protagonista reflexiona que, a pesar del crimen, él no cambió, pues considera que siempre ha sido malvado. La naturaleza no lleva a los personajes a una comprensión de sí porque hace falta que ellos le otorguen un sentido al escenario: el Fuji no significa nada para ellos, por más emblemático que sea. Además remarca su “ceguera”, pues Punpun es incapaz de ahondar en el sentido del paisaje, de sí mismo y a la única conclusión que llega es que todo ser humano es violento por naturaleza. Esa reflexión súbita nos demuestra que el héroe no ha madurado porque sólo se puede vanagloriar de su criminalidad y de su “yo” negativo. Por esa razón no es capaz de “ver” lo que el Fuji le revela, pues para lograr la transformación él debe abandonar su soberbia y ver “más allá de su nariz”.¹⁹⁸

El siguiente paso para ambos jóvenes es comenzar a descender aún más en ese “infierno” y pasar por un proceso de “enjuiciamiento” por sus acciones. En términos del

¹⁹⁸ Pero sí hay un intento de transformación en Aiko quien, poco a poco, ha comenzado a madurar cuando toma conciencia de su futuro: reconoce que aun cuando logren llegar a Kagoshima, no pueden pretender que nada ha pasado. Además, la joven expresa que es inútil vagar de un lugar a otro sin tener un plan auténtico. Esta actitud muestra los primeros indicios de madurez en la joven, sin embargo, aún no está preparada, pues tan pronto descubre que Punpun no es completamente suyo y, en su desesperación, hiere al joven en el ojo izquierdo (capítulo 121, volumen 11) para recordarle su culpabilidad y obligarlo a cumplir su promesa de estar con ella.

monomito, en este momento del viaje el héroe debe ir a las “...regiones de lo desconocido” para hallar “la sabiduría” del mundo (Campbell, 1972:51). Este proceso también supone que el individuo debe enfrentarse a los oscuros secretos del inconsciente y que aparecen en la forma de terribles monstruos (pruebas) y que, a veces, también toman la forma del arquetipo de la sombra o la otra mitad ignota del héroe (Jung, 2016:28).

Esto sucede cuando Aiko y Punpun llegan a Kioto (el sexto día desde que se cometió el crimen). Durante el recorrido por la ciudad, ambos llegan a un bazar que vende productos fabricados por reclusos (capítulo 123, volumen 12). Es en ese instante cuando, finalmente, Punpun comprende la gravedad de los hechos al observar el kanji 刑 que significa “preso”, “cárcel”, “castigo”, “ejecución” o “sentencia”, pero que originalmente expresaba “tortura” (Halpern, 2013:413). Hay que recordar el simbolismo de la carta del Juicio y es que el ser humano se halla, metafóricamente, en el “momento final de los tiempos” donde se “juzgan las almas” (Nichols 2010:465). De igual manera, Punpun comienza un proceso de “enjuiciamiento” en donde se le enumeran sus crímenes y las posibles consecuencias que habrá que afrontar al ver el kanji 刑 que concentra múltiples sentidos: su pasado (el asesinato), su presente (como criminal) y su futuro (la sentencia y su castigo).

El bazar de artículos hecho por reclusos se presenta como la pesadilla de Punpun, excepto que ese no es un sueño, sino la realidad. En ese instante el héroe comprende sus acciones e inicia su terrible prueba: enfrentarse a su “sombra” y a sus acciones. Por eso, inmediatamente después de la revelación, Punpun logra mirar “más allá de su nariz” y en su memoria surgen las imágenes de aquello que abandonó al volverse un asesino: ve al rostro de sus padres, a sus amigos y a las palabras del tío Yūichi cuando le habló del karma. Por último, recuerda a Sachi y se refuerza la idea de que ella es su mujer amada: la que lo hacía crecer. Por lo tanto, sólo sigue con Aiko por la promesa y la culpa. Pero este recordar también marca el inicio de la toma de conciencia del significado profundo de su crimen, en especial cuando comprende todo lo que sacrificó al actuar sin pensar y huir.

Ese es otro elemento fundamental del *jibun sagashi no tabi*: el contraste entre el espacio familiar y el espacio extraño al que se enfrenta durante el viaje. Por lo tanto, los lugares ajenos ya comienzan a tener un significado, pero sólo a la luz de lo que se dejó atrás. De esta manera se hace una revalorización de la familia perdida (la que él formó con sus amigos y Sachi) y también se le da un nuevo sentido al espacio abandonado como “hogar”.

Por esa razón Punpun comienza a dotar de significados los próximos lugares que visita durante el viaje, al contrario del monte Fuji que no tuvo importancia para él. En ese sentido, el héroe ya no es el mismo a como inició su viaje, sino que comienza a pensar en su existencia y, en especial, al ver que él, quien no tuvo lazos familiares, terminó por encontrar a su familia.

La soledad interior del viaje le permite mirar atrás y observar que no tenía una existencia vacía, carente de sentido, sino que el significado lo construyó con el simple hecho de avanzar por la vida, paso a paso. Con la revelación de lo que perdió inicia su verdadero infierno y desesperación. Pero el héroe aún no está preparado para enfrentar el castigo e intenta escapar cuando decide que la mejor solución es suicidarse antes de que lo capturen. Con esa resolución vemos que Punpun aún no acaba su proceso de aprendizaje, pues cuando la culpa comienza a herirlo considera que, puesto que él ya no tiene futuro, es mejor salvar a las personas que sufrirán por sus actos. Cuando el héroe comienza a pensar en los otros inicia su siguiente fase de transformación.

4.3 EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y DE LOS OTROS: EL VIAJE DE SACHI

Tras la llegada de la culpa, los jóvenes se hallan en uno de los puntos más bajos de su infierno personal porque comprenden la naturaleza profunda de sus acciones. Pero no sólo se trata de la lamentación por los crímenes, también hay remordimientos porque los personajes comienzan a comprender el dolor del ser amado. En otras palabras, hasta ese punto del relato, ninguno había pensado en el otro, en especial a quien decían amar. Por ello, el siguiente paso es el conocimiento de los otros para descubrirse a sí mismos. En la obra esto se observa, en primer lugar, con el viaje de Sachi en busca de Punpun.

Antes de continuar con ese punto es necesario recurrir a la interpretación del tarot para comprender cómo sucede la transformación de Sachi. Según la lectura arquetípica y psicoanalítica de Nichols, la carta del Juicio representa la “función superior” de la psique del héroe (2010:468). ¿Qué significa esa función? Según Jung en su obra *Tipos psicológicos* (1921), la psique tiene cuatro funciones con la que “percibe y se enfrenta con la realidad”. Además, esas funciones se separan en dos grupos según el proceso mental que realizan: las funciones racionales que se apoyan de la reflexión (el pensamiento y el sentimiento); y las irracionales que no dependen del razonamiento, sino por el instinto (la sensación y la

intuición) (2013:390). Sin embargo, el hombre moderno se caracteriza por haber suprimido tres de ellas (hacerlas inferiores) y establece una como la dominante (la superior) (2013:77).

Así, el pensamiento es dominante en quienes captan su entorno y acciones basados en la lógica.¹⁹⁹ Por otra parte, el sentimiento nace de cierta ensoñación y, si bien se puede creer que está emparentado con lo instintivo, en realidad sí existe reflexión, pero éste se apoya en las percepciones emotivas del otro (a diferencia de la sensación e intuición que surgen sin juicios) (2013:374). De esta manera, la meditación que nace del sentimiento rivaliza con el razonamiento lógico, porque no se apoya en lo empírico, sino que se guía por el “corazón”.

Ahora bien, si regresamos a la carta del Juicio y a la propuesta de Nichols, vemos que en el “juicio” se expresa que el héroe, en el proceso de conocimiento de sí mismo, reconcilia a la función superior con la otra mitad que había reprimido o suprimido (en los términos del monomito es la reconciliación con el principio femenino y el masculino). Por ejemplo, si la función superior es el pensamiento, por lógica excluye a la que rivaliza inmediatamente con ella, es decir, al sentimiento (2010:468).²⁰⁰ Y si pensamos en Sachi y Punpun encontramos que hay una rivalidad entre ambos: el pensamiento (Sachi) y el sentimiento (Punpun).

De esta manera, Sachi se caracteriza por ser racional, opta por lo lógico y lo práctico, antes que la emoción; el segundo (Punpun), es todo lo contrario. Pero cuando la función racional domina en una persona, según Jung, ésta se caracteriza porque:

Formula planteamientos y teorías, e inaugura nuevos caminos e intuiciones, pero su conducta ante los hechos es reservada. Éstos le parecen bien mientras cumplan una función ilustrativa, pero no deben desempeñar un papel preponderante. Son reunidos en calidad de evidencias,

¹⁹⁹ Puesto que los personajes principales están dominados por los tipos racionales, no mencionaremos a los irracionales (intuición y sensación). Sin embargo, dejamos en esta nota lo que Jung expresa de ellos para una mejor comprensión de su dinámica. La intuición consiste en que en la consciencia está en “...una actitud de relativa expectación, a la vez observadora y escudriñadora, en la que sólo el resultado final es capaz de decir cuánto es lo que se ha introducido en el objeto al observarlo y cuánto lo que de hecho había objetivamente en él.” Por lo tanto, depende de la penetración a los objetos mismos, más que la captación superficial de ellos, como sería en el caso de, por ejemplo, la sensación que “...perturba la visión pura, imparcial e ingenua con inoportunos estímulos sensoriales que reorientan la mirada hacia superficies físicas y, por tanto, hacia esas mismas cosas a cuyo trasfondo busca la intuición llegar”. De esta manera “...para que la intuición pueda operar, la sensación tiene en gran medida que ser suprimida” pues lo que caracteriza al “intuitivo” es que no acepta los valores externos o las normas aceptadas por todos, sino que busca hallar caminos alternos con mayores posibilidades pues “Su olfato es muy fino para todo lo que se halla en *statu nascendi* y preñado de futuro” (Jung, 2013:386-368).

²⁰⁰ Según Nichols, cuando el pensamiento domina, el conflicto siempre está en el sentimiento, pues el pensamiento lógico impide avanzar con el corazón, por lo que el pensamiento se vuelve un obstáculo más que una cualidad, de ahí que el viaje al inframundo del héroe dominado por el pensamiento le sirva para que se enfrente con el Eros y el inconsciente (2010:472).

pero en ningún caso por amor a ellos, cosa que, si alguna vez sucede, tiene lugar únicamente como una concesión al modo extravertido de hacer las cosas. (2013:401).

Lo anterior nos parece una definición acertada de la personalidad de Sachi o, por lo menos, en su fase inicial antes de conocerse a sí misma. Ahora bien, recordemos que, hasta este momento del argumento, la joven se caracterizó por ser la “cabeza” de la relación y modelar a Punpun a su imagen o gusto.²⁰¹ Sin embargo, ignoró por completo lo que él deseaba o lo que realmente significaba su relación: ¿Hay amor o sólo necesitaba que alguien dependiera de ella para sentirse fuerte? Por eso en Sachi hay una rivalidad entre sus ideales y sus emociones. Por ejemplo, cuando ella descubre que Punpun desapareció y se niega a buscarlo pues considera que: “no es tan imbécil para dejarse manipular sentimentalmente” (capítulo 121, volumen 11). Ella decide que lo más importante en ese momento es su trabajo.

No obstante, según la estructura del viaje que propusimos, el siguiente paso es aceptar el llamado e iniciar el recorrido para enfrentar su prueba de madurez (transcurre entre los capítulos 121 y 143). Por ello, cuando Sachi se queda sola, vulnerable y con sus pensamientos, comprende que debe tomar una decisión definitiva: cambiar o permanecer en su actitud arrogante. Además, hay otra cuestión urgente para la joven: debe decidir entre abortar o continuar el embarazo. Por lo tanto, comprende que tiene que tomar la decisión sola, pues Punpun ya no está con ella para ayudarla, ni tampoco sirve como excusa para evadir la responsabilidad de sus acciones. En ese sentido, también se pone a prueba la fortaleza de su relación, pues sí sus sentimientos son genuinos primero deberá conocer al “verdadero” Punpun. Por lo tanto, Sachi inicia un peregrinar para hallar a Punpun.

Este periplo en búsqueda del héroe nos recuerda a las acciones que emprende Telémaco en busca de su padre en la *Odisea*. Es decir, tanto Sachi como el joven Telémaco inician su travesía para encontrar al ausente, sin embargo, parte del trayecto consiste en escuchar las opiniones que amigos y conocidos tienen de aquel que buscan. Esta diversidad de comentarios marca un contraste entre la información que se tenía del héroe y la opinión que otros tienen de él. Por lo tanto, al final del viaje tenemos una visión alternativa del ausente

²⁰¹ Sachi repite la actitud abusiva de su exmarido cuando, en su juventud, él intentó que la joven abandonara un importante puesto de trabajo para reducir sus ingresos y que ella dependiera más de él. En consecuencia, ambos se divorciaron y ella tuvo que dejar tanto su trabajo como la universidad (capítulo 105, volumen 10).

pero, también, vemos la transformación de aquel que emprendió el viaje pues, al terminar sus indagaciones, acepta las diferencias tanto del ausente (al que no hayan), como las propias.²⁰²

El periplo de Sachi se realiza de igual manera y tiene como objetivo su transformación interior, aun cuando la meta real sea encontrar al héroe. Por lo tanto, sus indagaciones inician cuando recurre a todo aquel que tuvo una relación cercana con Punpun. El primer entrevistado es Mimura, el único amigo que el protagonista tuvo desde la preparatoria. Al dialogar con Mimura, él le plantea una reflexión que la encaminará al conocimiento de sí misma: Sachi debe sincerarse y reconocer cuáles son sus verdaderos sentimientos por Punpun ¿Es su pareja o un amigo?

La segunda revelación ocurre cuando la joven se entrevista con las hermanas Kanie: Miyuki y Azusa (capítulo 124, volumen 12). En dicho encuentro Miyuki Kanie le dice la segunda verdad: la arrogancia de Sachi la cegaba y únicamente quería a Punpun para que fuera alguien con quien ejercer su poder. Es decir, Punpun posee individualidad y fortaleza, algo que rivaliza con la imagen que Sachi tenía de él como un joven dependiente y cobarde. De esta manera, se enfrenta a una verdad que hiere su ego: Punpun es capaz de avanzar y madurar sin ella, por lo que Sachi comprende que debe ser humilde.

La tercera revelación acontece cuando Sachi habla con la hija del señor Shishido y le reafirma la anterior verdad: Punpun es en realidad un joven maduro que trabaja duro para conseguir sus metas. Además, se entera que después de la separación, el joven siguió avanzando para encontrar su lugar en el mundo. Por lo tanto, Sachi recibe otro golpe en su orgullo al comprender que Punpun logró avanzar gracias a ella pero, de igual manera, se volvió más independiente y fue capaz de seguir adelante sin su guía.

De esta manera, la primera fase del viaje de Sachi se completa y el papel de los otros fue mostrarle la cara desconocida del héroe para que ella se cuestionara: ¿En realidad lo conocía o sólo quería modelarlo a su capricho? La joven entra en un proceso de reflexión y culpa cuando comprende el daño que le hizo a Punpun al subestimarle. De esta manera, en su proceso por conocer al otro, se enfrenta a sí misma y a sus errores. Además, también se pone en contacto con aquella función que había rechazado: su sentir. Por lo tanto, la creciente

²⁰² Telémaco se reconoce en el padre (real y simbólico, pero éste último es entendido como el aspecto masculino de sí o el *animus*) y con ello él mismo puede distinguir su propio rostro: aparecen las marcas de madurez en su cuerpo que también anuncian su paso de la niñez a la adultez.

soledad que experimenta la hacen ver cosas que antes no podía: ella únicamente se había interesado en conocer y manipular el lado oscuro de Punpun, sin apreciar sus logros.

Por eso, el siguiente momento de su periplo consiste en conocer al héroe de manera más íntima y se reúne con el tío Yūichi (capítulo 125, volumen 12). Él le hace otra revelación: si ella ha llegado hasta ahí es porque Punpun es más que un amigo y ocupa un lugar central en su vida. Por lo tanto, si Sachi decide compartir su vida con Punpun, debe asumir el compromiso y reconocer la individualidad del otro, incluido su pasado. Es en ese instante cuando la joven se reconcilia con la otra parte de sí que había negado: sus sentimientos y su soledad. Sachi comprende que Punpun es a quien eligió para que sea su compañero de vida.

Al reconocer a Punpun, Sachi por fin es capaz de tomar una de las decisiones más importantes: elige continuar el embarazo y formaliza su estado cuando le da la noticia a su editor (capítulo 125, volumen 12). Al incluir a Punpun y a su embarazo en su trabajo, Sachi asume responsabilidad y reconoce la importancia de sus acciones. Por lo tanto la catarsis ocurre y lo demuestra simbólicamente cortando su cabello como una forma de renovarse.

Pero su viaje no termina, pues el último lugar que Sachi visita es Fukushima, el sitio donde el padre de Punpun vive (capítulo 127, volumen 12). Durante la reunión, el anciano le relata una anécdota de la infancia del protagonista: Cuando Punpun tenía 7 años, su mejor amigo contó que una vez encontró tirada una estrella fugaz, pero nadie le creyó. Entonces Punpun decidió defender las palabras de su amigo y ambos fueron a perseguir estrellas fugaces, pues deseaba atrapar una para comprobar que su amigo decía la verdad. Sin embargo, el amigo tuvo un accidente que hizo sentir culpable al niño y, desde ese día, Punpun intentó no volver a herir a nadie.

Este pequeño relato que aparentemente no tiene relación con la búsqueda de Sachi, en realidad pone la última pieza del rompecabezas: En primer lugar, comprende que Punpun tiene un alto sentido de responsabilidad con los otros y sus anhelos, algo que se refleja, irónicamente, en su actual viaje. Es decir, tal como defendió a su amigo, en esta ocasión busca, ante todo, proteger los sueños de Aiko mientras deja los suyos de lado. Esta actitud es su virtud y su defecto: una bondad por el prójimo que malamente se transforma en evasión. Entonces Sachi comprende quién es Punpun y decide que, para que él pueda seguir siendo él mismo (el sentimiento), ella tiene que ser el contrapeso y la voz de la razón que lo frene cuando Punpun se olvide de sí mismo. La joven decide que protegerá esa parte de él, mientras

que Punpun será la parte de ella que tiende a ignorar (lo sentimental). De esta manera deja de buscar, pues ahora confía en que él regresará algún día.

Si volvemos a la interpretación de la carta del Juicio, vemos que a Sachi se le permitió “renacer” a la vida y terminar su viaje en el inframundo cuando acepta sus sentimientos pero, además, cuando asume simbólicamente y realmente el papel de madre. Por ello emerge victoriosa y madura. En sentido arquetípico (más que romántico) es la búsqueda de la otra función: si Sachi representa lo masculino (fuerza de impulso y avance), Punpun encarna la idea de lo femenino (estado de reposo y calma). Por esa razón Punpun no puede armonizar con Aiko, pues ella también es fuerza femenina y ambos generan caos.

Con el viaje de Sachi también vimos otra cara del protagonista. En otras palabras, durante toda la narración únicamente estuvimos ante la perspectiva de Punpun: frente a su interioridad caótica. Pero con este viaje adicional se nos reveló a un individuo más humano que aquel que se nos había presentado. ¿Es una reivindicación del héroe? No creemos que sea el caso, pues lo expresado por el protagonista es “real” en el sentido que nos presenta en todo momento su corazón, pero también sus mentiras. Es un efecto de la focalización y su subjetividad, pero las cualidades que conocíamos de Punpun (al estar constantemente en interacción con sus monólogos y los del narrador) condicionaron nuestra opinión del héroe.

Sin embargo, problematiza los límites del punto de vista: vemos lo que el protagonista y el narrador querían que viéramos. Con ello nos subraya que nuestra posición en el relato es la del otro, nos enfrenta a nuestros propios límites y ese cambio del foco nos hace entrar en el juego del “descubrimiento” a partir de la información alterna que se nos ofrece por medio del viaje de Sachi.²⁰³

4.4 DE LA EVASIÓN A LA CATARSIS: LA SOLEDAD DE LOS HÉROES

Tras reconocer la culpa, Aiko y Punpun comienzan otra transformación que va de la evasión del crimen a la catarsis (cuando confiesan o muestran su verdadero rostro al ser amado). Sin embargo, para que esto sea posible primero deben atravesar el mismo proceso que Sachi: el

²⁰³ Ahora bien, la premisa de la imposibilidad de conocerse a sí mismo sin antes conocer el mundo y a los otros fue uno de los temas centrales del *Bildungsroman* clásico y una necesidad para alcanzar la *Bildung*, pues esta tradición no sólo buscaba centrarse en la individualidad, sino que está era necesaria para la creación de mejores hombres en los tiempos de crisis. Por ejemplo, el Wilhelm Meister también era una respuesta a la barbarie de la Revolución Francesa y la necesidad de cultivar el interior o ilustrar para el servicio de la cultura y la sociedad.

conocimiento de ellos mismos en el otro. Por supuesto, también es necesario que reconcilien sus sentimientos con el pensamiento, porque marca el inicio del proceso de mentalización.²⁰⁴

Pero es necesario recuperar la tipología que hace Jung para comprender cómo, en el caso de los jóvenes, su función psíquica dominante es el sentimiento en oposición al pensamiento. Según el psicoanalista, cuando el sentimiento impera en un individuo:

No busca adaptarse a los hechos objetivos, sino situarse por encima de ellos, tratando inconscientemente de hacer realidad las imágenes que están a su base. Por ello, está siempre buscando una imagen que no se encuentra en el mundo real, y que en cierto modo sólo él ha captado previamente, pareciendo por ello resbalar con negligencia sobre los objetos, los cuales nunca coinciden con su meta. A lo que aspira es a una intensidad interna de la que los objetos pueden ofrecerle a lo sumo una pálida primicia. (2013:407-8).

Vemos que está actitud de recluirse en sí mismo y buscar una profundidad emotiva a su alrededor coincide con los dos prófugos. En cierto sentido, esa sensibilidad por el mundo queda constatado por el relato que el padre le hace a Sachi: Punpun intenta atrapar una estrella para proteger las palabras de su amigo. Y, en este punto de su formación, el héroe también intenta llegar a una tierra prometida para salvar a Aiko. Aquel candor de Punpun que en este punto del relato se vuelve insensatez, en realidad es una elaboración más compleja de la función dominante del héroe: la oposición entre el sentir y la “mentalización” (pensamiento) o la toma de responsabilidad del crimen. Según Jung, incluso el sentimiento se corrompe si...

... se ve falseado por el egocentrismo, se vuelve antipático, por no andar ya en ese caso ocupado en lo principal más que con el yo, y ya nada puede evitar la impresión de estar frente a un caso de autoerotismo sentimental, en el que el sujeto está haciéndose el interesante o incluso admirándose enfermizamente en el espejo (...) el sentir egocéntrico se sume ahora en un apasionamiento sin contenido, que ya no se siente más que a sí mismo (2013:408).

Apreciamos la actitud descrita en los primeros momentos del periplo: el héroe se admira a sí mismo como un criminal, siente autosatisfacción por haber cruzado el umbral y conocer que es capaz de todo, incluso matar. Por eso, mientras Aiko cuenta más de su vida y su pasado, el héroe no escucha más que su propia voz, la ignora y abusa emocionalmente de ella. Pero en el instante que comprende su culpabilidad el sentimiento se une al pensamiento, pero en un sentido negativo y no está en equilibrio (busca suicidarse). Por lo tanto, el momento de su transformación se dará cuando el sentimiento se equilibre en sentido positivo.

²⁰⁴ Nótese que Sachi hizo lo contrario: permitió que el pensamiento le diera espacio al sentimiento.

¿Qué es lo que lo hace conectar sentimiento y pensamiento? El último componente que lleva a la catarsis se da nuevamente con el reencuentro con la naturaleza en el *jibun sagashi no tabi*. Esto sucede a su llegada a Tanegashima, una isla perteneciente a la prefectura de Kagoshima. Tanegashima, a diferencia del Fuji, sí tienen importancia sentimental, pues ahí se ubica el Centro Espacial Tanegashima, sitio emblemático para el héroe porque es el lugar donde se realizan investigaciones espaciales. En otras palabras, ambos van a ese sitio para recordar el primer sueño de Punpun: convertirse en científico y estudiar el universo.

Y ese lugar provoca la catarsis: ambos se enfrentan a los sueños y a la posibilidad o imposibilidad de cumplirlos, independientemente de la presencia del “roman”. Por eso, al estar en ese lugar tan significativo, la oposición entre el sentimiento y el pensamiento es mayor: la isla simboliza la infancia rota del héroe y sus aspiraciones más puras, incluido el amor por Aiko. Pero al ir a ese lugar de los “sueños” como criminal se revalora su sentido y permite que el héroe comprenda que “un asesino no puede tener un futuro...” y tampoco puede tener sueños (capítulo 132, volumen 12).

Y esa es una de las razones por las que Punpun enfurece y reacciona con violencia cada vez que observa su “viejo yo” reflejado en Aiko. Es decir, cuando la joven aún tiene esperanza y parece no comprender la magnitud de los hechos, el héroe “enloquece”. Por ejemplo, se expresa en las tres ocasiones en las que ella trata de pedir un deseo a las estrellas:

- 1) Al inicio, cuando ambos miran las estrellas, Aiko le pregunta qué deseo le gustaría pedir. Sin embargo, Punpun responde que “No se van a cumplir los deseos por muchos que los pidas a las estrellas...” (capítulo 120, volumen 11).
- 2) Antes de llegar a Kagoshima, Aiko consigue un *tanzaku* (una tira de papel en la que se escribe un deseo y se amarra a un bambú durante Tanabata) y piensa en algo que pedir para que se cumpla. No obstante, cuando Punpun la observa enfurece y destruye el papel (capítulo 126, volumen 12).

El último momento en el que Aiko aún es capaz de soñar sucede en Tanegashima, pero en esta ocasión comienza a comprender el sentido de su vida, su pasado, presente y futuro. Aiko descubre en la soledad y calma del paisaje natural un impulso por vivir que la hace anhelar una existencia tranquila en ese lugar: quizá tener hijos y pensar en el mañana. Sin embargo, Punpun nuevamente la trae a la realidad y le dice que no tiene caso pensar en el futuro porque son unos asesinos. A pesar de ello, el héroe se deja llevar por la belleza del paisaje y deja de mirarse a sí mismo, por lo que por fin es capaz de contemplar con sinceridad

a Aiko. Entonces pierde momentáneamente su arrogancia y reconoce que él también desea volver a soñar y pensar que, quizás algún día, ambos podrán hallar tranquilidad.

El momento de catarsis inicia cuando el héroe se sincera y comienza a resignarse al castigo. Esto también se aprecia con la súbita transformación de su aspecto físico, pues en las primeras fases del viaje se nos presentó a Punpun con el cuerpo humano y los cuernos, por lo que sabemos que no es el Punpun “real”, sino una careta que refleja su *hibris*. Por eso, cuando regresa a su forma “original” de garabato, sabemos que él habla con sinceridad y acepta escuchar a Aiko. Al mirar con sinceridad a la joven reconoce su presencia y le da las gracias por haberla conocido y hacerlo avanzar, aunque sea por un mundo infernal. Por primera vez, él reconoce el valor de la joven y su autonomía. Por otra parte, Aiko comprende que ha sido aceptada y recibe las palabras del héroe con una sonrisa triste, pues Punpun poco a poco deja de ser la sombra de su madre.

Posterior a lo descrito se da el momento de la “catarsis”, por lo tanto se transforma en el instante de máxima gratitud y la liberación del “yo”. Esto se representa simbólicamente cuando Aiko y el héroe juegan en la playa al atardecer, como si fueran niños (nos recuerda a la iluminación de la carta solar y el encuentro con la autenticidad del ser representado en los gemelos infantes; capítulo 131, volumen 12). Aquel es uno de los instantes más importantes porque es prueba del avance de la joven en su transformación y nos ilustra cómo comienza a tomar en serio los siguientes pasos del viaje. Pero, además, muestra cómo la joven “despierta” de su pesadilla y deja de “soñar” con la salvación.

Pero si Aiko ya no necesita un cómplice o alguien que la salve, significa que ganó a un compañero con quien compartir sus últimos momentos de dicha. Por lo tanto, la joven se encuentra preparada, siempre un paso adelante, para iniciar su “juicio final” y redimirse. Ahora bien, recordemos que la carta del Juicio supone mostrar las culpas y hacer que el individuo comprenda las consecuencias de sus acciones. No obstante, también señala la liberación y el renacimiento que llega cuando se cumple con un “castigo”. Nichols explica que dicho proceso se interpreta como una “individuación” en el sentido que “redime” aquello que se ocultaba en el inconsciente y lo vuelve visible: “En alemán, el verbo redimir, *erlösen*, quiere decir literalmente «dejar libre de atadura». La liberación de las fijaciones no supone la libertad de todos los cuidados y problemas; cada vez que redimimos algo, hemos de pagar un precio por ello” (2010:475-76).

En el caso del héroe, él aún se encuentra en su fase “demoníaca” y se halla al límite de sus fuerzas físicas y psicológicas. Por ello, una vez más cae en la arrogancia e intenta asesinar a Aiko para “liberarla” de su dolor. Con esa intención cree cumplir con la máxima meta de su vida: dejarlo todo para salvarla a ella. Sin embargo, ese es el sueño de Aiko, no del protagonista (no hay que olvidar que él aún no tiene un objetivo sincero). Por ello, Punpun se proclama como el dueño de ambos y trata de decidir cuándo debe morir Aiko.

No obstante, pronto se da cuenta que su bravuconería es sólo otra forma de no tomar responsabilidad de sus actos, pues hasta este momento únicamente ha escapado: de la ley, de Aiko y de sí mismo. Con ello vemos que el sentimiento y el pensamiento se hallan en su punto más cruel o “frío”, pues perdió su “corazón” y se muestra inhumano ante ella. Y, no obstante, Aiko (quien está en mayor desesperación) es la que lo salva a él cuando le confiesa que él no asesinó a la madre, fue ella. Por lo tanto, aún tiene la oportunidad de redimirse.

¿Qué significa para ellos el asesinato de la señora Tanaka? Recordemos ese instante: Aiko no levantó la mano, ni se defendió de las puñaladas; al contrario, se resignó mientras le pedía perdón.²⁰⁵ En ese instante Punpun reacciona y estrangula a la mujer para evitar que la siga hiriendo. Una vez que termina la crisis, comete el primer error: dar la espalda a la amada, pues el joven escucha que tocan a la puerta (destino) y atiende al llamado, rompe la atmósfera de pesadilla cuando él abre la puerta y vuelve a la realidad.²⁰⁶ Mientras tanto, Aiko es obligada a permanecer en ese infierno con el cuerpo de su madre y descubre que no está

²⁰⁵ Algunos lectores han señalado que Mitsuko Tanaka no es realmente la madre biológica de Aiko debido a que ella, cuando trabaja como modelo, firma con el nombre “Aiko Orihara” (capítulo 135, volumen 13). No obstante, hay que recordar que la mujer japonesa al casarse adopta el apellido del esposo, en este caso, el nombre de soltera de la madre es Mitsuko Orihara pues su hermano, que vive en Kagoshima, tiene una clínica registrada con ese nombre (capítulo 138, volumen 13). Sin embargo, en el capítulo 117, volumen 11, Aiko cuenta que su padre y madre nunca se divorciaron y, aun así, el padre las abandonó. Por lo tanto, la madre de Aiko mantenía el apellido de su matrimonio mientras que Aiko (en algún momento) adoptó el apellido de su familia materna.

²⁰⁶ Recuérdese el ensayo “Los golpes a la puerta en Macbeth” (1823) de Thomas de Quincey y del que citamos un fragmento: “...los asesinos quedan apartados de la región de las cosas humanas, los propósitos humanos, los deseos humanos. Se transfiguran: Lady Macbeth existe «sin sexo», Macbeth olvida que nació de mujer; ambos cobran figura de demonios y de pronto el mundo de los demonios se manifiesta. ¿Cómo comunicarlo, cómo hacerlo palpable? Para que surja un nuevo mundo, este mundo tiene que desaparecer durante algún tiempo. Los asesinos y el asesinato deben estar aislados —separados por un océano interminable de la marea y sucesión ordinaria de lo humano— encerrados bajo llave en una celda profundísima; hemos de advertir que el mundo de la vida cotidiana se ha detenido súbitamente, duerme, entra en trance, sufre la tortura de la rueda hasta llegar a un atroz armisticio; el tiempo debe ser aniquilado, abolida la relación con las cosas exteriores: todo ha de caer ensimismado en un hondo síncope y suspensión de la pasión terrestre. Por eso cuando el acto se ha cumplido, cuando se ha consumado la obra de las tinieblas, el mundo de las tinieblas pasa como una procesión en las nubes: se oyen los golpes a la puerta, anuncios sonoros de que la reacción ha comenzado; lo humano refluye sobre lo diabólico; el pulso de la vida golpea de nuevo; al reanudarse los usos del mundo en que vivimos nos damos cuenta por primera vez del horrible paréntesis que los suspendiera” (De Quincey, 1981:156-57).

muerta, sino que respira y se mueve. La joven comprende que deberá volver a su encierro. Esta súbita revelación se vuelve insoportable y, antes que regresar a ese tormento, prefiere acabar con la madre, y, al mismo tiempo, con su viejo “yo”, al que tanto odia y teme. De esa manera, tal como Punpun se mira en los ojos de la señora Tanaka mientras la ahorca, de igual forma Aiko —en el acto de destruir a la madre— en realidad se está inmolando a ella misma.²⁰⁷

A pesar de todo, el matricidio es real y no una metáfora, y la joven comprende, poco a poco, la dimensión de haber traspasado uno de los últimos tabúes... ¿Cómo pagará por su crimen? Aquella cuestión debe ser respondida por Aiko para avanzar en su transformación. Por esa razón, la joven no le permite a Punpun que la mate o que él se suicide, porque estarían cometiendo no uno, sino varios “crímenes”: Punpun se volvería un verdadero asesino si la mata, pero, en especial, la culpa de ella aumentaría, pues lo habría orillado a eso.

Algo que se preguntará el lector es ¿Por qué Aiko no quiere morir en ese instante si, al final, termina suicidándose? Esta cuestión es la más compleja y debemos recordar que Aiko, en su adolescencia, le dijo a Punpun que el día que su sueño se haga realidad, ella estará dispuesta a morir (capítulo 42, volumen 4). Aquel anhelo es ser amada y fallecer por amor. Por tal motivo, la joven continúa protegiendo su existencia, a pesar de las heridas físicas que la están matando y de la pesada carga de su crimen.

Hemos dicho que la obra gira en torno a diversas ideas existenciales, una de ellas es la de ser fiel a uno mismo, incluso en el instante de la muerte. Además, recordemos las palabras del tío Yūichi: “Punpun... ¿Dónde imaginas que morirás? ¿Estará tu vida ardiendo en ese momento?” (capítulo 69, volumen 7). Con esas preguntas se expone que el morir no es un acto de cobardía o escape, sino que se busca una razón para vivir, pero también para

²⁰⁷ Lo que agregamos en cuanto al matricidio es que se considera como un acto atípico y extremo para librarse del sufrimiento (en el caso de las víctimas de sus progenitores). Además, se ha comprobado que, en casi todos los casos, existe un antecedente de maltrato severo antes que se dé el hecho, mismo que detona la crisis. Además, en algunas situaciones, aquellos que cometen el crimen no presentaban antecedentes de conducta violenta. En otras palabras, el crimen sucede de manera no premeditada, sino que se da como respuesta al historial de ataque como una manera de sobrevivir. En este caso hay dos explicaciones: la reacción violenta es espontánea y estalla debido a la desesperación, por lo tanto, la víctima inhibe cualquier juicio o control de sus acciones hasta que es demasiado tarde. Véase (Clark y Freeman Clark, 2007a:174). La segunda explicación revela que la respuesta violenta del hijo hacia su padre o madre es, en realidad, un comportamiento aprendido, pues el individuo interioriza la ira antes que la negociación, de tal manera que el ataque es una “*desperate reaction of extreme rage committed by a child who feels powerless*” (Clark y Freeman Clark, 2007b:198-99).

morir. De esta manera, finalizar su vida en la playa sería deshonoroso para Aiko, porque no habría completado su aprendizaje y señalaría que no fue fiel a sí misma y a sus convicciones.

Por otra parte, si avanza a pesar de las heridas y las culpas, obtiene una oportunidad de cumplir su sueño. En cuanto a su transformación interior, también es necesario que el sentimiento y el pensamiento encuentren su equilibrio. Por ello, una vez que todos estos preparativos se alcanzan, la joven entrega su vida con resignación, como una forma de asumir responsabilidad.²⁰⁸ Recordemos que el suicidio es un tema recurrente en la literatura japonesa, sin embargo, en algunos casos es una ceremonia solemne, no un simple escape de la vida o de las obligaciones (por supuesto, en la actualidad han cambiado estas ideas).²⁰⁹ Por lo tanto, para que el suicidio sea una opción en la obra, Aiko necesita continuar hasta que encuentre aquello que busca y, de cierta manera, el “roman” nace cuando la heroína demuestra que luchó con pasión hasta el final. Sólo así se le permitirá morir.

Otro cambio significativo en Aiko tras la catarsis es el nacimiento de su autonomía, pues tras confesar su crimen también se “libera” y comienza a recorrer los últimos tramos del viaje sola. Por ejemplo, cuando le informa a Punpun que ha decidido quedarse a vivir en aquella isla e intentar reconstruir su vida; por lo tanto, le da a Punpun la libertad de elegir qué desea hacer: seguirla o huir él solo. En cierto sentido su despertar o catarsis aún no la lleva a la siguiente fase de crecimiento: la “mentalización” pues la joven aún tiene esperanza de salvarse. Además, aun cuando Punpun la acompañará el resto del viaje, su soledad es más pronunciada, tal como lo confiesa en el volumen 13, capítulo 138.

En cuanto al héroe, al saber quién cometió el crimen pierde lo único que tenía: su orgullo. Además, también señala su fracaso, pues ni siquiera logró salvarla de aquella pesadilla. Con ello inicia el siguiente momento en la transformación: su catarsis que es posible cuando pierde su arrogancia y acepta aquella parte de sí que había ignorado durante

²⁰⁸ Para un lector occidental, esta propuesta resulta incomprensible, sin embargo, en la unión de esos dos elementos estamos viendo otro aspecto del pensamiento y la estética japonesa que ha dominado por siglos: el *mono no aware* y el cierta serenidad zen al comprender la fugacidad de lo bello, de la vida y la capacidad de renuncia o resignación cuando se ha alcanzado tal calma de espíritu.

²⁰⁹ La muerte por la propia mano en la cultura japonesa es compleja, pues el rito, la ideología y una fuerte tradición en torno a la idea de la autoinmolación la acompañan. Por ejemplo, a veces se realiza una tarea previa de reflexión profunda de por qué se realiza el acto. De ahí que existan ciertos símbolos recurrentes en la acción: quitarse los zapatos y, a veces, algunas piezas de ropa, doblarlas y colocarlos perfectamente alineados. En su sentido simbólico es una forma de llegar sin impurezas a la otra vida, pero, también tiene un sentido social: es una forma de demostrar consideración a los vivos. Es decir, cuando alguien observa estas señas, comprenderá que fue un suicidio y así se sabrá que sucedió con esa persona, en caso de no hallar su cuerpo.

el viaje, no durante su vida (el sentimiento). Y a pesar de todo, aun cuando el sentimiento sigue siendo la función dominante, el pensamiento se ha unido a las acciones, pues ya no es un actuar visceral, sino que comienzan a obrar con premeditación.

Con ello apreciamos que el sentimiento y el pensamiento son distintos en el protagonista, pues mientras que Sachi tuvo que conciliar la mente con el corazón, y Aiko el corazón con la responsabilidad, en el caso de Punpun debe equilibrar su idealismo con la realidad pero, también, abandonar la soberbia y la victimización. Así, una vez que se ha asimilado la parte perdida, tiene lo necesario para terminar su periplo.

¿Cuál es el objetivo del protagonista en estos momentos? Ya no se trata únicamente de la complicitad, pues ya nada la ata a ella; tampoco puede fingir que sacrificó su futuro y su vida por amor; tampoco puede mantener su arrogancia al creerse un asesino. Al final, Punpun ya no tiene excusas para huir ni para quedarse.²¹⁰ Es entonces que el protagonista comprende que sólo le queda “redimirse”, emerger de su “tumba” interior o sucumbir. Tal como lo expresa la carta del Juicio y la trompeta del apocalipsis: “Si es capaz de responder a la llamada de la trompeta, podrá avanzar hacia una vida que se abre ante él y que va más allá de todo lo que ha conocido o imaginado. Si se niega a hacer frente a este desafío, volverá a caer de nuevo en el calabozo, del que quizá nunca más saldrá” (Nichols, 2010:476).

Entonces es cuando decide que cumplirá con el castigo para defender los sueños de Aiko: la llevará con su tío para salvarla y, después, él dirá que es el asesino.²¹¹ Como apreciamos, un nuevo tipo de soberbia se hace presente, ya no por la maldad, sino al pretender que puede limpiar la responsabilidad de la joven para que él se transforme en un mártir. El aprendizaje de Punpun no termina, porque aún pretende salvar a otros, antes que a sí mismo.

Recordemos que el viaje del héroe es una metáfora del autoconocimiento: el encuentro con la “sombra” o con el “otro lado de sí mismo” que resulta aterrador de mirar y,

²¹⁰ Como Nichols señala, si algo golpea al héroe y esto lo hace caer debe, posteriormente, renovarse y surgir del abismo, con lo cual “su viaje a la profundidad es provechoso” y renace a la vida pues todas las funciones de la psique se reúnen en el juicio (el ego y sus funciones) de ahí que el ángel sea quien las reconcilie con el llamado de la trompeta (2010:471).

²¹¹ Nichols dice que al final de un juicio se debe dictar una sentencia, por lo tanto, cuando no es favorable se cumple una condena, pero cuando es positiva para el prisionero se recobra la libertad, pero no para actuar, pues tras el “castigo” se espera que las acciones se equilibren y se dé una liberación espiritual: ya no tiene poder sobre el condenado, pues ha pagado su precio (2010:476). De esta manera nos damos cuenta de que ni Aiko ni Punpun están libres de culpa, sino que, al alcanzar la catarsis no los redime, sino que únicamente los acercó a un conocimiento más profundo de sí mismos. Por lo tanto, cuando el héroe es capaz de ver sus dos rostros (el de criminal pero también el de víctima), está en libertad de decidir qué hará con el nuevo saber adquirido.

sin embargo, es necesaria la acción porque muestra las posibilidades del ser humano, en sus bondad, pero también maldad. Es lo que Campbell llama un viaje a lo profundo de la psique y en donde, tras el largo peregrinar y los muchos pesares, se gana la renovación al superar la prueba. Por lo tanto, la recompensa es el fortalecimiento debido a que la sombra ya no lo atormenta; sólo así, puede regresar y ayudar a otros (1994:42 y 234).

El mérito de este tipo de héroe no está en las acciones que destacan su valor, sino en el proceso para vencer el miedo y avanzar. En sentido metafórico, es la acción de asomarse a los abismos de la psique para enfrentar aquello que se ignora o no desea reconocer de sí mismo (el enfrentamiento con la “sombra”). Sus hazañas contra monstruos terribles son metáforas de esa lucha, pero resultan conmovedoras para el oyente. Por algo Károly Kerényi señala que las narraciones de los héroes se caracterizan por “su gran sufrir (Prometeo, Edipo, Jesucristo, Gilgamesh) que se lanzan al inframundo para ser torturados, pero victoriosos por su valentía (1999:181).

Para Nichols esta fase de la muerte o del descenso a los infiernos se complementa con el de la resurrección, pues ambos procesos forman parte de los estadios finales de los ritos de iniciación (2010:467).²¹² No obstante, más que los ritos en sí, lo que realiza la obra de arte es plasmar la angustia durante aquellos momentos de soledad y retiro en las que se enfrentan las pruebas sin ayuda, pues tal como señala Campbell:

No es la sociedad la que habrá de guiar y salvar al héroe creador, sino todo lo contrario. Y así cada uno de nosotros comparte la prueba suprema —lleva la cruz del redentor—; no en los brillantes momentos de las grandes victorias de su tribu, sino en los silencios de su desesperación personal (1972:214).

Sin embargo, rara vez se muestra este tormento del héroe en el manga y, si bien una historieta agrega pasajes dramáticos (la pérdida de seres amados, momentos tristes o conmovedores), en realidad el héroe siempre gana y su sufrimiento tiene una retribución positiva. No obstante, en el caso de *Oyasumi...* la situación es más compleja y ambigua porque el lector se pregunta constantemente si el héroe resulta victorioso o fracasa. Y, de no salir triunfante... ¿es una mala obra si se precipitó hacia la derrota? Debemos comprender

²¹² Y agrega Nichols que por eso muchas ceremonias iniciáticas consisten en aislarse o apartarse a lugares remotos para que, después de varios días de soledad y preparación, el joven resurja como adulto, pues durante el apartamiento y observación de sí mismo adquiere un saber nuevo que lo acerca a la comprensión del uno mismo inmerso en el mundo, conocido sólo hasta que, irónicamente, uno se aísla de lo cotidiano (2010:467).

que en este proceso de redimirse o transformarse, el individuo acepta tanto su forma pasada (pecadora) cómo su estado humilde tras el viaje, porque adquirió un nuevo aprendizaje que lo llevó a conocerse a sí mismo de una forma más profunda, aún si no adquiere el triunfo.

4.5 LOS ÚLTIMOS PASOS DEL HÉROE

El último volumen de *Oyasumi Punpun* (corresponde al color blanco y al Arcano de El Mundo) desarrolla los siguientes hechos: Los prófugos tienen la intención de permanecer en la isla de Tanegashima para iniciar una nueva vida, sin embargo, se descubre el asesinato y la policía busca a la principal sospechosa: Aiko. Ambos escapan rumbo a Nishinosawa, lugar donde vive el tío de la joven. No obstante, cuando llegan a Nishinosawa encuentra un pueblo abandonado. Perdidas las esperanzas, Aiko se suicida y el héroe regresa a Tokio para hacer lo mismo. Sucede una falsa muerte, es rescatado y se da la resurrección y la liberación.

Para interpretar los momentos concluyentes del viaje, hay que observar desde tres puntos que discutiremos en el siguiente orden: el **psicológico** (la lenta transformación interior de los personajes), el **cultural** (los valores, ideas y puntos de vista en torno la madurez, la muerte, la libertad, entre otros) y el **arquetípico** (cómo funcionan y se ordenan los elementos restantes del periplo). Nuestro primer asunto es el cambio psicológico de los personajes y siguen el trayecto de la transformación de Sachi que discutimos anteriormente. Por ello, para que Aiko y Punpun completen su peregrinar necesitan, en primer lugar, llegar a la **mentalización** una vez que se alcanzó la **catarsis** (la mente o el pensamiento se une con el sentimiento y los prófugos comprenden que es hora de tomar responsabilidad).

En cuanto al aspecto cultural, éste entra después de la mentalización y los procesos psicológicos se une con el pensamiento japonés. Por ejemplo, una vez que los personajes están por cumplir su “condena” se da el *jisei no ku* (despedida o reflexión final antes de la muerte). El siguiente paso es la **redención** (aceptar la responsabilidad del crimen) pero se realiza, de igual manera, según el imaginario oriental. Luego, una vez que los personajes aceptan sus culpas, logran la reconciliación consigo mismos y los otros, se da el crecimiento o la muerte. Esto también se puede interpretar como una **trascendencia** o **liberación**, entendida como una victoria espiritual, pues se abandona toda culpa, anhelo o apego, incluida la victimización. Por esa razón la carta del Juicio se lee a la par de El Mundo, pues la unión de ambas expresa aquellos momentos en el viaje arquetípico del héroe: la muerte (descenso

a los infiernos), la prueba máxima, la recompensa o resurrección, el regreso del héroe transformado y su unión con el todo o el mundo (la muerte real o la libertad).

Todo el anterior proceso psicológico descrito (en comunión con lo cultural) tiene un orden y estructura, es ahí donde entra el monomito, el mitologema, lo arquetípico y lo simbólico. Por ejemplo, veremos que la metamorfosis cumple con los estadios conclusivos del periplo: enfrentamiento final, la derrota, el regreso, el encuentro con la diosa, la salvación, la resurrección, la reconciliación con los arquetipos paternos y la vuelta al origen.

A) LA ÚLTIMA NOCHE DEL VIAJE: LA FUERZA DESTRUCTIVA DEL YIN Y LA REGENERACIÓN DEL YANG

En el volumen 13, cuando finalmente se descubre el crimen, los jóvenes se enfrentan a la realidad y, por lo tanto, inicia su declive. Sin embargo, hay algo que caracteriza el inicio de este proceso y es el contraste entre la oscuridad y la luz de los capítulos 137 y 138. Esto no es gratuito, pues se relaciona con el color usado en las últimas dos portadas: el color negro del volumen 12 y el color blanco de volumen final; la noche y el día, la oscuridad y la luz.

El sentido que el negro y el blanco tienen en este contexto es digno de atención. Por ejemplo, mientras que en Occidente el color negro representa el luto, en Japón el color blanco señala la muerte, la purificación, la perfección, el misterio sublime y la armonía cósmica. En el caso del color negro, éste señala la “nada” o *Mu* (無) (Cavallaro, 2013:36; Heller, 2004:130-64).²¹³ Además, hay una relación con los arquetipos del *yin* y el *yang*: el primero es la fuerza femenina, la noche y, según algunas doctrinas, también señala la destrucción; el segundo, es la fuerza masculina, el día y la creación.²¹⁴

²¹³ La “nada” o *Mu* (無) es un término del pensamiento budista y zen. Se refiere a un espacio intermedio donde yace el vacío, un espacio que nos produce un sentimiento estético de soledad, pero también nos invita a la introspección y a la disolución. La “nada” o el “sin” no pretende decir que no hay existencia, sino que se plantea el regreso o la comunión con el “todo” (García Gutiérrez, 1998:56-58). Y esta “nada”, que nos deja un sentimiento de melancolía y disipación, es algo que veremos con mayor fuerza en el estudio del volumen 13 que alude a estas ideas con los colores negro y blanco.

²¹⁴ La palabra *yang* significa originalmente luz solar o lo que atañe a ella; la palabra *yin* significa ausencia de luz solar, es decir, sombra u oscuridad. En su desarrollo posterior, el *yang* y el *yin* llegaron a ser considerados como dos principios o fuerzas cósmicas que representan respectivamente masculinidad, actividad, calor, claridad, sequedad, dureza, etc., para el *yang*; y femineidad, pasividad, frío, oscuridad, humedad, blandura, etc., para el *yin*. A través de la interacción de estos dos principios fundamentales, se generan todos los fenómenos del universo (Youlan, 1989:181-82).

Estos colores son importantes porque nos hablan, a grandes rasgos, de lo que sucede al interior de los últimos dos volúmenes de la obra y de la transformación psíquica y espiritual de los protagonistas.²¹⁵ Sumado a eso el Arcano 21 corresponde a la carta del Mundo y expresa la culminación del viaje, donde los opuestos se unen, todo cobra movimiento, las fuerzas se equilibran y la armonía llega. Por lo tanto, señala el resultado del desarrollo interior tras el periplo y el ordenamiento arquetípico de ese instante de metamorfosis. Ahora bien, recordemos que en la carta del Juicio también se anuncia el comienzo de una nueva etapa o “una nueva interacción entre el consciente y el inconsciente que se manifestará en la última carta: el Mundo” (2010:467). Por ello, la toma de responsabilidad de las acciones es un requisito indispensable para el crecimiento interior de los personajes y su liberación.

Ahora bien, tanto la presencia del color negro como la del blanco se despliega en dos sentidos: visual, pues hay un evidente claroscuro entre el capítulo 137 (la última noche) y los capítulos 138 (el amanecer) y el 139 (el medio día y el ocaso). Y, simbólico, por los signos que acompañan esos momentos. Por ejemplo, si el volumen 12 hablaba del caos, en el último volumen de *Oyasumi...* las acciones giran en torno a la idea de la muerte –real y simbólica– pero también señala la purificación del individuo y su renacer.

Dicho esto, una vez que Aiko confiesa su crimen inicia una nueva fase de purificación para ambos. En el caso de Punpun, en la última noche se muestra más sereno y resignado, pero está lejos de haber completado su formación, pues aún intenta cumplir el sueño de alguien más. De igual modo, busca cargar con una culpa ajena y, aunque sus intenciones parezcan heroicas, en realidad son egoístas, pues sólo es una satisfacción de su ego y no una acción altruista. Por ello su lección es tomar responsabilidad de su vida y dejar de pretender arreglar los problemas de los demás (a costa de su propia existencia) o ser una “herramienta” para otros (tal como sucedió con Sachi, Azusa y Midori).

Otro cambio significativo es que Punpun deja de violentar a Aiko e intenta encontrar una solución “realista” a sus problemas. En ese aspecto, el cambio interior del personaje es notorio y nos da la ilusión de que maduró o llegó a la mentalización. Sin embargo, es sólo el paso inicial, pues el cambio de la arrogancia a la humildad no es del todo sincero. En primer

²¹⁵ Hasta este punto del trabajo aún no habíamos traído la interpretación de los dos colores mencionados, porque estábamos enfocados en el *jibun sagashi no tabi* y en el descubrimiento del “sí mismo”. Sin embargo, al inicio del volumen 13, combinado con el simbolismo de la carta del Mundo nos expresa cómo los opuestos comienzan a reunirse, las acciones se equilibran y los personajes alcanzan su maduración y su liberación.

lugar, sus actos criminales del pasado ya no pueden justificarse y su actitud violenta resultaría falsa o gratuita. Punpun asume que fracasó y su actuar fue un mero acto de cobardía. Por ello, comprende que el peso de sus acciones recae en él, no en las circunstancias, sino en su obra.

Relacionado con esto, el héroe realiza una nueva revaloración del concepto de “Dios” (el personaje recurrente que lo incita a actuar). Punpun reconoce que la presencia de “Dios” también fue una excusa (capítulo 131, volumen 12), pues su constante dialogar con una figura “divina” fungía como justificación y escape: servía para quitarse la responsabilidad y le echaba la culpa de sus desgracias (o de las malas decisiones que tomaba) al silencio de Dios. Así, al no contar con su guía o su consuelo, podía argumentar que su extravió no era por su apatía, sino por el olvido de la divinidad y por obra del destino. Por lo tanto, se da cuenta que “Dios” es él mismo: su cobardía, su violencia y su oscuridad es “Dios”.

A pesar de eso, “Dios” sigue presente en el fondo de sus heridas, desde donde lo observa con un rostro sonriente y como una manera de afirmar que el héroe no ha madurado y sigue negándose a sí mismo. Esto provoca que Punpun, aún ebrio de soberbia, sufra su última transformación demoníaca: la del falso salvador. En otras palabras, aún más cruel que violento, ahora el joven compadece a Aiko y se ubica desde la superioridad de aquel que es inocente: cree que es el redentor y se jura a sí mismo que salvará a su amada de su castigo.

En cuanto a Aiko, dijimos que en estos momentos del viaje está más sola que nunca y, al final de cuentas, eso le permite decidir la resolución del viaje. Por lo pronto, sus opciones son entregarse a la policía o encontrar a su tío. Es evidente que elige la segunda. Pero esta decisión no se basa en la posibilidad de rescate (después de todo sus heridas son tan graves que no se salvará), sino que busca prolongar el viaje y ver hasta dónde puede llegar (tal como lo expresa el héroe en el capítulo 140). También se infiere que la razón de la huida no se debe a que le tema al castigo, sino a que perdería nuevamente su libertad. Pero no sólo esa idea es importante para ella, pues aún desea hallar al amor y eso es lo que la mantiene con vida. Sin embargo, la idea romántica del amor es lo que le impide crecer, pues no coincide con la realidad o con una visión madura del amor. Así, en el momento en el que ella comprenda ese sentimiento de una manera más profunda, podrá realmente encontrar la liberación.

Sin importar que la libertad sea una ilusión o si no existe, desde el punto de vista de la obra se presenta como el más alto ideal: señala la superación del miedo a la vida y permite el crecimiento. Por supuesto, este crecer también exige la fortaleza para admitir las

consecuencias de las acciones cometidas en su nombre, por lo tanto, requiere responsabilidad.²¹⁶ Por eso la joven en los últimos momentos de su viaje pelea con más ímpetu, sólo recordemos cómo, una vez que confesó su crimen, impuso su voz e independencia, pues comenzó a alejarse de Punpun como una manera de demostrar que ya no necesitaba de otros para cumplir su sueño; ella podía luchar por sí misma para conseguirlo.

Sin embargo, ni Aiko ni Punpun han reconciliado su pensar y su sentir, pues su idealismo sigue activo y obliga a la joven (casi moribunda) a actuar según su capricho. Por eso la oscuridad real y simbólica que se presenta en el capítulo 137 muestra la última noche que los fugitivos pasan juntos y que condensa todas sus inútiles pretensiones. En lo visual, el autor plasma esos momentos con el uso marcado de claroscuros que devoran las siluetas de los héroes. Pero, en su simbolismo, es el punto de inflexión, la *hybris* y el instante en el que las fuerzas destructivas (*vin*) se manifiestan una vez más antes de la redención.

Por ejemplo, los jóvenes, dominados por la desesperación, el miedo, la locura y la culpa, dejan libre la violencia y la lujuria una vez más en una noche dionisiaca que anuncia que el falso “yo” muere y de sus restos emergen los héroes transformados. ¿Qué quieren decir esas tinieblas que los rodea? Es el instante del parto, pues aún se aferran y se resguardan en ese vientre simbólico que ya está marchito y es asfixiante. La madre simbólica aún está latente como idea, pero ya no está aprisionando a los sujetos, sino que son ellos los que se niegan a dejarlo. Por esa razón, al desvanecerse la oscuridad se da el doloroso nacimiento e inicia un nuevo día: Aiko y Punpun observan la luz del sol y, finalmente, llegan a la tierra prometida, purificados tras una noche de excesos sexuales.

²¹⁶ Hemos señalado constantemente esta responsabilidad como la seña de maduración del héroe pero, por sí misma, es una idea debatible en cualquier contexto. Por ejemplo, recuérdese las propuestas de Terry Eagleton en su ensayo *Sobre el mal* (2010) en torno a la creencia de que, si nos hacemos totalmente responsables de nuestras acciones... ¿Eso no quiere decir que somos “mejores” que otros? ¿Qué hay de los matices o las circunstancias e influencias sociales que, a veces, obligan a alguien a cometer un crimen? La soberbia tras el “ser responsable de nuestras acciones” es también síntoma del mal pues, según señala, quien asume la total responsabilidad de sus acciones malvadas, en realidad, se aísla o independiza del mundo y de los otros. Por lo tanto, al negar las influencias externas y proclamar que en uno mismo recae todo el peso de la acción (afirmar la libertad y negar la dependencia al otro), reafirma la maldad. Sin embargo, la maldad, la responsabilidad y el honor son ideas con diferente interpretación según la tradición-cultura desde donde se discutan, por lo que Eagleton no tiene por qué coincidir con el pensamiento oriental. Y en el caso de *Oyasumi*... no se intenta explorar las implicaciones filosóficas de la responsabilidad, sino mostrar cómo, en el camino de la maduración de un joven, uno de los primeros pasos es dejar de culpar a otros (los padres y la sociedad) y enfrentar con valentía las decisiones y consecuencias de las acciones: ser un adulto no significa aislarse del mundo y de los otros, al contrario, es por ellos que se regulan las acciones (la idea del karma).

La blancura presente en el capítulo 138 comienza a revelar la realidad de las cosas y, poco a poco, las ilusiones se desvanecen, así como el idealismo. No obstante, es demasiado tarde, pues ahora Punpun comprende que ya no pueden seguir persiguiendo un espejismo: el pueblo paradisíaco no existe, pues, literalmente, es una aldea fantasma. Y, tal como le sucede a Juan Preciado en *Pedro Paramo*, Aiko y Punpun recorren el camino de un inframundo ardiente de verano, en busca de alguien que no existe de forma física, sino en idea.

Pero en realidad ya no importa, porque los jóvenes ya no necesitan a un salvador, sino que están ahí para realizar una estancia purificadora: es la culminación del *jibun sagashi no tabi*, en donde conocen otro fragmento de sí mismos que habían ignorado y que era necesario para trascender. Y esto nace de la soledad, rodeados del paisaje natural que devora ese pueblo derruido. Pero, no hay que olvidar que también están ahí para que sus almas sean juzgadas. Por eso, como en el mito de Orfeo y Eurídice, sólo uno de ellos saldrá, mientras que el otro se perderá para siempre en el inframundo.

Esto se refuerza porque, tan pronto llegan al pueblo, se rodean de símbolos funestos. En primer lugar, las cigarras que Aiko escucha (símbolo del verano en Japón) son un símil de ella: el insecto vive toda su vida bajo tierra, cautiva hasta el día que emerge, busca pareja, se aparea y muere inmediatamente. De igual manera, la joven se mantuvo recluida y, en el instante que halla el amor, se suicida. El siguiente símbolo mortuorio se da cuando mira su reflejo en el agua. Recordemos que, desde su adolescencia, tuvo un sueño recurrente:

¿Sabes? Siempre tengo el mismo sueño, una y otra vez. En él, espero a alguien. Está todo oscuro, en la orilla de un lago o estanque, y espero a alguien que no viene. Durante años. Décadas. Sin parar. Pero, en un momento dado, me doy cuenta de que hay alguien mirándome fijamente. Es una señora que no me suena de nada pero, contenta, me acerco a ella arrastrando las piernas. Sin embargo, cuando me fijo bien, resulta que sólo soy yo reflejada en el agua. Entonces siento una profunda tristeza... y me despierto. Cuando pienso que posiblemente el instante de la muerte sea tan triste y solitario como eso, me hundo en la miseria (capítulo 42, volumen 4).

Nuevamente aparece la dualidad “oscuridad y luz”, porque en las tinieblas espera inútilmente a su salvador (Punpun) que jamás llega. Pero, eventualmente, descubre que junto a ella hay otra figura femenina (su sombra, su madre) y que resulta ser su propio reflejo.

Luego llega la luz del entendimiento, pero en ese instante sabe que va a morir. El sentido no es completo, pues hace falta otro fragmento y es la pesadilla que tuvo al inicio del viaje.²¹⁷

En la primera imagen onírica su sentido es obvio: mirarse a sí misma es otra manera de saber que Aiko, finalmente, se ha enfrentado a su yo. En otras palabras, realiza la mentalización de sus acciones. Por ello, si bien ya estaba consciente del significado de su crimen, ahora está lista para responsabilizarse, por lo tanto, acepta su castigo. Sin embargo, pensar en entregarse a la policía es inútil: le queda poco tiempo de vida debido a sus heridas.



Ilustración 4.3. Aiko se contempla en el río y sabe que su muerte está próxima, pues es la misma imagen que vio en sus sueños. Capítulo 138, volumen 13.

Ahora bien, si regresamos al sentido del sueño ¿Qué mira Aiko en el agua? Vemos que no son aguas violentas, estancadas o primaverales (según la clasificación que propone Gastón Bachelard en *El agua y los sueños* de 1942), sino que señalan el viaje fúnebre: el río Sanzu (三途の川), que es similar al Estigia de los griegos o al río Apanohuacalhuia de los nahuas. Según la mitología japonesa, las almas deben cruzar las aguas del Sanzu, pero la tarea será sencilla o tortuosa según el peso de su karma. Sin embargo, el agua en Japón también simboliza al alma debido a que es la “materia prima” del universo. Además, posee la cualidad de purificar, de ahí que no se cruce en una barca, sino a pie y con múltiples obstáculos según las acciones cometidas en vida (Burckhardt, 2009:128).

Aiko no sólo sabe que va a morir, sino que, al mirarse en las aguas del río de la muerte, decide cómo hacerlo según el peso de su crimen. Por lo tanto, no será una muerte digna o

²¹⁷ Recordemos que, después del crimen y hasta antes de su muerte, ella tiene en tres ocasiones la misma imagen en sueños: Aiko mira su reflejo y después se da cuenta que está en la preparatoria con ganas de orinar. Pero, debido a que la maestra está explicando algo importante, ella no se levanta de su asiento. En la última ocasión que tiene la pesadilla, su madre aparece atrás de ella, por lo que la joven se orina y mancha sus pies temblorosos. El sentido de esta pesadilla también es premonitorio, pues veremos que, cuando Aiko cumpla su condena, ese detalle terrible se repetirá para marcar el último error fatal del héroe: la *hamartia* y la soledad de la muerte de la joven. Pero ese punto lo explicaremos más adelante.

para recuperar el honor (el *seppuku* o *harakiri* es impensable en este tiempo y contexto), sino que es simplemente la ejecución de una asesina: muerte sin decoro o por ahorcamiento.²¹⁸ Y una de las razones es para que, quizás, su paso por el Sanzu sea menos doloroso. La joven comprende que el momento de su juicio final llegó y avanzará con decisión hacia su condena.

Pero, debemos notar algo adicional: la mentalización de Aiko y la unión del sentimiento-pensamiento transcurren fuera de la vista del lector y de Punpun. Con ello no formamos parte de su proceso de transformación. En ese sentido se refuerza la terrible soledad de la joven y su tragedia, pues nos provoca la sensación de impotencia y fracaso al no poder participar de esos instantes. Además, este hecho refuerza la separación del héroe y su amada, pues, aun cuando están juntos durante todo el viaje, en realidad están alejados internamente: sus encuentros son sexuales y violentos, no amorosos y compasivos. Por tal motivo consideramos que la joven aún no encuentra el amor.

Pero los personajes femeninos en *Oyasumi...* siempre están un paso adelante del héroe. Primero Sachi superó su prueba sin ayuda y, con profundo dolor, logró su transformación cuando se enfrentó a sí misma. Ahora Aiko también alcanza, en soledad, la redención, pues comprende el sentido de su vida, sus acciones y sus consecuencias. Pero, aun cuando su transformación psicológica está por completarse, no se ha perfeccionado la espiritual, pues falta un elemento y es cumplir su último deseo: comprender al amor.

4.6 EL HALLAZGO DEL AMOR Y LA LIBERTAD: EL SUICIDIO DE AIKO

La muerte de Aiko es el momento más trágico en *Oyasumi Punpun* e, incluso, hoy en día al momento de la escritura de esta tesis, tanto el autor como varios fanáticos de la obra tienen la costumbre de subir a las redes sociales algún mensaje o dibujo alusivo al personaje durante el Tanabata (7 de julio). Esto lo realizan como una forma de recordarla y mostrar el cariño que se ganó entre el público. Sin embargo, con esta práctica observamos algo adicional que es una interpretación dividida del actuar de este personaje: muere como una víctima (por las circunstancias y motivos de su fin) o muere por su fortaleza. Estas dos ideas nos dan la pauta para interpretar el suicidio, en especial porque el segundo punto es el menos discutido entre los lectores, aun cuando hay indicios para leerlo de esa manera. En el caso de esta

²¹⁸ La pena capital en Japón es la ejecución por ahorcamiento, en total hermetismo y soledad.

investigación, se opta por ver la muerte del personaje como un instante de fortaleza, más que ser una acción guiada por la debilidad o la cobardía.²¹⁹

La muerte por la propia mano en la literatura japonesa es un elemento de gran peso por su fuerte presencia en el imaginario colectivo.²²⁰ Sin embargo, en los últimos años y, en especial en el manga, se ve de manera crítica y como un grave problema social (el país continúa con una alta tasa de casos, en especial entre jóvenes). En gran parte han sido perjudiciales los discursos ideológicos y religiosos que, si bien no incitan a la acción, tampoco la condenan, al contrario, muchas veces el acto sirve para demostrar arrepentimiento y dolor al ofrecer la vida como pago o muestra de compromiso. Esta es una de las principales diferencias con Occidente en donde el cristianismo condena la acción.²²¹

Pero, a pesar de la “idealización” del hecho, cada vez son más los debates que intentan exponer los elementos que contribuyen a que los individuos opten por la muerte, antes que la ayuda médica y psicológica. Por tal motivo, el suicidio tiene diferentes connotaciones según las circunstancias desde donde se represente. Así, mientras que en algunas ocasiones

²¹⁹ En primer lugar, el suicidio es un tema complejo en Japón y, aunque el tema en sí da para mucha discusión, no es posible hablar de toda su historia y cada uno de sus elementos. Por ello sólo anunciamos que, al discutir la representación de esta práctica, no se debe hacer a la ligera y recomendamos no aplicar valores o prejuicios occidentales a esta cultura. Con esto en mente, al igual que sucede con la idea de la formación, lo que se tiene por suicidio no es permanente y se transforma con el tiempo. Por eso es imposible hablar del asunto en general, sino que conviene analizar la situación específica. En el caso de esta investigación, veremos el acto a la luz de la transformación o maduración de los personajes y por su sentido en la obra y en Japón.

²²⁰ Un factor que tiene peso en la recurrencia del suicidio es la idea del bien común o el grupo, pues, según el pensamiento japonés, ennoblece la acción cuando se hace en nombre de los otros, o cuando se hace por el bien de un grupo. Ejemplos de este tipos son el *shinjū* (心中) cuando dos personas cometen suicidio por vínculos fuertes o por el deber; sin embargo, cuando los lazos son más emocionales (familiares) se habla de *ikka shinju*; también existe el suicidio de dos amantes o por amor (*jōshi*) y el de padres-hijos (*oyako shinju*) (Toyomasa, 1983:261-63).

Sin embargo, el amor y la lealtad no siempre están involucrados. A veces también ocurre cuando un individuo considera que no ha cumplido su deber. Tal es el caso del suicidio de los padres cuando uno de sus hijos se convierte en asesino y demuestran su vergüenza ante la sociedad entregando sus vidas (y como una forma de pedir perdón por haber fallado en su crianza); o, cuando un individuo considera que ha fallado en sus labores y, por lo tanto, trae vergüenza a sí mismo, a su familia o grupo, etc. Los ejemplos más emblemáticos son los rituales suicidas conocidos como el *harakiri* o *seppuku*, que fue una ceremonia fúnebre entre la clase samurái para recuperar el honor (o para evitar perderlo) pero, también, para evitar que el nombre de su familia sea manchado por una acción indigna, pues al sacrificarse se demuestra su valor y su arrepentimiento (Wolfe, 1990:33-34).

Pero incluso es más idealista, por ejemplo, morir por el emperador o la nación, propios del pensamiento jerárquico del confucianismo y del budismo. Otro caso se da durante la Segunda Guerra Mundial con los ataques suicidas de los soldados japoneses, alabados y admirados por el pueblo por su entrega a la nación. También es cierto que el *yamato-damashii* o “espíritu japonés” tiene mucho que ver en recurrencia al suicidio, en especial por los fuertes sentimientos de unidad, honor, deber, entre otros ideales (Ohnuki-Tierney 2015:36-53).

²²¹ Por ejemplo, en el pensamiento budista y el confucianismo también se ha impuesto como una manera de demostrar el desapego material. Además, recordemos que la muerte en el budismo no es considerada un final (como en el cristianismo), sino que un cuerpo muere, pero el alma reencarna en otra vida.

será un problema mental, en otras poseerá elementos estéticos y filosóficos que, para Occidente, resultan incomprensibles a primera vista.

Ese es el caso del suicidio en *Oyasumi Punpun*, pues aparte del problema psicológico de Aiko, su muerte tiene un sentido profundo y simbólico que va de la mano con su desarrollo espiritual y con su meta máxima: el amor. Debemos tener en cuenta que, según nuestra interpretación, Aiko no acaba con su vida por temor a la justicia, tampoco para herir al héroe al dejarlo sólo. A nuestro juicio, las razones del acto son la culpa (o para demostrar su vergüenza), para asumir responsabilidad por sus acciones, y, simbólicamente, como un acto de amor que incluye una serie de pasos previos y posteriores para completar su sentido.

En primer lugar, dijimos que la joven decide que va a morir cuando se enfrenta a sí misma y reconoce que le queda poco tiempo de vida, por lo tanto, debe decidir cómo y cuándo lo hará. ¿Qué la ata a la vida? Es el deseo de libertad y una convicción que le da sentido a su existir: conocer el amor. Pero su Eros inicia como algo puro (en su niñez) y, debido a las circunstancias trágicas de su vida, se transformó y corrompió con el paso de los años. Así, mientras que Sachi estaba dominada por la soberbia y creía que avanzar significaba sacrificar los sentimientos. En el caso de Aiko su convicción falsa es lo contrario: fue más importante defender su sentir a tal punto que anuló su juicio. En cierto sentido esto la llevó a convertirse en una víctima: de su madre y, posteriormente de Punpun.

La idea que Aiko tiene del amor es, al principio, infantil. Porque espera que sus problemas se solucionen cuando alguien se sacrifique por ella.²²² Pero, si no sucede, entonces no es amor. Además, a diferencia del sentimiento entre Sachi y Punpun (que florece naturalmente), el apasionamiento de Aiko y el protagonista surge del egoísmo. Entonces ¿no estaban enamorados? Antes del viaje cada uno amaba una imagen idealizada pero, en la soledad del *jibun sagashi no tabi*, descubren su incompatibilidad. ¿Llegan a enamorarse? El amor trágico de ambos se revela al final, pues mientras que al inicio no hay un vínculo genuino, en el desenlace, una vez que se conozcan, sí habrá una unión.

Pero hay que repasar estos instantes con detalle porque son el descubrimiento del amor y el instante de la muerte. En primer lugar, para que Aiko se suicide se tienen que

²²² Recordemos, por ejemplo, la primera vez que Punpun confiesa su cariño (a los 10 años): él le jura protegerla, entonces Aiko acepta la confesión y la sella con un beso. Esta acción hace que el héroe se convenza de que la niña es su “persona predestinada”, mientras que ella se siente feliz porque cree que ha encontrado su “príncipe” que la salvará de su malvada madre, tal como sucede en el cuento de *Cenicienta*.

reafirmar una situación en tres ocasiones. Pero la repetición del tres es recurrente: Aiko tres veces intenta escribir un deseo en el *tanzaku*; después, tres veces tiene la misma pesadilla y el héroe tres veces la traiciona pero, además, también jura tres veces lealtad (de forma sincera y total). Estos momentos se dan de la siguiente manera:

1. Aiko confiesa que es la asesina. Por lo tanto, nada detiene a Punpun de huir y abandonarla, pero, en lugar de eso, le pide matrimonio como una manera de afirmar que se quedará con ella hasta el final (capítulo 132, volumen 12).
2. En la última noche las heridas de Aiko son tan graves que le producen lapsos de psicosis, por lo tanto, apuñala a Punpun por la paranoia. Entonces el héroe, por segunda ocasión, le jura que la protegerá sin importar lo que ella le haga o lo que suceda con su vida, pues está dispuesto a entregársela (capítulo 137, volumen 13).
3. Por último, al llegar a Nishinosawa, Punpun reafirma que, para salvarla, está dispuesto a sacrificar su futuro, por lo tanto, le dirá a la policía que él es el asesino y cumplirá la condena siempre y cuando ella lo esté esperando (capítulo 138, volumen 13).

La recurrencia del número tres es importante por su simbolismo positivo y filosófico que surge del esoterismo chino. En primer lugar, tenemos a su kanji 三 (san) compuesto por tres líneas horizontales que expresan el nacimiento, pero, también el lugar del hombre en el mundo: arriba está el cielo (*yang*); abajo está la tierra (*yin*); y, en medio, el ser humano quien los armoniza. Además, esta relación entre dos polos y un intermediario también se ha interpretado como la relación entre el pasado, el presente y el futuro (Crump, 2003:51).²²³

Ahora bien, el sentido del número 3 también está relacionado con la fidelidad, la lealtad o los juramentos (de ahí porque el protagonista deba hacerlo 3 veces). Por ejemplo, durante el matrimonio se realiza de manera ceremonial la repetición del número tres con el “ritual del sake” o *san-san-kudo* (さんさんくど). Éste consiste en que los novios beben tres veces de tres copas diferentes: tres veces tres que es igual a nueve (Crump, 2003:61). De esta manera, cuando Punpun le jura lealtad por tercera ocasión, Aiko lo mira con tristeza y alivio, pues se da cuenta que su sueño se cumplió: alguien está dispuesto a sacrificarlo todo por ella. Entonces, ¿Por qué no se ve feliz, sino miserable? La joven comprende que eso no es amor e, incluso, siente que su soledad aumenta (capítulo 138, volumen 13).

²²³ Otra de sus interpretaciones es el señalamiento de los tres sufrimientos o *sanku*: sufrimiento por privación, por separación del placer y por la impermanencia de las cosas (Baroni, 2002:277). Lo cual también observamos en la obra: pérdida de la libertad y obtención de ella a la fuerza pero, en consecuencia, se pierde la dicha y genera culpa; por último, cuando recuperan su humanidad se dan cuenta de la fugacidad de su paz y de su vida.

Aiko sabe que debe lograr la salvación por sí misma, pero nada tiene que ver con el crimen como solución, sino que el “hechizo” que la cegaba se disipa y hace una revaloración de lo qué es el amor, la libertad y el otro. Ahora bien, según la doctrina budista, la libertad no es concedida, no llega de fuera, sino que se trabaja desde el interior porque depende de uno mismo (Byung-Chul, 2015:19). Así, en los últimos momentos del viaje, Aiko se da cuenta que sólo ella puede solucionar el conflicto, por lo que deja de huir de sí misma, de su madre y de su crimen. Eso la hace encarar al héroe: ella confesará y tomará responsabilidad de sus actos, por lo tanto, le pide a Punpun que también enfrente la verdad: ella es una asesina, también es una joven simple (incluso ignorante) y no la mujer idealizada que él imagina.

Con esas palabras se aprecia que la joven llegó a una comprensión madura de sí y sus acciones y eso permite el florecimiento de su amor. Esto lo apreciamos cuando confiesa que, durante el Tanabata de su infancia, pidió a las estrellas un deseo: que se enamoraran pero, trágicamente, aquello se cumple hasta el fin de ese viaje. Aquello confirma que ambos no tenían sentimientos genuinos, sino que fue necesario el periplo para que su anhelo se cumpliera. Por último, la joven le pide que, aunque se separen, se recuerden en el Tanabata. Dicho eso, los dos duermen, pero, mientras el héroe lo hace, Aiko se suicida.

Y esa es uno de los sacrificios finales de Aiko, que la acción no es egoísta, puesto que, aún con el amor que siente por el héroe, no lo incita a cometer suicidio amoroso (*jōshi*), pues de haberlo pedido, Punpun lo habría hecho. Aiko se mata porque se “mentalizó” para ello, sopesó el peso de sus culpas y, al darse cuenta de que ya no tenía tiempo para pagar una condena ante la sociedad, decide hacerlo a su manera. Por ello, aun cuando amara a Punpun y éste le diera algunos minutos de felicidad, ella fue fiel a sí misma y murió tras cumplir su deseo: ya nada le quedaba nada, excepto su deuda y únicamente poseía su vida para pagarla.

Aiko no tiene una muerte bella, ni honrosa, dijimos que su muerte es la de un condenado: se ahorca y tiene un fin solitario. Esto es lo que ha condicionado a un gran número de los lectores occidentales a compadecer a Aiko y verla como una víctima: de la sociedad, de su madre y de Punpun. Sin embargo, queda claro que la joven no se mata para herir al héroe y abandonarlo mientras ella “escapa” de sus crímenes. Tampoco teme a la policía o una condena. ¿Muere como víctima? Si bien su condición mental y física son detonantes, la prófuga interiorizó su crimen mucho antes que el instante de su muerte. Por lo tanto, no es un acto de debilidad, sino que cumplió sus anhelos y estaba consciente de su decisión.

La muerte de Aiko es más que la inmolación de una víctima: es un sacrificio que restaura el orden del mundo tras llevarlo al caos, pues ella representa las fuerzas de la destrucción, pero, también de la restauración (*yin y yang*). Y en el momento en que se suicida también destruye al falso héroe y a sí misma en sus aspectos negativos. ¿Por qué su amor no fue lo suficientemente fuerte para vivir y no separarse del amado? Con su suicidio Aiko expresa un amor más maduro y desinteresado. Ella comprende, tras escuchar que Punpun le entregará todo, que el sacrificio autodestructivo en nombre del sentimiento, en realidad no es amor, pero la libertad sí lo es. Por lo tanto, el amor de Aiko no es un sentimiento que aprisione, sino que es algo que nace en ella misma y ofrece como un don de vida, tal como sucede con la *Madama Butterfly* (1904) de Giacomo Puccini.

Recordemos que la heroína de la ópera comprende que sus acciones la han llevado a su destrucción (repudiada por todos, pobre y miserable); no obstante, lo único puro y bello que le queda es su hijo. ¿Deberá matar a su pequeño antes de que se lo arrebaten? La *geisha* no es cruel, ama demasiado y muere por amor: se sacrifica para que su hijo pueda ser libre y no cargue con el remordimiento de haberla abandonado. No se inmola por la vergüenza de haberse entregado a un extranjero, o por haber sido engañada y abandonada por Pinkerton, sino para que su hijo no pague por las culpas de su madre.

Pero hay otra interpretación de este argumento en la película *M. Butterfly* (1993) dirigida por David Cronenberg. En el filme, el diplomático René Gallimard (interpretado por Jeremy Irons) se enamora de una actriz de la ópera china y comete una alta traición a su país. Sin embargo, ese amor nace de una idealización de la belleza, la feminidad, el arte y el misterio encarnados en la cantante (tal como Aiko en la obra). De esta manera, en el desenlace, Gallimard comprende que el amor no es algo que se pueda razonar o evitar, sino que es una pasión que nace en el interior: el amor no está en otros sino en uno mismo, las acciones cometidas en su nombre tienen consecuencias y, por lo tanto, el ser humano honorable se hace responsable de ellas, sin usar el sentimiento o su pasión para justificarse.

Pero regresando a la obra de estudio, Punpun no fue digno del amor de Aiko, por ello tiene prohibido morir. Pues cuando Aiko muere en soledad, lo hace para que el héroe no la siga, pues no sería digno ni sincero que él la acompañara a la muerte. Por lo tanto, lo libera de su responsabilidad hacia ella, de su hechizo y de la creencia que debe entregarle todo para

ser feliz.²²⁴ ¿Cómo estamos seguros de esto? Por un elemento que habíamos olvidado: el *tanzaku*, donde anota su última voluntad. Con ese elemento Aiko expresa su sentir cuando le da otra oportunidad para redimirse, pero con la única condición que la recuerde durante Tanabata. Aiko demuestra su amor al dar lo que a ella le arrebataron: la libertad.

4.7 EL FRACASO DEL HÉROE Y SU RETORNO DEL INFRAMUNDO

... cuando ella dejó de ser, la mitad de la memoria dejó de ser y si yo dejara de ser todo el recuerdo dejaría de ser. Sí, pensó. Entre el dolor y la nada elijo el dolor.

William Faulkner, *Las palmeras salvajes*

¿Qué significa la muerte de Aiko para el héroe? Según el monomito, el héroe está ante la máxima tarea que exige que toda su preparación previa y la experiencia reunida durante el viaje se ponga a prueba. Por ello, perderla representa su fracaso y que su amor es imposible. Pero, también, que el último rastro de la niñez acabó y por fin perdió a su paraíso: aquella promesa que lo unía a ella y al pasado ya no existe y, por lo tanto, es libre para crecer.

Por eso, cuando Punpun despierta de su sueño y busca a la joven para proseguir con el viaje, únicamente se encuentra con el cadáver de la amada (capítulo 139, volumen 13). Este instante (y los posteriores) son uno de los momentos más crudos en la obra, en especial por los elementos que lo acompañan. Por ejemplo, cuando observamos a Aiko colgada podemos notar que hay orina que baja por sus pies. Este signo puede resultar para algunos lectores un detalle grotesco e innecesario. Sin embargo, nosotros no creemos que lo sea, pues si bien es una escena de impacto, en esta tesis sugerimos una lectura adicional de ese elemento. La referencia biológica tiene una función de doble lectura: real y simbólica, pero también tienen el objetivo de mostrarnos la *hamartia* del héroe o su error fatal.

Según Aristóteles, la *hamartia* se entiende como el proceso que lleva al héroe trágico de la dicha a la desdicha. No obstante, este desliz no se produce por la maldad o la bondad del individuo, sino por el azar y la ignorancia: una situación del destino lo dirige a realizar

²²⁴ Recuérdese que en la despedida previa a quedarse dormidos, Aiko sella su amor nuevamente con un beso, pero este es genuino e íntimo, pues se oculta a los ojos del lector. Sin embargo, también notamos que, mientras que la joven lo abraza, el héroe permanece inmóvil: incluso al final, Punpun no sabía si la amaba realmente o sólo se dejó llevar por su promesa y deseos de salvarla.

una acción, pero, debido al desconocimiento de las consecuencias que tendrán en el futuro, el personaje yerra y produce un hecho irreversible que lo hunde en la miseria (1974:170-71).

¿Cuál es ese instante para Punpun? Es haberse quedado dormido, pues, así como le dio la espalda a la amada en el momento tras el asesinato para responder el llamado a la puerta, en esta ocasión el joven decide descansar, cerrar los ojos y dejar sola a Aiko, otra vez, en su infierno personal. Pero, cuando despierta y encuentra el cadáver de su amada se da cuenta de algo adicional: si se hubiera despertado un minuto (incluso segundos) antes, aún la hubiera encontrado con vida, pues la orina es señal que su muerte acababa de suceder.²²⁵

Asano logra plasmar de manera visual la *hamartia* y el dramatismo tras la acción gracias a que capta esa respuesta biológica tras el ahorcamiento: tan sólo había una fracción mínima de tiempo para marcar la diferencia entre la salvación y la desdicha. Pero el destino obró en los involucrados y se deja al espectador la reflexión del impacto de esos segundos. En lo simbólico, el signo reafirma el error fatal y condensa el instante trágico de la separación de los amantes. Además, si recordamos la pesadilla recurrente de Aiko, nos damos cuenta de que se predijo su desenlace: el detalle de la orina en los pies temblorosos fue, desde el inicio, la marca del final y la separación. Por ello no lo consideramos como un recurso gratuito.

Tras descubrir la muerte de la amada, Punpun carga con el cadáver y prosigue el viaje mientras habla con ella. Ese acto comprueba que su transformación no está completa, pues se niega a creer que murió, que falló en salvarla y darle una vida tranquila. Sin embargo, también evidencia la transformación de su sentir al reconocer su incapacidad de tomar decisiones. Por ejemplo, no es capaz de morir, ya que a él le hubiera gustado ser “asesinado” por Aiko. Con ello reafirma su miedo a la soledad y la necesidad de su presencia para decidir el rumbo de su vida. Pero también descubre la fortaleza de Aiko, al pagar su crimen sola.

Por ello, con la muerte de la amada Punpun pierde su arrogancia, pues vio los límites de su poder sobre ella. También reconoce que, si Aiko no lo requiere para ser salvada o para pagar su crimen, en su caso, él sí la necesitaba a ella.²²⁶ Por ello aseguramos que no existe

²²⁵ Orinar es un reflejo inmediato *post-mortem* tras el ahorcamiento (Dhattarwal, Kumar Jakhar, y Yadav, 2021:117-18).

²²⁶ A propósito de esto, según relata Asano Inio, la modelo para crear a Aiko fue una novia de su juventud que le enseñó una importante lección: aprendió que las mujeres no son como las princesas de los cuentos de hadas y no buscan héroes o caballeros en corceles blancos que las salven de sus problemas. Inio cuenta que, al ver a su novia en situaciones difíciles, sintió la necesidad de salvarla, protegerla y hacerse responsable de todo. Incluso, sentía que, sin él, su novia no sería capaz de lograr algo y estaría perdida. No obstante, cuando Inio se enfrentó a la fuerza e independencia de su compañera, tuvo un sentimiento de desilusión y soledad al

una Aiko débil o frágil, sino que es la fuerza destructora (*yin* o *femme fatale*) que con su propio impulso creó la fuerza de renovación y empuje (*yang*): impulsó al héroe a viajar y transformarse, mientras que ella también reafirmo su propia fortaleza.

La muerte de Aiko tiene dos opciones de lectura: por su “realidad” (certeza) y por su simbolismo (interpretación). En el primer caso, su fin se cubre de un velo “romántico” y trágico al leerse como la inmólación de una víctima. Pero esto le resta fortaleza, pues su vida acaba por el sufrimiento provocado por el abuso y las heridas mortales. En lo simbólico, representa la restauración del mundo después de la transgresión y el caos. Nosotros elegimos la segunda opción, pues más que una mujer enamorada, una víctima o victimaria, representa la fuerza y la lucha por liberarse de la victimización, incluso, de los obstáculos de su cultura y su tiempo (el *querer* y el *deber*). Ya lo dijimos antes: Aiko representa el viejo Japón; Sachi, el nuevo.²²⁷ En su aparente disparidad, también representa la pureza, de ahí que busque transformar el mundo terrible en el que le tocó vivir. Y esa lucha la transforma en algo más: ella encarna la idea de la búsqueda de la libertad y el amor como un anhelo utópico.

Sin embargo, el punto de no retorno inicia cuando la joven comete uno de los tabúes más terribles: la del matricidio. Y si bien aquella acción representa el caos, la destrucción y la barbarie en un mundo civilizado. Dijimos que Aiko no sólo es oscuridad (*yin*), también es la fuerza regeneradora (*yang*), por esa razón, con su sacrificio acaba la pugna entre progenitores e hijos, entre el amor ideal y el real, entre el *roman* y la realidad, el sentimiento y el pensamiento, etc. El suicidio de Aiko no debe juzgarse desde la moral occidental, sino que su muerte expresa la incapacidad de la convivencia del tabú en el mundo civilizado.

Queda otro aspecto importante para comprender a Aiko y es su relación con el amor. Dijimos que la meta de Aiko es encontrar el amor genuino, sin embargo, ella también

comprender que no era necesitado de la forma que él pensaba. Incluso, confiesa que cuando ella se marchó y avanzó en su vida sin necesitarlo, comprendió que, en realidad, él era quien la necesitaba a ella y se sintió avergonzado (Yoshida, 2014). Esto, más que una anécdota curiosa, es algo que le sirvió para reflexionar y crear a las mujeres de *Oyasumi*... pues, según lo expresó, también el protagonista de la obra comprende que no puede salvar a las mujeres con las que se relaciona. De ahí que, debido a que se aferra a esa idea, Punpun está destinado a fracasar en todo lo que se propone al ser víctima de su propia soberbia. Y esta incapacidad de salvar a los personajes femeninos es un *leitmotiv* en la obra, pues, siempre que algún personaje lo intenta (el tío Yūichi y la señorita Yagi, Yaguchi y Aiko, etc.), al final descubre que no está en sus manos hacerlo, sino que son ellas las que deciden cómo y cuándo liberarse. Con esto, *Oyasumi*... se reafirma como una obra que intenta ir en contra de los estereotipos del manga *seinen* (para jóvenes masculinos), en especial con aquellos relacionados a la representación de la mujer y su imagen de “dama en desgracia” que busca ser salvada por un superhéroe.

²²⁷ Capítulo segundo, en el apartado 2.6 titulado “¿Las mujeres no tienen derecho al *roman*?”.

representa o simboliza al amor, tal como lo expresa su nombre (la niña amada). Pero la joven personifica sus atributos más complejos: su pureza o bondad, su evanescencia y la libertad del sentimiento. El primer elemento (su pureza o bondad) significa que el amor no puede ser violentado. Por esa razón, cuando el héroe intenta asirla de forma egoísta y agresiva, Aiko escapa y se marchita. Y, aun cuando el héroe violenta el cuerpo de la joven, es imposible atrapar la “autenticidad” del sentir pues Aiko, como el amor, no puede ser violentados porque eso destruyen su idea.

Otro aspecto del amor y de Aiko es la fugacidad de su presencia. Este punto se relaciona al *mono no aware* o la idea de que lo bello no es eterno, sino breve. De ahí que el sentimiento amoroso esté íntimamente relacionado con los pétalos del cerezo, la fragilidad de su hermosura y de la tristeza que provoca la consciencia de su impermanencia. Por esa razón, Aiko y el amor no son eternos. Eso se demuestra cuando, al hallar el amor, Aiko muere como una manera de marcar esa finitud.

Por último, la libertad del amor significa que este sentimiento no debe ser forzado, sino que nace espontáneamente (tal como el amor entre Sachi y Punpun). Por esa razón, el “pecado” del héroe radica en que se aferra a la idea del amor encarnado en Aiko pero, al ser un sentimiento obligado, la violenta para satisfacer sus anhelos de libertinaje y venganza. Por esa razón, Aiko como el amor, no pueden permanecer con el héroe. además, con ello se demuestra que, al inicio del viaje, Punpun no ama Aiko, sino que la retiene porque ella representa al Eros negativo. En ese sentido, Punpun también relaciona a Aiko con el “roman”, es decir, con las fantasías de aventura, de avance y conquista para escapar de lo cotidiano.

Pero, a pesar de su belleza y seducción, el “roman” y el amor violentado no tienen larga vida. En primer lugar por las características del amor que dimos párrafos atrás; en segundo lugar porque el *roman* despierta una emoción infantil hacia lo prohibido y la aventura. No obstante, sólo los locos van en su búsqueda real y defienden ese ideal (como Punpun). Por ello, en el imaginario colectivo japonés, mantener el *roman* significa tener un “corazón de niño”, ser espontáneo a pesar de la edad y las exigencias de la sociedad. No obstante, si bien el *roman* produce una dicha pasajera, cuando el individuo abandona sus fantasías, el *roman* desaparece, tal como sucede con los sueños de la infancia (algo que también ocurre con el recuerdo de Aiko: se desdibuja con el tiempo). Al desvanecerse el

roman, sólo queda el anhelo auténtico que exige fuerza de voluntad y valentía para conseguirlo.

Otra interpretación que ofrecemos de la muerte de Aiko y el fracaso del héroe es la comparación con el mito de Orfeo y Eurídice. En el relato, el músico viaja para rescatar a su amada del inframundo, pero la condición es salir sin mirar atrás. No obstante, un titubeo lo hace dudar y comprueba que la ninfa esté a su lado; eso la hace desaparecer en la oscuridad para siempre. Así, al enamorado no le queda más que esperar el tiempo de su muerte para reunirse con su amada. De igual manera, Punpun falla debido a su debilidad, porque la mira como una “víctima” que necesita ser salvada. No obstante, cuando Aiko decide partir sin mirar atrás, deja al héroe derrotado.

Pero no hay una sola imagen de Aiko, sino que tenemos varias: la bondadosa, la virginal, pero también la demoníaca. Recordemos que Aiko es la víctima y la victimaria. Esta pluralidad refleja una personalidad compleja que va más allá de la creencia que el héroe o el lector tienen. Y esa es otra de las razones por las que Punpun es un antihéroe, mientras que las mujeres reafirman su independencia y se vuelven heroicas, él las subestima. Por eso, aunque el protagonista sea masculino, en la obra el gran personaje es la mujer en todas sus facetas. Y eso algo que el manga comercial no hace, pues muestra una cara idealizada de lo femenino. Pero Inio retrata a la mujer en su complejidad multifacética.

Hay otra incógnita pendiente tras la muerte de Aiko: ¿Por qué el héroe no se suicida después de descubrir la tragedia? La respuesta a esta interrogante nos permitirá comprender el desenlace de la obra (la madurez) y por qué al héroe no se le permitió seguirla, puesto que su intención fue clara: acompañarla en la muerte. Sin embargo, como dijimos párrafos atrás (y el mismo autor lo confirmó), el héroe está destinado a fracasar, incluso en su suicidio.

La explicación la dividimos en dos momentos. El primero se da en el capítulo 140 cuando finalmente cobra sentido un elemento clave del relato: el *tanzaku* (短冊) que es una tira rectangular de papel usado para escribir poemas. Sin embargo, durante el Tanabata se utiliza el papel para escribir deseos; posteriormente el papel se ata a una rama de bambú. Ahora bien, el *tanzaku* tiene una función narrativa-visual y simbólica. En el primer caso, en el cine hay una técnica que se conoce como “*planting*” y “*payoff*”. Los guionistas de cine David Howard y Edward Mabley explican que...

A "plant" is a preparatory device that helps to weave the fabric of a screenplay together. It can be a line of dialogue, a character's gesture, a mannerism, a prop, a costume, or a combination of these. As the story unfolds, this plant is repeated, thus keeping it alive in the audience's mind. Usually near the resolution of the story, when the circumstances of the characters and the audience have changed, there is a "payoff" on this plant in which the gesture, prop, or whatever takes on a new meaning. This resembles a poetic metaphor, when the plant takes on new meaning at the payoff (1993:72).

Estos elementos del lenguaje cinematográfico son eficaces en *Oyasumi Punpun* gracias a que el artista no sólo nos presenta al *tanzaku* constantemente para que no lo olvidemos, también lo muestra bajo diferentes enfoques y, por lo tanto, su función varía según las transformaciones de los personajes. Pero, en especial, la última vez que lo vemos adquiere un sentido más profundo que conecta los hechos del pasado y los presentes como veremos a continuación y explicando a detalle esto que decimos.

La primera vez que vemos al *tanzaku* es en el capítulo 134, cuando Aiko y Punpun pelean debido a que la joven intenta escribir un deseo como una forma de seguir una costumbre típica del verano. Sin embargo, en su sentido profundo muestra el apego que aún tiene a la vida (recordemos que en ese momento aún no se confiesa como autora del crimen) y, además, es una búsqueda de la esperanza en medio de la pesadilla. Sin embargo, la vemos titubear en su deseo y esto se guía, más que nada, a que no ha reconocido por completo las consecuencias de su crimen. Es decir, ¿Por qué no pide el perdón o la salvación? Por otro lado, el héroe (arrogante y pesimista) se enfurece con Aiko por su actitud despreocupada, mientras que él, victimizándose, considera que su vida está arruinada y no hay tiempo para tonterías, por ello intenta destruir el *tanzaku* e impedir la escritura.

La segunda ocasión que se intenta usar el objeto es en el capítulo 136. En ese momento, y tras haber confesado el asesinato, vemos a Aiko en soledad, pensativa y nuevamente sin lograr decidir qué escribir. Este simple acto revela un cambio significativo: perdió la esperanza y se encuentra ante un futuro incierto, pero no del todo fatal, pues aún no piensa en el suicidio. Titubear ante la hoja en blanco (que ahora es casi un objeto sagrado) muestra un grado de madurez superior a su primer intento (despreocupado), pues sabe que la palabra tiene poder y aquel trozo de papel es, en ese instante, un rezo poderoso al cielo.

El *tanzaku* aparece por última vez en el capítulo 140 y completa su función. Recordemos que, tras salir del pueblo con el cadáver en brazos, Punpun se detiene a descansar. Entonces, por tercera ocasión, le da la espalda a su amada y la deja sola unos

instantes mientras él regresa para buscar algo que olvidó. Pero cuando vuelve, descubre que una ambulancia se lleva a la amada y la pierde para siempre. Derrotado, revisa el bolso de Aiko y encuentra su última voluntad (*jisei no ku*): “Deseo que nunca me olvides”, escribió.

El *jisei no ku* (辞世の句) es el poema de despedida que, en la antigüedad, aquellos que iban a cometer suicidio escribían antes de realizar el acto; servían como últimas palabras, testamento y reflexión final (Hoffmann, 1986:26). Ahora bien, es evidente que el deseo final de Aiko no tiene un sentido poético o filosófico. Es simplemente una petición que, en realidad tiene dos objetivos: el primero es hacerla vivir por medio del recuerdo; el segundo es obligar al héroe a continuar, ya que si él muere ¿quién la recordará? Con su acto final Aiko reconoció algo en Punpun: él aún es inmaduro, no tiene un propósito o pasión en la vida que, en el instante de la muerte, lo haga sentir agradecido por la existencia.²²⁸ Aiko sí lo hizo, conoció el amor y la libertad (sus mayores metas), y murió con pasión en su corazón.

Sin embargo, el héroe aún se perfila apático y frío en su interior ¿No sería indigno morir así? Según los planteamientos de la obra huir de la vida sin haber “existido” es despreciable, pues incluso aquel que fallece con remordimientos y culpa por los excesos cometidos (la madre del héroe, por ejemplo) reconoce que no temió vivir. De esta manera, decimos que, si el héroe se suicidara junto Aiko, sería un sucumbir sin sentido o deshonesto. A Punpun no lo guía el amor, sino el compromiso (cumplir una promesa que lo ata al pasado) y, por lo tanto, no puede entregar su vida en nombre de dicho sentimiento.

Es importante saber que, en Japón, más que el fallecimiento, lo que importa son las circunstancias o razones por las que alguien murió: por amor, por honor, por vejez, etc. (Hoffmann, 1986:29). Las circunstancias llevan implícito el tipo de vida que tuvo una persona: nos dice su historia, no el momento en el que partió. Por tal motivo, en *Oyasumi...* no hay temor a morir, sino que se busca el sentido de esa muerte. Con ello comprendemos por qué varios personajes incitan a que Punpun encuentre ese conocimiento. Sin embargo, primero debe ser un poco egoísta, ver por su bien y no exclusivamente para complacer a otros. Aiko lo comprende e incita que el héroe continúe con el viaje, pues tiene esperanza que Punpun encontrará aquello que le dé sentido al morir.

²²⁸ Algo que coincide con la postura de vida del autor, pues tal como él lo cuenta en su *Diario...* es necesario tener un deseo vital: “De niño tenía demasiado a la muerte. En consecuencia, la solución que ideé para huir de ese temor fue establecer un objetivo vital muy fácil que pudiera lograr muy pronto y así poder estar listo para morir en cualquier momento. Ese objetivo fue «publicar un manga»” (Inio, 2020:222).

En ese aspecto hay similitud entre el aprendizaje de los personajes de *Oyasumi Punpun* y *Las palmeras salvajes* (1939) de William Faulkner. En la novela, Harry (uno de los protagonistas) vive como un autómatas y “desperdicia” su juventud por el miedo a la vida. Así, cuando Charlotte llega y realiza el “llamado a la aventura” (escapar juntos por amor), él se aferra a ella como su última esperanza para comenzar a vivir sin ataduras sociales o morales. Sin embargo, es indigno del amor y de Charlotte, por eso permite que diversas dudas acechan su viaje. Esos miedos crecen y se vuelven terribles únicamente porque son alimentados por la inmadurez y cobardía de Harry. Por ello su viaje está destinado al fracaso. Pero antes de que Charlotte (como Aiko) se pierda a sí misma, muere. Porque ella representa al amor, a la pasión fugaz y destructiva. Sin embargo, impulsa a la vida, más que a la muerte.

Pero una misma cuestión se plantea en ambas obras: si la amada muere y el héroe sufre por su pérdida y la culpa ¿por qué no se suicidan? Los héroes no lo hacen porque ellos deben cumplir un último (o el primer) acto de amor: mantener la memoria. Es decir, lo único que queda es una imagen viva de la amada en el otro y ese recuerdo es la prueba de su existencia en el mundo. Pero va más allá de un recuerdo tangible (una fotografía, un objeto, etc.), sino que es una evocación con sentido y profundidad: nadie pensará en ellas como aquel que compartió sus máximos instantes de dicha y pena. Por ello, Punpun (y Harry) deben elegir entre el dolor que implica vivir y recordar; o su olvido, la nada. Harry lo asume con valor y se transforma a sí mismo cuando acepta el peso de sus acciones. Pero también se transforma cuando acepta la misión de preservar la otra mitad de la memoria, pues esa acción es la prueba inequívoca de que él también llegó a amar.

Sin embargo, Punpun aún no llega a eso y no ha completado su viaje, pues no ha llegado a la mentalización y al pago por sus crímenes. Por ello hace el viaje de regreso para completar su ciclo. Recordemos que el día en el que Aiko muere es el primero de julio, aproximadamente a las 2:00 pm. Este detalle es significativo porque el verano es importante para el héroe: en esa estación pierde a una mujer importante en su vida, pero recupera a otra. Por tal motivo, falta reunirse con el arquetipo femenino más importante: la Diosa.

4.8 EL ÚLTIMO APRENDIZAJE: LA MADURACIÓN DEL HÉROE Y EL VIAJE SIN FIN

MELIBEA- Madre, gran pena tendrás por la edad que perdiste. ¿Querías volver a la primera?

CELESTINA- Loco es, señora, el caminante que, enojado del trabajo del día, quisiese volver de comienzo la jornada para tornar otra vez a aquel lugar, que todas aquellas cosas cuya posesión no es agradable, más vale poseerlas que esperarlas, porque más cerca está el fin de ellas cuanto más andado del comienzo. No hay cosa más dulce ni graciosa al muy cansado que el mesón. Así que, aunque la mocedad sea alegre, el verdadero viejo no la desea, porque el que de razón y seso carece, cuasi otra cosa no ama sino lo que perdió.

La Celestina, Acto IV.
Fernando de Rojas

Punpun regresa a Tokio el 7 de julio (Tanabata) para realizar un último ritual: visitar las ruinas de la fábrica que visitó en su infancia (es el sitio donde inició el vínculo entre él, Aiko y Sachi) para suicidarse y reunirse con ella, tal como los dos enamorados de la leyenda: Hikoboshi y Orihime. Este acto de volver al inicio de su aventura es una de las funciones más importantes en las narrativas de formación y corresponde con los últimos pasos del periplo: el regreso, el encuentro con la diosa y la reconciliación con los opuestos; además, se produce un elemento final de tipo estructural: la circularidad. Sin embargo, como hemos dicho en numerosas partes de la tesis, el pensamiento oriental influye considerablemente en la manera en la que se representa y simbolizan estos últimos estados del viaje del héroe.

A manera de recapitulación, según el modelo que propone Campbell, el viaje tiene como punto de partida la casa o cualquier equivalente. No obstante, existen personajes que no tienen hogar o, como en el caso de la obra estudiada, es un lugar hostil. Sin embargo, al igual que no importa si el protagonista carece de padres, siempre habrá un sustituto que cumple su función arquetípica. En este caso, si no hay casa habrá un refugio: un espacio seguro o paradisiaco que simbolice el estado inicial. En el caso de *Oyasumi...* el sitio sagrado es, efectivamente, la fábrica en donde se observaron las estrellas durante la niñez.

Ese recinto se vincula con otra idea y ambas tienen una función simbólica: es el *axis mundi* o eje del mundo. Ahora bien, el *axis mundi* es una imagen compleja que el héroe lleva en su interior y, sin importar a donde se mueva, la presencia del *axis mundi* le dará orden, sentido y dirección a las acciones que realice. ¿Cuál es el *axis mundi* del protagonista? Su eje

es el amor o, mejor dicho, es Eros, en todas sus manifestaciones posibles, tanto positiva como negativamente. Sin embargo, no sólo apreciamos esta propuesta en la obra estudiada, sino que se aplica en casi todos los *Bildungsromane* y narrativas de formación contemporáneas.

Por ejemplo, ¿cuál es el *axis mundi* en el *Künstlerroman* (novela de formación del artista)? Es el arte o, mejor dicho, es un Eros dirigido a lo estético.²²⁹ Por ello, en el caso de las narrativas de formación el eje es el Eros encarnado en lo femenino o lo masculino. No importa que el héroe sea hombre o mujer, siempre se dirigirá a su opuesto: si su idea dominante es el principio masculino, entonces se rodeará de ideas femeninas o metas que lleven en sí ese germen (la vida, la creación, la protección, entre otras). Por el contrario, si encarna el principio femenino buscará metas que lleven la idea de lo masculino: la conquista, la acción, la lucha, etc.

Como dijimos en otro capítulo, este impulso por dirigirse al contrario es una función arquetípica y poco o nada tiene que ver con cuestiones de género o sexo: la idea del *anima* (ideal femenino) y el *animus* (ideal masculino) son funciones antropológicas, no ideológicas.²³⁰ Por ello, metafóricamente el héroe o la heroína buscan a su otra mitad que va más allá de un encuentro romántico o sexual, sino que representa al sí-mismo que ignora: si el héroe es impulso de avance necesitará el reposo, y viceversa. De ahí que su unión con ese principio señale su madurez y su sabiduría, pues fue aquello que el héroe ignoraba, negaba o buscaba al inicio de su aventura.²³¹

²²⁹ Joseph Campbell señala que el *axis mundi* no sólo es un punto geográfico o una estructura, también puede ser una personificación o una idea (1972:32).

²³⁰ Señalamos que lo arquetípico funciona en un nivel profundo del relato y nace del inconsciente del artista, no de su intención. Por supuesto, cuando un aspecto de la obra surge de una ideología particular del creador, entonces sí pueden existir la discusión en torno a problemas de género y sexo, pero eso no corresponde al estudio arquetípico o mitológico (universal), sino a lo ideológico, social y cultural (particular o normativo).

²³¹ Ahora bien, ¿qué sucede con las narrativas de formación en periodos de crisis, como guerras, movimientos políticos o sociales, etc.? En esos casos Eros está desdibujado o, dicho de otra manera, la balanza se inclina hacia Tánatos: una incesante lucha por sobrevivir, por encontrar a Eros (o potencializarlo) en medio de esas pesadillas. Pero, en definitiva, tanto como los arquetipos del padre y la madre, Eros y Tánatos son una constante en las narrativas de formación y su explicación es simple: estamos ante héroes adolescentes o muy jóvenes que comienzan a experimentar el mundo con mayor intensidad, maximizado su existir en las fuerzas de creación y destrucción, por ello, la confusión y el caos son elementos recurrentes, pero, también, el impulso de conquista y avance porque es lo que le permiten conocer el mundo y crecer. De ahí que, como Miguel Salmerón lo señala, los desenlaces de la novela de formación producen desazón (2002:59), aunque nosotros nos atrevemos a decir que la obra en su totalidad nos causa intranquilidad porque estamos ante la representación artística de la inmadurez. La desazón nace de mirar un retrato de nosotros mismos en nuestra adolescencia: confusos, idealistas, volubles, fatalistas, etc., lo cual (en algunos casos) es embarazoso recordar.

Pero de la interacción del héroe con el *axis mundi* también se crea el caos o el conflicto como una manera de impulsarlo hacia el avance. Por ejemplo, en el caso de *Oyasumi*... el *axis mundi* está unido a la imagen de Aiko. Por lo tanto, si durante la infancia Aiko representaba al amor en su estado puro, noble e inocente, conforme el héroe crece y se corrompe, dicho sentir se trastoca y nace el odio, la lujuria, la violencia, etc. Eso lo hace avanzar hacia los infiernos. Por lo tanto, este eje se reviste de ideales (falsos o no) que orientan o alejan al héroe de su meta. Pero también sirve como punto de apoyo que guía al héroe en su buen o mal actuar: Punpun crece y se transforma por el amor pero, también, en nombre de ese sentimiento (en su estado impuro) es capaz de matar o se vuelve su contrario (la violencia y el odio).

En el caso de Aiko su *axis mundi* también es el amor, sin embargo, éste se halla tan arraigado en su interior que no es capaz de moverse, no genera caos, ni movimiento, sólo espera a que un amor externo llegue a ella cuando, en realidad, yace en sí misma. De ahí que, conforme pasa el tiempo, el *axis mundi* deja de ser un lugar sagrado en su interior y se proyecta fuera de él (en Kagoshima o en un supuesto salvador que jamás llega) y se pervierte.

Sin embargo, sí existe un punto incorruptible del *axis mundi* y coincide con un lugar físico en donde se condensan todas las fuerzas: la fábrica abandonada, el lugar donde brillan las estrellas y florece el amor. Este sitio es significativo tanto para Punpun como para Aiko y Sachi: Aiko intuyó el nacimiento de su amor y, en el caso de Sachi, la fábrica significaba un lugar seguro y alejado del abuso de su padrastro. Para Punpun es la condensación de sus ideales e inocencia, donde deseó, algún día, reunirse nuevamente con su amada. Por eso en aquel espacio convergen los tiempos y los milagros, tal como el autor lo expone en la obra.

Pero este punto geográfico también marca el inicio y el final del idealismo. Es decir, debemos recordar que, durante la infancia, los niños visitan el tejado de la fábrica y en ese lugar se encuentran con un hombre al que no le pueden ver el rostro (capítulo 15, volumen segundo). Todos los niños huyen excepto Aiko y Punpun, la niña pierde el sentido al recibir un golpe en la cabeza y Punpun queda ante el hombre que le dice: “Yo...” (僕は...). Más tarde, cuando Punpun regresa a la fábrica para cometer suicidio (capítulo 141, volumen 13), se detiene en el mismo lugar donde halló a la sombra y completa la frase del pasado: “Yo me

volví más fuerte” (僕は強くなった).²³² Esto marca la transformación del héroe y funciona como una manera de contrastar su crecimiento cuando conecta el pasado con el futuro y viceversa. Pero, además, expresa algo que hemos visto en toda la obra: la repetición.²³³

La repetición es diferente a la circularidad típica en los relatos del héroe en Occidente, pues en ese imaginario el periplo adquiere la geometría de un círculo completo: va del inicio de una vida, hasta el fin de su aprendizaje (o un momento elevado de su formación).²³⁴ Pero en el caso de la obra estudiada no hablamos precisamente de una circularidad cerrada, sino de una elipse que expresa movimiento sin fin y que gira en torno a una idea obsesiva o un *axis mundi*. Sin embargo, la disposición del periplo de Campbell sirve para que el héroe adquiriera el conocimiento que no puede obtener si se queda estático.

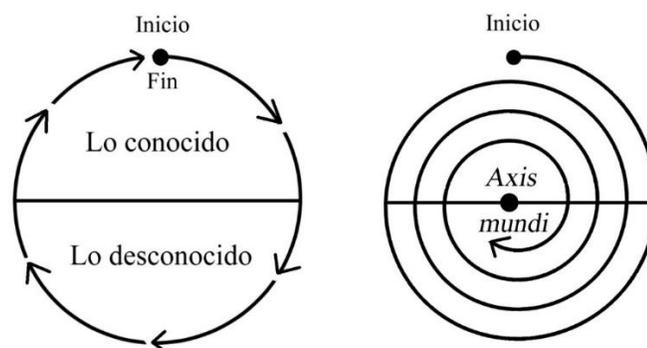


Ilustración 4.4. Diferencias entre la circularidad propuesta por Campbell (izquierda) y la de la obra estudiada.

Por supuesto, en el caso del círculo tenemos sensación de movimiento y avance porque la energía se concentra en el desplazamiento. Sin embargo, no es un andar sin fin, pues supone el regreso para compartir lo aprendido y descansar.²³⁵ Por el contrario, cuando todo gira en

²³² Además, en el capítulo 16, posterior al encuentro con la sombra, se reafirma esa postura porque el capítulo inicia con la frase “Punpun se encontró a sí mismo”.

²³³ La encontramos en muchas obras japonesas debido a que se une a la idea del karma (actos), al *samsara* (ciclos) y al *duhkha* (sufrimiento) o de la repetición sin fin de actos que impiden la transformación (hablamos de esto en el anterior capítulo, nota 160, p.171)

²³⁴ En lo circular se encuentran los símbolos de iniciación pero también de descanso o final de la actividad humana: cuando el humano necesita protección se resguarda en él, como si fuera un nido o el vientre. Sin embargo, llega el momento en el que el espacio se torna demasiado pequeño y debe abandonarlo para avanzar hacia la madurez intelectual y psíquica. Pero el humano no puede estar por siempre en la intemperie y llega un punto en el que debe retornar al descanso. Por ello Campbell distingue dos mundos dentro del círculo: el humano y el divino, mismos que representan la vida y la muerte (1972:126). Así, el viaje depende del traspaso de esos límites entre lo cotidiano y las grandes revelaciones en lo “divino” y que antes de la transgresión ya estaban presentes, pero eran ignoradas debido a la inexperiencia del héroe con el mundo.

²³⁵ Por eso, en el instante del regreso, el héroe ya es “otro”: complejo pero aún imperfecto, pues jamás logra igualarse con la divinidad, de ahí que todavía pueda comunicarse con los otros y compartir su sabiduría, pues no deja atrás lo aprendido, oculto en los reinos del inframundo como si los saberes fueran incompatibles con los otros. El viaje del héroe es un discurso de las posibilidades: todos pueden hacer el viaje, todos pueden

torno a un eje, tenemos la ilusión de que no hay dinamismo.²³⁶ Pero si bien la elipsis concentra su energía en torno a un eje, también expresa algo más importante: no hay final ni descanso, algo que se adecua a la idea del karma. En la espiral siempre hay movimiento y, a diferencia de la estructura tradicional (en la que vislumbramos una meta concreta), en la elipsis el eje es una idea inalcanzable: la libertad, el amor eterno, la felicidad, etc. De ahí que la falta de ellos genere apego, produzca nuevos ejes y ciclos interminables.²³⁷

Por ello la espiral se adecua al pensamiento oriental, por su capacidad de expresar las fuerzas creadoras y destructoras. Por ejemplo, el *yin* y el *yang*, por su movimiento, están más emparentados con la espiral que con el círculo (Cirlot, 1992:131).²³⁸ Otro elemento relacionado es, según Cirlot, la fuerza y disposición del huracán, pues es “creación, movimiento y desarrollo progresivo” (1992:196). Además, según su tendencia (de ascenso o descenso), formará un cono o un torbellino y, por lo tanto, señala “la evolución de una fuerza, de un estado” y viceversa. Por lo tanto, es uno de los símbolos del desarrollo o crecimiento.²³⁹

Si el eje del mundo es una posibilidad tanto de elevación como de sumergimiento en el abismo, entonces en las narrativas de formación la *hybris* es lo que desplaza el movimiento de una meta noble de crecimiento a su opuesto (descendente) y determina que el desarrollo se corrompa. Por ejemplo, en el caso de Fausto hay un Eros hacia el conocimiento, es el eje pero cuando el movimiento es ascendente vemos su corrupción; en el caso de *Oyasumi*... se

conocer. Pero el héroe no es arrogante cuando expone sus saberes, tampoco obliga a otros a realizar o caminar el mismo sendero que él cruzó, sino que alimenta la curiosidad del viaje, inspira a buscar el conocimiento y alienta a aquellos que, todavía temerosos, no se atreven a salir.

²³⁶ El círculo también tiene movimiento, pero su fluir es completo y armónico.

²³⁷ En el budismo el hombre se encuentra en un constante estado de sufrimiento que, incluso, arrastra a su siguiente vida (reencarnación) debido al karma. La única manera para detener ese ciclo es alcanzar la iluminación (*satori*), es decir, eliminar el apego que ata a la existencia y a lo terrenal. Así, cuando se logra ese estado de perfección, se es totalmente libre por lo que se funde con el Todo o la luz (Byung-Chul, 2015:91). Por esa razón domina la “luz” por el color blanco de la sobrecubierta del volumen 13.

²³⁸ En cuanto a su dirección, cuando se dirige hacia su aspecto positivo (ascendente) simboliza la evolución, mientras que en lo negativo (descendente), señala el retiro a los reinos interiores y desconocidos del yo, al infierno, la involución, la muerte iniciática o renacimiento. Además, la espiral también representa el laberinto y los viajes iniciáticos, pues la búsqueda del centro es uno de sus objetivos y los de mayor dificultad (Chevalier y Gheerbrant, 2018:1204-5, 1561).

²³⁹ Otra característica importante del *axis mundi* y es la convergencia de lo “alto” y lo “bajo”. Según Joseph Campbell, en el eje convergen ambos espacios, pues al ser el centro desde donde fluyen o donde se reúnen las energías y le dan forma al mundo, facilita la conexión entre lo superior y lo infernal (2012:102-13). Por otra parte, Mircea Eliade señala que el *axis mundi* es el espacio o centro sagrado, donde la tierra, el cielo y el infierno están unidos, pues atraviesan (verticalmente o como “columna universal”) los tres puntos: lo habitable, el mundo divino (lo alto) y lo infernal (lo bajo). Es un lugar especial porque funcional como una “abertura” en donde el ser humano se puede internar en el cielo o el infierno (1981:27).

trata del amor. Por ello, el *axis mundi* del protagonista inicia como un amor puro que, conforme se corrompe, se dirige hacia lo infernal (lujuria destructiva).

Para que el héroe supere al objeto de su obsesión y sufrimiento debe separar al *axis mundi* de Aiko; en eso radica el desenlace de la obra y la madurez. Y este proceso inicia en la fábrica, cuando el protagonista reflexiona sobre su transformación y crecimiento con la frase: “Yo soy más fuerte”. Con esa toma de consciencia hace una revalorización de sus acciones, de quién era antes del viaje y de su yo actual (al inicio del viaje no podía reconocer un cambio en él). Así, durante este proceso de recapitulación, se cumple uno de los elementos clásicos de la narrativa de formación: la reflexión final.²⁴⁰

Hay algo que debemos tener en cuenta en *Oyasumi*... y es que el protagonista miente en numerosas partes de sus dos discursos finales. Veamos como sucede con el primer cierre al que llamamos la “falsa despedida”. Ese instante se caracteriza porque el héroe aún conserva su arrogancia (capítulo 141). El segundo momento es “el adiós” y ahí sí vemos su maduración, pues pierde su soberbia (capítulo 145). Pero debemos explicar primero en qué consiste la “falsa despedida” y se resume en tres puntos:

- A) Punpun reconoce los cambios que tuvo su vida y observa cómo era antes del viaje y cómo es al final. Sin embargo, también sabe que ya no puede recuperar lo que dejó atrás y lo que sigue adelante no tiene sentido para él.
- B) Su principal objetivo, tras el fracaso de su viaje, es ser olvidado (contrario a lo que Aiko desea). Por ello señala que ya no tiene vínculos emocionales ni obligaciones que lo aten a la vida. Como podemos apreciar, esto es falso, pues olvidó nuevamente a su familia (a Sachi, al señor Shishido y a sus amigos).
- C) Como ha perdido su identidad, su humanidad (corazón) y su razón de existir (Aiko), lo último que debe hacer es destruir(se). Por lo tanto decide matar a “Dios” o suicidarse.

²⁴⁰ Algunas novelas en las que vemos este cierre reflexivo son *Demian*, *Las tribulaciones del estudiante Törless*, *El guardián entre el centeno*, *David Copperfield*, etc. Jack Hendriksen y Telnes Iversen llaman a este momento un “*epigrammatic utterance*” y se caracteriza por aparecer antes o al final del aprendizaje máximo del héroe. Su función es “...*summarizes his or her learning and worldview*” (Iversen, 2009:62). Por supuesto, no siempre se realiza este discurso conclusivo en las obras y muchos artistas las omiten, las condensan en instantes o en imágenes. Por ejemplo, Thomas Mann no se vale de este tipo de cierre, sino que demuestra, en breves y eficaces trazos, el clímax de la madurez del héroe. Por lo tanto, una sola epifanía o un gesto son lo suficientemente potentes para resumir todo el impacto del desarrollo o la comprensión de la transformación: el proceso de maduración es demasiado íntimo que, aquel que la experimenta, la expresa en silencio. Sin embargo, el que exista una última meditación es eficaz en la narrativa gráfica donde se piensa en la claridad y la explicación antes que en el hermetismo. Por supuesto, esto nos dice bastante sobre cómo la industria y los autores aún creen que el lector de la historieta no tiene el mismo grado de lectura interpretativa que el de la novela.

¿Cómo sabemos que miente? En primer lugar, por su aspecto físico: aún tiene a “Dios” viviendo en su ojo izquierdo, su cabeza está dominada por la oscuridad y, en especial, porque aún tiene una prominente nariz (como dijimos, es símbolo del orgullo). Por lo que no es creíble su discurso ni su transformación. Sin embargo, su fortaleza si es certera y se expresa con la mentalización: reconoce sus culpas y su fracaso. Por lo tanto, está listo para pagar el precio. Pero el castigo no es ante la justicia, sino ante la imagen de Aiko. Por ello ofrece su ojo izquierdo como símbolo de su compromiso y dolor ante su crimen. Además, el órgano que sacrifica es donde “Dios” habita, por lo tanto, también acaba con la idea de la falsa divinidad o de la “corrupción” de su ser.

Como Cirlot dice, en lo simbólico tener dos ojos expresa normalidad, pero poseer uno se lee como “infrahumanidad” o imperfección (1992:339). Pero la automutilación también es un símbolo de arrepentimiento importante en Japón, aunque no es común ni aceptado; sin embargo, sí está muy presente en la cultura popular.²⁴¹ En el caso de *Oyasumi...* su interpretación va unida a la figura del *daruma*, un símbolo recurrente en la obra.²⁴²

El *daruma* o *Dharma* es un muñeco (parecido a las *matrioskas* rusas) que toma su forma de Bodhidharma, el maestro fundador del zen. En la cultura popular estos muñecos son muy apreciados ya que se utilizan como decoraciones de la buena fortuna (*fuku daruma* o *enki daruma*) o para pedir un deseo (*onegai daruma*). En el segundo caso se requieren seguir unos pasos para hacer una petición y sellar la promesa: Cuando se pide un deseo se pinta de color negro el ojo izquierdo del muñeco y, cuando se cumple, se pinta el otro ojo. Pero en caso de no cumplirse lo anhelado, el muñeco queda sin un ojo y debe llevarse a un templo para quemarse, dar gracias y anunciar que se intentará pedir lo añorado de otra manera (Borup 2008:493; World Trade Press, 2010:38). De esta manera, la mutilación del ojo del protagonista expresa su fracaso y la toma de responsabilidad tras haber fallado su juramento.

²⁴¹ Por ejemplo, los *yakuza* (mafía japonesa) tiene por costumbre amputarse el dedo meñique (*yubitsume*) y lo llevan ante el líder como una manera de pedir perdón ante una acción indigna o desleal (Nicaso y Danesi, 2013:96). De igual manera, entre los niños pequeños tienen por costumbre un juego llamado "*Yubikiri*" (cortarse el dedo) y consiste en que, si se realiza una promesa, deben sellar el juramento entrelazando los dedos meñiques. Según su simbolismo, si uno no cumple su parte del acuerdo, entonces deberá ofrecer (o perderá) su dedo como pago por romper el pacto (Joya, 2006:334). El origen de esta práctica es desconocido, pero se especula que es una forma moderna de una costumbre del Japón antiguo: la gente veneraba y respetaba las promesas hechas a los dioses, por lo tanto, para evitar hacerlas de forma vana, ofrecía voluntariamente ser castigados si faltaban a su palabra, por ello debía ser una acción de honor y respeto cumplir con sus acuerdos (Joya, 2006:334-35).

²⁴² El protagonista recibe un *daruma* de regalo de manos de su violadora, Midori. Por lo tanto, enfurecido el personaje lo rompe y marca el inicio de su caída.

Los últimos instantes del periplo son el rescate y el encuentro con la diosa y cómo afecta la transformación del héroe. Por ejemplo, tras el sacrificio del ojo notamos que el rostro del protagonista sigue oscuro, por lo que no hay reconciliación con su verdadero “yo”, tampoco ha tomado total responsabilidad de sus acciones porque se da por vencido y busca su muerte. Por ello, mientras Punpun espera su fin, mira las estrellas y se despide diciendo “Buenas noches”, pero esa frase es una negación para “despertar”. Sin embargo, resulta que Sachi también visitó ese lugar (*deus ex machina*) para recordar su infancia y encuentra a Punpun para concederle el regalo final: lo despierta y lo salva de morir (dormir).²⁴³

En los términos del monomito, estamos en el momento del rescate o el encuentro con la Diosa. Según Campbell, esta figura es la “otra porción” del héroe (1972:190), de ahí que la identifiquemos con la idea de lo femenino (o masculino si es “Dios”) maximizado. Por esa razón es la otra mitad del héroe, pero también es la otra fracción que le causaba mayor conflicto (el pensamiento). Por tal motivo, al unirse a esa figura las fuerzas se equilibran: se reencuentran, se unen y forman al sí-mismo (Jung, 1998:393).

Con la falsa muerte acaba el miedo, la inmadurez y la arrogancia del héroe, por lo que está listo para renacer como un individuo más humilde, sabio e imperfecto.²⁴⁴ Por ello se le permite el verdadero “despertar” y es incitado a volver del inframundo para que asuma su responsabilidad. Visto de otra manera, funciona como una manera de reintegrarse a la sociedad, donde será juzgado por sus leyes, puesto que su castigo espiritual ya tuvo lugar. Por ello, la próxima vez que vemos al héroe ya no es el mismo, literalmente: ya no tiene ni la apariencia de un garabato, ni la de su alter-ego, sino que finalmente oímos su voz y lo vemos en su forma humana “real”. Esto demuestra que, efectivamente, halló cierto equilibrio que se complementa con la interpretación del último Arcano: El Mundo.

²⁴³ Paralelo a este hecho, el hijo de Yūichi y Midori nace, pero, en su ojo izquierdo también aparece Dios, con lo cual marca un nuevo ciclo, pero, como Yūichi lo señala, también nace la esperanza (capítulo 144).

²⁴⁴ Tanto Jung como Campbell coinciden que cuando el héroe alcanza su transformación se da por medio de un fallecer momentáneo o metafórico pues, tras superar el lapso, señala el triunfo de la vida y la renovación (Campbell 1972:52; Jung, 1998:246). Pero en la carta del Juicio también se da la “muerte del viejo ego” como un momento en el que el sacrificio se interpreta como “la aceptación de un poder que está más allá de uno mismo” (Nichols, 2010:477-78). Por tal motivo, cuando el héroe sale de los infiernos ya no es el mismo, pues ahora: “...el héroe busca una guía en el cielo, ha perdido su arrogancia y soberbia y ahora comprende su lugar en el mundo y en aquello que es superior o espiritual” (Nichols, 2010:476). Otro detalle de la carta de El Juicio es que, al resurgir del inframundo, dos figuras (femenina y masculina) esperan afuera de su sepulcro. En otras palabras, nuevamente tenemos la reafirmación de la necesidad de estos dos arquetipos en la transformación.

La carta resume la transformación que describimos párrafos atrás. En primer lugar, la figura central, el andrógino, expresa la unión del principio femenino y el masculino en un solo cuerpo que se refuerza con la guirlanda que rodea al protagonista (integración) y que, según Nichols, también expresa la unión del ser con la naturaleza (consciente e inconsciente). Por lo tanto, representa la “totalidad psíquica” o el sí-mismo que alcanzó el equilibrio (2010:482-83). Además, el andrógino muestra que sufrió por una transformación más profunda y armónica, porque ahora no está inmóvil, sino que se mueve con el mundo (en el presente), tal como se aprecia en su danza que señala el dinamismo del universo. Por último, también indica el viaje sin fin: con un pie en alto y otro en el suelo expresa un eterno avanzar (2010:486).

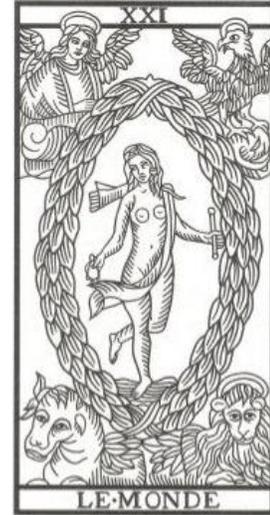


Ilustración 4.5.

¿Cómo vemos esto en el desenlace de la obra? mucho se revela con el último soliloquio del héroe (cuando se reencuentra con Aiko en sus sueños para contarle lo que ha sucedido desde su muerte) y que evidencia dos aspectos de importancia para su formación:

1. El héroe no sabe qué hacer o a dónde se dirige, pero intenta vivir el día a día.
2. Reconoce sus mentiras y se disculpa con Aiko porque cree que no es capaz de cumplir con su última voluntad: recordarla para siempre. Por lo tanto, decide despedirse y seguir adelante.

Debemos recordar una idea central en la obra: morir agradecido con la vida y fiel a sí mismo (con un valor o un ideal que le dé estabilidad a su actuar). Esto es lo que nos permite comprender el soliloquio final del héroe y el desenlace, pues, visto a profundidad, vemos que el héroe no encontró su propósito. En primer lugar, si Eros fungía como su *axis mundi* y tomó sus decisiones con ese ideal, a pesar de eso no halló su sentido vital porque estuvo dominado por su aspecto negativo o hacia Tánatos. Por eso, después del viaje, continuó como un autómatas y con la sensación de que “algo faltaba”.

Esto reitera la idea del viaje sin fin: respondió a un llamado a la aventura, con pruebas y una transformación, pero su aprendizaje no concluyó. Además, no fue del todo el viaje de Punpun, sino que participa como personaje secundario en el periplo de Aiko. Pero ella sí terminó su transformación, al igual que Sachi. Lo único en lo que los tres coinciden es en la liberación. La obra muestra con detalle el crecimiento físico del protagonista, pero no lo hace

del todo con su interioridad, pues el periplo sólo activó el impulso de avance y conquista cuando Punpun se liberó de sus ataduras y desplazó el *axis mundi* de la imagen de Aiko. De ahí que, tras el rescate de Sachi del “sueño”, Punpun despierte a la vida auténticamente.²⁴⁵ Por lo tanto, *Oyasumi...* es una narrativa de formación que pone el acento en la idea de la libertad.

Por eso se le niega morir al protagonista, pues aún debe encontrar aquellos saberes y experiencias que lo hagan sentirse vivo. Y eso es algo que Aiko comprendió: lo liberó para que él hallara aquello que necesita; lo mismo se aplica a Sachi cuando evita su muerte. Pero la diferencia entre la aventura que acabó (con Aiko) y la que surge, es que ésta ya no nace para complacer a otros, sino para sí mismo. Por ello, no se habla del final del héroe, sino de sus posibilidades con el inicio de un viaje sincero y personal en el que finalmente se equipare con el valor y la entrega de las dos jóvenes. Por lo tanto, el malestar por la falta de sentido propone una búsqueda que se proyecta al futuro y con posibilidades de transformación. La obra cierra con una reflexión del “sentido” de la vida, el trabajo y la muerte del hombre contemporáneo en el siglo XXI. Pero este sentido es visto como una decisión, no como una imposición (de un dogma, de un grupo, de los discursos dominantes, entre muchos otros).

Entonces, ¿Cuál fue el *querer* del héroe al final del relato? Y, ¿qué sucedió con el *deber*? El *deber* tiene un sentido más profundo en el desenlace, pues las obligaciones ya no apuntan hacia el exterior (la sociedad, la nación, etc.), sino al interior: el *deber* con uno mismo y con los otros, pero no en un nivel abstracto y anónimo, sino entendidos como aquellos que están en la cercanía, en lo familiar. Esto propone una nueva comprensión del mundo para el héroe, pues el deber con uno mismo y lo cercano también establece los límites de la libertad: respetarse y respetar, ahí yace el entendimiento de lo que implica la responsabilidad.

En cuanto al *querer*, señalamos que Punpun no conoce su meta, por ello no puede encontrar un sendero hacia su anhelo, pues lo sigue buscando. Y en ello está la diferencia, pues mientras que varios personajes sabían lo que deseaba y cómo obtenerlo, Punpun se adentra en un laberinto para hallar algo que aún no sabe qué es. Esa es su mayor angustia:

²⁴⁵ El primer “despertar” sucedió cuando “Dios” le da los buenos días tras el asesinato. Sin embargo, el héroe sólo se puso en movimiento y se sumergió en otro sueño o pesadilla: el *Descensus ad inferos*. Con este nuevo despertar habla de un periplo “más sublime” según lo narrado por la carta del Mundo. Por lo tanto, inicia un viaje en la búsqueda de lo espiritual aquello que le dé sentido a su morir. Es una liberación de sus ataduras del pasado que le permita “vivir” de forma “auténtica”.

¿Lo encontrará? Y cuando lo haga ¿Habrá valido la pena? ¿Cómo hará para conseguirlo si ya ha perdido tanto tiempo? El éxito y las grandes metas son algunas posibilidades de entre muchas otras que existen. Pero la dolorosa tarea de buscar el “sentido” también es valioso, tanto como lo es luchar por una meta fija. Ambas son formas de vida y de elección. Tal como sucede con Harry (*Las palmeras salvajes*) y Punpun: entre el dolor y la nada, la elección de luchar y buscar es preferible a morir simplemente porque la vida no coincide con los modelos sociales del “éxito”, o porque es anodina o está llena de pesar.

Punpun es un “Ulises” (el de Constantino Cavafis): un viajero eterno en busca de la Ítaca de sus sueños, pero que, al final de cuentas, su valor no está en el hallazgo de la patria, sino en el descubrimiento, la exploración y el sentido que adquirió el hecho de buscar. Es una meta sentimental y se adecua más al *otoko no roman*: al acto de soñar y vivir por esos sueños. Sin embargo, también exige dolor, sacrificio y trabajo, por lo que también es un periplo existencial. Y no obstante, algunas posturas contemporáneas no perdonan ni aceptan a los viajeros, pues se les tacha de faltos de madurez, pasión y certeza. La mediocridad y la indecisión no son permitidas, tampoco la sencillez, pues se le ha hecho creer al individuo que es más valiosa una vida con grandes logros, objetivos claros, reconocimientos y riquezas, que la aburrida “normalidad” o la búsqueda de sentido.

¿Acaso el simple hecho de buscar no exige ímpetu y trabajo duro? ¿No es un objetivo válido y digno como otros? Recordemos que la búsqueda del sentido fue una de las grandes preocupaciones de León Tolstói quien se preguntaba: “«¿Cuál es el sentido de mi vida más allá del tiempo, la causalidad, el espacio?» (...) Después de enfrascarme en un arduo trabajo mental, sólo pude responder: «Ninguno»” (2008:83). Incluso en su vejez, Tolstoi reconoció que su búsqueda continuaba. Los viajeros perpetuos han estado presentes en toda la historia de la humanidad y cuando el viaje ya no es posible, sólo queda el recordar y darles significado a las acciones. Es parecida a la acción de “mirar atrás” del *jibun sagashi no tabi*: el contraste de dos tiempos y en el que la memoria demuestra que no ha sido una existencia vacía.

¿Es una narración del fracaso y con final triste? Lo es en la superficie, pues la muerte de Aiko es un hecho trágico. Lo mismo se puede decir con el perpetuo errar del héroe y, sobre todo, con el sufrimiento del protagonista al cargar con las culpas de sus acciones. Pero, visto desde otro punto, vivir es un acto más valeroso que morir, o por lo menos en la obra, en la que son consideradas indignas las muertes sin sentido o cobardes.

Queda algo más por discutir en cuanto al monólogo final del héroe y es, precisamente la memoria. Señalamos que el héroe vive para mantener el recuerdo de Aiko, sin embargo, en el desenlace afirma que comenzó a olvidarla: su voz, su cara y, eventualmente, ella desaparecerá para siempre; en ese aspecto resulta contradictorio. Pero, como hemos señalado, la obra nos incita a mirar más allá de lo aparente y a desconfiar de las palabras de los personajes y, en este caso, el héroe vuelve a mentir.

Lo comprobamos porque uno de los momentos más importantes sucede en el epílogo, posterior a su último discurso. En dicho cierre, el foco cambia y se nos presenta la vida de Harumi Shuntarou, el mejor amigo de la infancia de Punpun. Con el encuentro de estos dos personajes notamos que el protagonista lo recuerda con cariño y señala incluso los más nimios detalles de su niñez. Sumado a eso, Sachi se reúne con ellos y evidencia que ella también se convirtió en guardiana de esa memoria, pues se infiere que Punpun le compartió su pasado y transmitió el recuerdo de Harumi.



Ilustración 4.6. En las manos del héroe vemos las marcas que Aiko le dejó en su dedo índice.

Sumado a eso, en una viñeta el autor nos muestra un detalle que habíamos olvidado: la cicatriz en el dedo de Punpun. Recordemos que, durante la huida, Aiko y Punpun pelearon violentamente y la joven lo mordió. Por lo tanto, observamos que el héroe lleva grabado la existencia de la amada en el cuerpo (lo mismo decimos del ojo herido, marca de su batalla). Por esa razón no creemos que Aiko sea olvidada por Punpun, pues, a pesar de las palabras del héroe, se comprueba que la memoria sigue, sumado a eso, Sachi está a su lado para recordar juntos lo vivido.²⁴⁶

²⁴⁶ Una de las principales características de las narrativas transmedia es su posibilidad de traspasar sus propias barreras y proyectarse fuera de la obra, de ahí que *Oyasumi...* esté presente (a manera de homenaje) en otras creaciones, tanto de aficionados como de profesionales. Pero en el caso de los protagonistas, cada año, durante Tanabata, los lectores y el autor “recuerdan” a Aiko. En ese sentido, Asano cumple la función que le asignó a Punpun y la traslada a nuestra realidad porque, en cierto sentido, el sueño de la joven se cumplió gracias a los lectores y al autor que siempre la recuerdan el 7 de julio.

Sin embargo, el pasado perdió su peso angustiante, pues se aligeró con la resignación y el desapego, diferente a como sucedía antes de la transformación: el héroe llevaba los recuerdos como una carga que le impedían avanzar. Ese es el matiz del “olvido” que expresa el héroe en su “adiós”: él no volverá a dialogar con el fantasma de Aiko, pues cada Tanabata estará nublado e impedirá que ambos se reúnan o intenten ver las estrellas. En otras palabras, reafirma su deseo de vivir, pues decidió no acompañarla en la muerte, tampoco quiere llevar su recuerdo como una maldición (lo reafirma cuando el personaje reconoce que ella no puede “matarlo”). De esta manera, el recordar es importante en la maduración, pues se aprecia desde la distancia y con tranquilidad aquella imagen del ayer.

Antes de terminar, hay que señalar otras funciones que adquiere el desplazamiento del héroe como personaje focal. Una de ellas (la más importante) es que nos permite comparar el crecimiento de Punpun y Harumi. Según el autor, si vemos el relato desde la perspectiva de Harumi, notamos que Punpun parece que tuvo una vida feliz, pues está rodeado de amigos. Sin embargo, no sabemos lo que realmente vivió o cómo consiguió esa familia (Yoshida, 2014). Nosotros sugerimos que hagamos ese ejercicio a la inversa pues, desde nuestra perspectiva, la vida de Harumi se antoja común e, incluso, “aburrida”.

Harumi se adaptó a la sociedad y a sus exigencias: tiene un trabajo estable, está por casarse y tiene amigos, sin embargo, no sabemos los detalles tras esos hechos. Pero cuando nos ponemos en el lugar de Harumi reflexionamos nuestros límites ante lo que vemos. Por ejemplo, podemos juzgar y regocijarnos de que, quizás, Punpun tuvo una vida más “dura” que la del otro joven y, por lo tanto, es más valiosa. Al contrario, ambas son enriquecedoras: Harumi y Punpun tienen diferentes dilemas, experiencias y aprendizaje, pero los dos siguieron su llamado. Esto es importante porque el viaje del héroe no está limitado a unos pocos elegidos, sino que todos los seres humanos lo realizan real o simbólicamente. También cada viaje tiene diferentes grados de angustia, pues tampoco existe una “ley” que exija que todos nos inmolemos o, de lo contrario, no habremos “vivido”.

Harumi equilibra esa posibilidad de interpretación al ofrecernos la visión de una vida común, pero bella en su sencillez, porque todo viaje tiene su complejidad, oculta a nuestros ojos. Punpun, por otro lado, nos muestra una existencia caótica que, al final de cuentas, también apunta a la simplicidad. Pero una diferencia importante es la meta: Harumi conocía lo que deseaba (como Sachi y Aiko), por ello el camino se trazó en línea recta hacia ese

objetivo. Pero no hay que engañarnos, aunque sea un trayecto directo a lo deseado, también está plagado de obstáculos y dolores como lo ilustran sus dramas particulares.

Al reducir los límites de nuestra visión del otro, se rompe la creencia que la narrativa gráfica necesita darnos toda la información. Al contrario, el desenlace nos recuerda que no es posible conocer el drama interior de todos, pues únicamente nos enfrentamos a lo que está limitado por nuestros marcos o viñetas. A pesar de todo, aun cuando el foco estuvo la mayor parte del tiempo en el héroe, ni aun así logramos conocerlo por completo (como lo demostró el viaje de Sachi). Pero esto no es una falla de la obra o un olvido, sino que se aprecia que es intencional este cuestionamiento de la información: se nos quita el papel de jueces omnipotentes pues, ¿Realmente son las cosas tal como las vemos o leemos? ¿Qué nos da la seguridad de que, guiados por nuestros prejuicios, no queramos forzar nuestra percepción?

Otro elemento que apreciamos gracias al cambio de perspectiva es la presencia de la familia al final del relato y, en especial, la representación de Sachi como una madre amorosa y al héroe como padre.²⁴⁷ Es en este punto donde entra a la discusión un asunto que faltaba por cerrar: nuestra propuesta del estudio de la violencia en las narrativas de formación. Señalamos que un elemento clave en la representación del abuso es la **continuidad**. Es evidente que en los últimos volúmenes de *Oyasumi...* se recuperó la dinámica entre víctima y agresor, pero también se agregaba su aspecto simbólico. Por ejemplo, dijimos que Punpun simbólicamente se convirtió en la “madre” de Aiko, pero esa interacción fue parte del aprendizaje de la joven, pues debía dejar de huir y enfrentarse a la sombra de su victimaria.

Por otro lado, el héroe se convirtió en un agresor sexual (en Midori). Sin embargo, de igual manera, en lo simbólico representaba aquello que no le permitía a Punpun avanzar en su desarrollo: la cobardía, el resentimiento, la soberbia, la traición, etc. Todo ello eran rasgos adversos que el héroe debía enfrentar y vencerlos. En algunos puntos falló y sucumbió a la violencia, pero la diferencia radica que, cuando avanzaba en su aprendizaje era porque reconocía que el peso de sus acciones y sus consecuencias recaen en él, no en lo que otros

²⁴⁷ El protagonista vive con la angustia de ser reconocido como padre, pero no nace de la negación a la paternidad, sino que piensa que no es digno de ser su figura paterna. A pesar de todo, el título de padre lo ganó y acepta a la niña. Esto también es relevante para mostrar el fruto del trabajo y no la imposición, pues, en el último capítulo de la obra, cuando Punpun se vuelve a perder entre la multitud, es la hija de Sachi quien lo encuentra. Con ello se reafirma que el héroe ocupa simbólicamente el lugar del padre, pues ha construido una familia con sus amigos, con Sachi y con la hija que lo reconoce como tal.

abusadores le hicieron en el pasado. Por lo tanto se responsabilizó, a diferencia de otros abusadores en la obra que no sentían culpa o remordimientos.

Dijimos que *Oyasumi Punpun* es una narrativa de la transformación de una víctima a un superviviente de abuso, pues al final del periplo, tanto Aiko como Punpun se alzan sobre sí mismos y sobre sus agresores de manera fuerte, independiente y libre de la sombra de la violencia. Este detalle es importante en el estudio de la continuidad del abuso, pues toda acción que verse en torno a la violencia del héroe y su desarrollo debe tener una resolución y no simplemente dejarse en el olvido, tal como sucede en muchas obras en las que la violencia es una **justificación** y no un **proceso de transformación**.²⁴⁸

Por ello la presencia de la maternidad y la paternidad al final de la obra reafirma la maduración de los personajes y es el mejor indicador que los protagonistas son supervivientes. Pues al final logran reconciliarse con aquellas figuras que tuvieron una función negativa en su vida: sus padres.²⁴⁹ Y no sólo eso, también rompieron la cadena de abuso y odio, pues tanto Sachi como Punpun se vuelven figuras afectivas y positivas para su hija. Por lo tanto, los arquetipos del padre y de la madre se armonizan en el desenlace.²⁵⁰ Con

²⁴⁸ Por ejemplo, en los *manga Berserk*, *Monster* y *Zankoku na kami ga shihai suru* vemos un trabajo profundo en torno a la violencia y el abuso de sus protagonistas como acciones con sentido e impacto en la formación y las acciones del héroe. Por el contrario, en el comic norteamericano *Marta Washington*, la violación de la protagonista sólo explica su posterior comportamiento asesino, mas no se vuelve a recuperar el dato (continuidad), por lo que no hay una resolución o lógica de la representación de ese hecho, salvo justificar un asesinato y después olvidarlo.

²⁴⁹ No por nada el matrimonio fue uno de los desenlaces más comunes en el *Bildungsroman* clásico, pues en el pasado se creía que el casamiento del héroe y el final feliz formaban parte de las características obligatorias de los relatos de formación porque muestran el triunfo del crecimiento cuando el héroe se incorpora a la sociedad y asume un lugar como esposo, padre y ciudadano, por supuesto, esto también produce la circularidad: la repetición del ciclo de la vida: de hijo a padre, etc. Michel Minden propone dos conceptos claves en el estudio de la circularidad en el *Bildungsroman* (pero que también podemos hallar en narrativas contemporáneas), éstas son la de “incesto” y “sucesión”. Según Minden, para que se produzca el crecimiento del héroe es necesario que estos dos elementos provocan crisis y tensión. En primer lugar, el “incesto” no es la acción literal, sino la manifestación interna del principio femenino dominante en el joven héroe (un apego a los principios del placer y la pasividad, mismos que identificamos en Punpun). Por otra parte, el principio masculino (de sucesión) es aquella parte del héroe que, al inicio de su aventura, se encuentra como una energía o fuerza dormida, oculta o en proceso de descubrir, de ahí que sea característico que en los primeros momentos de la obra se nos presente un héroe “*unmanly*” o inseguro de sus habilidades artísticas, físicas, sociales o de cualquier tipo (1997:4). Sin embargo, esta característica sólo estuvo presente en las obras que seguían el modelo clásico, ya que, conforme el género se transformó, el matrimonio dejó de tener importancia como una forma de señalización de la madurez, pues más que un acto social, se comenzó a tomar como metáfora: lo nupcial también se puede entender con una reconciliación simbólica entre los opuestos. Pero en el caso de *Oyasumi Punpun*, el protagonista sí asume el papel simbólico de padre. Por ello, no es necesario una paternidad literal, sino que se entienda como un proceso complejo y simbólico en el que el héroe logra la armonía con algún aspecto caótico de su vida que no le permitía avanzar en su desarrollo.

²⁵⁰ ¿Qué sucede cuando el héroe no logra la armonización y el relato acaba en tragedia? Si el protagonista muere es evidente que no se llegó a un equilibrio sino hasta su fallecimiento, por lo que es necesario observar cómo

la repetición del ciclo de la vida se forma una circularidad. Sin embargo, dijimos que más que un círculo que cierra, en la obra vemos una espiral que regresa para volver a ponerse en marcha. Por ello, cuando se recuperan momentos, símbolos o figuras fundamentales en el desarrollo del héroe, se realiza para liberarse de las “ataduras” que generaron el apego a ellas.



Ilustración 4.7. La última vez que vemos a Punpun y su despedida de Harumi y de nosotros.

La última vez que se toma la perspectiva de Harumi (la anterior imagen) es para que el héroe corte definitivamente los lazos con la infancia al despedirse de él, pero también de nosotros, testigos de ese proceso. Las últimas viñetas en las que vemos a Punpun nos muestran el adiós y notamos que el héroe levanta la mano en dirección al lector, como una manera de decirnos que no lo volveremos a ver, mientras que él se funde en el blanco de la nada de su portada. Sin embargo, en las siguientes páginas vemos que todo vuelve a renacer y un ciclo inicia cuando nos presenta a dos niños que despiertan a la vida, tal como sucedió con los héroes en su infancia.

funcionan los arquetipos en los instantes previos. Por ejemplo, en la *Muerte en Venecia*, si bien no están presentes los arquetipos del padre y madre (por que el héroe se encuentra en una edad y estado de maduración en la que la presencia de ellos no produce conflicto), sí están las ideas de lo femenino y lo masculino como impulso de Eros y Tánatos presentes en el joven Tadzio. En cuanto al héroe, es notorio que intenta fundir en su cuerpo ambas ideas y su cuerpo se corrompe. De esta manera, mientras muere observa a los dos arquetipos en su estado puro en la imagen andrógina de Tadzio. El niño lo saluda desde lejos como un ideal inalcanzable de perfección y equilibrio, posibles únicamente en el estado de inocencia de la infancia. De esta manera, con la muerte del músico observamos que, finalmente, lo que fue caos se restablece: Aschenbach alcanza la tan añorada purificación y la armonía de ambos principios, no con el retroceso a una falsa juventud, sino cuando se libera de toda maldad, ambición o deseo con su muerte. Por lo menos esa es nuestra interpretación.

El mundo que Asano Inio construye busca desterrar los lugares comunes de la narrativa de formación en el manga y en los que se intenta anular la angustia por sentimientos positivos (el amor romántico, el idealismo japonés de postguerra, la búsqueda de la armonía social reprimiendo sus ciudadanos). En lugar de eso la obra muestra al ser humano al desnudo, sin adornos, ni máscaras, sino que los expone devorados por la culpa, de ahí que sus editores critican constantemente el “mal sabor” que la obra provoca.

Sin embargo, como Sachi lo expresa (que también la postura estética del autor), el manga también puede enfrentar al lector con la realidad para que luche con ella, en lugar de evadirla y entregar sentimientos de superficial optimismo. Y eso es lo que nosotros vemos al final de la obra: un héroe que fracasó y perdió para valorar sus pasos y lo ganado. También señala que fue necesario salir y sufrir heridas para comprender su lugar en el mundo, por ello reafirma el valor de la búsqueda, la lucha y avance. Y ahí se halla el “optimismo” del relato.

Porque tal como el héroe lo expresa, ya no hay lamento ni apego en la experiencia: se volvió más fuerte. Con ello ya no añora el pasado, lo que perdió, ni tampoco arrastra consigo la pena. Admitió su culpa y pagó por sus crímenes (aunque la pena perdure). El héroe sigue adelante y vive para obtener el perdón y una razón de existir. De manera humilde, se reconoce indigno, pero nos incita a ser flexibles y concederle nuestra atención para conocer su relato. Esto marca la maduración o la transformación, pero también la posibilidad de que sea un heraldo de la sabiduría a los que aún no realizan su periplo.

De ahí que las narrativas de formación sean tan importantes, pues no se tratan de mero entretenimiento ni una lectura aleccionadora. Por ejemplo, Jung señala que el mito del héroe es una proyección (como el de la metáfora platónica) porque el lector observa el desarrollo del viajero, pero no participa en su transformación. Sin embargo, no es excluyente, pues es una invitación para que el espectador inicie su periplo y descubra sus misterios. Sin embargo, ésta es únicamente posible cuando el individuo se atreva a iniciar su transformación. El héroe, por lo tanto, es un ejemplo de cómo se puede avanzar más allá de los límites (1998:385-93).

Aun así, reiteramos que las narrativas de formación no son didácticas, ni pretenden dar un “mensaje motivacional” al lector. La literatura que habla del crecimiento del héroe presenta al **proceso** de formación hecho *poiesis*, esto es, adicional al crecimiento biológico, al desarrollo psicológico (o intelectual) y a las pruebas de vida del héroe, presenta un universo simbólico y referencial que detona la hermenéutica en el lector: sabe quién crece, cuándo y

cómo lo hace (mimesis) pero, también, lo interpreta desde un horizonte de expectativas (literarias, sociales, culturales y muchas más). De esta manera se reitera la importancia del estudio del manga como parte de esa experiencia literaria del receptor, pues su impacto en la cultura y la sociedad es innegable. Por lo tanto, si forma parte de la historia literaria de la representación del crecimiento del héroe, también debemos conocer en qué consiste la *nekketsu*, el *otoko no roman* o el *jibun sagashi no tabi*. De lo contrario, es imposible ahondar en la *poiesis* de estas representaciones.

No es atípico hablar de *poiesis* en el manga porque con nuestra investigación vimos todos los elementos listados con anterioridad en la obra estudiada: forma, fondo, interpretación e, incluso, cómo nos relacionamos con el objeto literario. De ahí que nos apoyáramos en el estudio de la conducta estética, sus dos fases (la antropología del hecho literario y sus particulares) y una serie de enfoques multidisciplinarios para explicarlas. Pero, además, está *poiesis* en el manga (en realidad en toda la narrativa gráfica) otorga niveles de interpretación alternativos: lo visual que forma parte tanto de forma como de fondo. Donde la descripción calla, la imagen habla. De esta manera, la imagen no es un acto reiterativo de lo narrado, sino que otorga sus propios elementos (símbolos, íconos, señas, etc.) para representar al proceso de transformación externo e interno. Por ejemplo, lo señalamos con el uso de color en los paratextos o la mutación visual del héroe según los cambios en su interioridad.

Por lo tanto, la *poesis* del manga que habla de la formación del héroe coincide con el de la novela, pero también se distingue de ella por los elementos visuales que propone. Sin embargo, ambas exigen ir más allá de una involucración pasiva de la información o de la repetición y asimilación de “fórmulas” narrativas. Las narrativas de formación *poieticas* piden discusión, revalorización y actualización constante, aun cuando ya están “hechas”, siempre se están formando gracias al lector y a su propia conducta estética.

CONCLUSIÓN

¿Qué aporta esta investigación a los estudios de la narrativa de formación? Demostramos que el manga es una actualización de un modelo universal presente tanto en la alta literatura como en la literatura popular de Oriente y Occidente que, además, se nutre de ambas tradiciones. Esta hibridación favorece que de ella se desprendan numerosas propuestas estéticas que revitalizan el género. Una de estas propuestas estéticas es aquella del periplo del héroe en Japón que, a pesar de recuperar un esquema universal, ofrece discursos sociales, históricos y culturales. Se trata de una postura alternativa del proceso de maduración que conlleva las ideas del *otoko no roman* (romance masculino), de la *nekketsu* (historias de sangre caliente) y del *jibun sagashi no tabi* (viaje de autodescubrimiento). Al analizar estas propuestas vimos que este trabajo en el monomito nos demuestra que no es necesario depender del modelo del *Bildungsroman*, ya que el manga se presenta como un medio que impone sus propios elementos visuales y narrativos, mismos que requieren un estudio específico y serio para reconocer sus aportes al problema.

Ahora bien, nuestra investigación se topó inmediatamente con dos dificultades. Primero, al hablar de la noción de “formación” en la literatura se recurre incesantemente a su explicación a la luz de la tradición alemana. En segundo lugar, los estudios dedicados a la narrativa de formación no toman en cuenta la narrativa gráfica u otras expresiones de la cultura de masas por ser consideradas creaciones triviales.²⁵¹ Este último caso corresponde a la crisis en los estudios literarios identificada por Jean Marie Schaeffer y, según la cual, no se toman en cuenta los nuevos soportes o medios en los que las expresiones artísticas se manifiestan en la actualidad, incluidas las narrativas de la cultura de masas. El teórico francés sostiene que el mayor consumo de ficciones hoy en día en nada hace peligrar a la alta literatura. Por lo tanto, no se puede hablar de un atentado a “la literatura”, sino sólo a las nociones eruditas y segregacionistas instituidas por algunos académicos (2013:14-15).

²⁵¹ Por ejemplo, si tomamos el caso de México sólo se habla de novelas de formación durante la Revolución mexicana; luego, analizan la narrativa de finales del siglo XXI o a la literatura de formación en la estética chicana. Sin embargo, no señalan que en la historieta también tenemos ejemplos dignos de mención. Tal es el caso de las historietas de Yolanda Vargas Dulché quien llevó el tema de la formación a la cultura de masas y lo transformó en un fenómeno de gran impacto social con su obra *María Isabel* (1964)

De esta manera, Schaeffer apunta que la “dinámica de democratización” es lo que reconfiguró las nociones de la alta y baja cultura. Mas que verlo como dos frentes antagónicos, el filósofo sugiere apreciar cómo ambas se enriquecen mutuamente (2013:15). Bajo este tenor, cuando estudiamos al manga en esta tesis no sólo comprobamos la vigencia del desarrollo del héroe en la literatura, también apreciamos que su difusión se democratizó al trasladarse a la literatura popular gracias al gran impacto que la historieta tiene en el mundo.

Por lo tanto, vimos que el manga aporta los suficientes elementos estéticos distintivos que acentúan la necesidad de estudiarlo como un fenómeno que amerita el rigor académico. No obstante, a pesar de estos elementos positivos y únicos de su medio, observamos que los estudios en torno al tema insisten en llamarlos “*Bildungsromane*” cuando ni son novelas, ni tienen conexión con esa tradición, tal como señalamos al inicio del capítulo segundo.

Pero en lo que respecta a la presente investigación, también vimos que es necesario comprender el lugar que *Oyasumi Punpun* ocupa en la tradición tanto de la alta literatura de formación, como aquella del manga; en consecuencia, otro de los aportes de esta investigación fue encontrar la conexión entre la novela europea y el manga. De esa manera, comprobamos que no es una casualidad que ciertas historias tengan semejanza con el *Bildungsroman*. Sin embargo, el propósito de tal apropiación fue más allá de un homenaje o una mera imitación, pues los japoneses tomaron los elementos que responden a sus inquietudes y las trabajaron desde su contexto. De esa manera, propusieron lecturas nuevas en torno a algunos de los clásicos de la novela alemana y crearon al llamado género del *shōnen-ai*, abordado en el segundo capítulo.

En esta investigación comprobamos que no es necesario negar o evitar mencionar al *Bildungsroman*, al contrario, es importante, mas no debe ser el eje en las investigaciones de las narrativas de formación contemporáneas a menos que tengan una explícita relación (que el autor lo confirme, sea que la obra misma haga referencia a alguno de los clásicos directa o indirectamente). Lo que nosotros proponemos es un diálogo entre las propuestas de diferentes culturas, en este caso, buscamos y comprobamos el vínculo entre el *Bildungsroman* y el manga japonés y, de igual manera, explicamos cómo estas obras impactan al resto del mundo. Por lo tanto, no son fenómenos sucesivos, en el que una tradición desplaza a otra por ser “más eficaz”. Más bien, entendemos el fenómeno bajo la figura de una red con

múltiples conexiones, sin inicio o fin, y que se retroalimentan mutuamente: las diferentes tradiciones, la alta literatura, la literatura popular, la transmedialidad, etc. pero que mantiene un modelo básico común, a saber, el monomito.

Por ello vemos que la apropiación es una actividad positiva que contradice las tendencias a ver “colonialismos” en la adopción de ideas, estilos y medios de otras culturas. Al contrario, tal como sucedió en la Antigua Roma con los griegos, la difusión cultural es importante para un mutuo enriquecimiento. De igual manera, el manga, por su impacto mundial y literario, va más allá de lo meramente japonés, ya que detona reflexiones en torno al papel entre lo alto y lo bajo en la cultura y, en el caso de esta investigación, también abre la discusión al tema de la formación del héroe como un fenómeno de susceptibilidad psicológica por su configuración mítica o antropológica.

Además, en esta tesis ofrecimos una nueva comprensión de este problema ya que, si bien el *Bildungsroman* es una tradición cuya historia, sus características y su producción han sido ampliamente estudiadas, aun así es posible encontrar, hoy en día, un uso del término que evidencia el desconocimiento de sus implicaciones. En especial en lo que se refiere a la narrativa gráfica. De esta manera, si nuestro propósito fue analizar un ejemplo de la narrativa gráfica japonesa, encontramos varios obstáculos: no existe, en la actualidad, un trabajo que explore las conexiones entre el *Bildungsroman* y el manga. Por otra parte, no se ha desarrollado un debate teórico sobre cómo estudiar al manga de formación: ¿a la luz de la tradición europea tal como otros lo han hecho o, por la manera en la que entienden la formación los japoneses? Además, ¿cómo representa la formación el manga según su soporte?

Por nuestra parte, en esta tesis decidimos proponer un método de estudio que comprende tanto lo universal (mito y tradición) como lo singular del fenómeno literario.²⁵²

²⁵² Estamos conscientes que al hablar de “universalidad” llegamos a una discusión polémica: la “esencia” no permite el cambio, por lo tanto, en algunos casos es contraproducente el uso del término en el arte. Por ese motivo, reiteramos que no intentamos entender la universalidad como una búsqueda de los fundamentos de la literatura o de la obra literaria.

Los universales de los que hablamos se refieren a los “mecanismos” (funciones) literarios o a su “sintaxis”, no a la cualidad de su invariabilidad. Consideramos que esos elementos estructurales son lo que hacen posible a una obra funcionar de manera lógica y orgánica. Además, una “fórmula” por sí sola no hace al arte, de ahí que dependamos tanto de sus elementos particulares o la manera en la que se trabaja lo mítico-antropológico.

Bajo este tenor, los “universales” en las narrativas de formación se componen del modelo mitológico del periplo del héroe (compuesto de arquetipos y mitologemas) para que la transformación del héroe sea posible. A pesar de todo, no podemos hablar de “universales” en el caso de los conceptos de la “infancia” o de la “educación”, sino de interpretaciones.

Esto a la luz de la propuesta de Jean Marie Schaeffer en torno al análisis de la “conducta estética” en sus dos fases: la *antropología del hecho literario* (enfoque descriptivo) y el *análisis particularizante* (enfoque normativo). Por lo tanto, en lo que respecta al análisis de la obra, estudiamos la narrativa de formación desde una postura que observa el fenómeno en tres dimensiones –que mencionaremos a continuación y que, vistos a la luz del análisis de la conducta estética, responde al análisis de las dos fases.

De esta manera, en el estudio de *Oyasumi Punpun* vimos: 1. Los *componentes particulares* son entendidos como aquellos recursos que la obra propone y que son únicos debido a que responden a las preocupaciones de un autor en una sociedad y en un medio específico. 2. Por su importancia en la interacción de los diferentes agentes del discurso, es decir, los mecanismos internos elementales (arquetipos) de una obra. 3. Entendimos que estas funciones aparecen de determinada forma o modelo, en otras palabras, esta estructuración propicia la recurrencia de temas y motivos (monomito y mitologemas) y los ordenan de forma lógica y reconocible por los lectores. Por lo tanto, dichos mitologemas los hallamos de manera más o menos constante en todas las creaciones en torno al tema del periplo del héroe. Este último punto se relaciona con la tradición (puesto que el mitologema se trata en diferentes periodos históricos de una cultura) y una de sus posibilidades es la manera en la que se ha trabajado el monomito en el manga: la *nekketsu*.

La razón por la que elegimos esta exposición (que va de lo particular a lo general) corresponde a la aproximación que el lector tiene con la obra. En primer lugar, se enfrenta a la comprensión de lo que se cuenta (el argumento). En segundo lugar, avanza a la hermenéutica y aprecia los discursos profundos: sociales, filosóficos, religiosos, etc. Sin embargo, es posible ahondar en lo dicho y analizar las unidades elementales (arquetipos, agentes, etc.). Por supuesto, en este nivel ya estamos ante un lector ideal porque busca comprender la manera en la que se integran los elementos antropológicos, o cómo son parte del soporte simbólico de la obra. Y cuando estamos en ese nivel de lectura, no sólo se llega a la comprensión de lo que se dice en la obra, también es posible comprender su forma y hacer la conexión con otras creaciones que versan en torno al mismo asunto en el manga.

Esto puede hacernos creer que es óptimo un método estructuralista, sin embargo, no es conveniente “seccionar” al objeto de estudio y describir sus partes. Por ejemplo, que el estudio se concentre en sólo la identificación del monomito y de las acciones que el héroe

realiza para transformarse (salir del hogar, cruzar el umbral, etc.). Nuestra propuesta es ir más allá de eso y comprender cómo todos esos elementos particulares y universales componen un organismo armónico, lógico y polisémico. Es la comprensión plena del “decir hecho forma” que expresa Schaeffer.

A) Primer nivel de análisis: los elementos particulares de la obra

En ese sentido, respondimos a otra de las preguntas hechas en la investigación: ¿Cómo es la formación del individuo en el mundo de la obra? Vimos que el mundo representado coincide con Japón del siglo XXI. Entonces, ¿qué fuerzas sociales, culturales, históricas impulsan o perjudican el desarrollo del individuo en ese país? Cuando respondimos estas preguntas hallamos un tema poco tratado en los estudios de la formación del héroe y pocas veces señalado en el análisis del manga: **el abuso infantil y la violencia familiar como factores que impactan la maduración.**

La violencia en la infancia no es un asunto nuevo en la literatura de formación, pero en el contexto contemporáneo vemos otro punto de vista en torno a esta problemática social.²⁵³ En el caso del manga, el abuso infantil es un tema obsesivo en diversas obras, incluida *Oyasumi Punpun*. Por lo tanto, con el análisis de la obra desde esta perspectiva se abrió un debate novedoso en torno a las narrativas de formación: presenta al maltrato durante la infancia como un elemento que impacta la maduración del héroe.

La presente investigación ofrece una manera de acercarse críticamente a la representación artística de la violencia infantil en las narrativas de formación. Y lo hicimos por medio del análisis de los mecanismos que intervienen en el trabajo artístico del hecho: **el contexto representado, el tipo de violencia y su continuidad** (o el impacto que tiene en el crecimiento del héroe). Cada uno de estos puntos nos muestran la manera en la que un autor comprende el abuso en la niñez, pero también nos muestra cómo una sociedad actúa ante la violencia y su impacto en la formación del ser humano.

²⁵³ Hay una gran diferencia en la manera en la que se entiende el abuso infantil en la narrativa de formación del siglo XIX (por ejemplo, cómo lo plasma Charles Dickens en *David Copperfield*); a inicios del siglo XX (cómo lo reflexiona Robert Musil en *Las tribulaciones del estudiante Törless*); o a mediados del siglo XX (cómo lo representa Vargas Llosa en *La ciudad y los perros*). El tema del abuso infantil no es nuevo, pero si las ideas circundantes y la respuesta social que se dan en torno al hecho. Por lo tanto, el manga es relevante en la discusión de este tema por que lo está representando de forma literaria y visual.

Sin embargo, como lo señalamos en el capítulo tercero de la tesis, estamos ante una obra artística, por lo tanto, va más allá de su relación con la realidad. Es decir, los elementos que analizamos no son sólo un testimonio o una denuncia: son hechos polisémicos que, aun cuando tengan posturas ideológicas y morales, suceden en un mundo ficticio y esperan nuestra interpretación del discurso y de la imagen. Esta manera de analizarlos comprueba que la representación del abuso en las narrativas de formación contemporáneas tiene una razón de ser (afecta la estructura y los discursos en torno al desarrollo humano) y no es sólo una herramienta del argumento que agregan dramatismo a las acciones.

B) Segundo nivel de análisis: los universales y los arquetipos

Una vez que analizamos el mundo representado y su impacto en la formación del héroe, avanzamos al siguiente nivel del análisis de la obra que fue detectar la lógica tras lo representado y su permanencia en el tiempo. Para ello hicimos otra pregunta: ¿Cuáles elementos son necesarios e, incluso, constantes en todas las narrativas de formación sin importar tiempo o lugar? En la tesis comprobamos que la similitud va más allá del tema, pues aquello que hace posible al periplo del héroe yace en la manera en la que sus agentes internos interactúan (la dinámica de los arquetipos) y en la forma en la que se ordenan los hechos (estructura del monomito y los mitologemas).

La dinámica de los arquetipos estuvo estrechamente relacionada con la manera en la que los personajes femeninos impactan la formación del héroe: la madre, Aiko, Sachi, Azusa y Midori. Cada una de ellas representa una cara de Eros: negativa o positiva. De esta interacción el héroe lograba avanzar o retroceder en su viaje pero, en el fondo, responde a la función arquetípica de un agente: el arquetipo de la madre, la sombra, la mentora, la diosa, etc. De esta manera, identificamos un elemento universal pero debía ir más allá de eso y vimos cómo estos arquetipos iban acompañados de poderosos discursos sociales en torno a la mujer: la piedad filial, el sistema *ie* (jerarquía familia), los rastros de la ideología de la *ryōsai-kenbo* (buena esposa, sabia madre) y los problemas en torno al *querer* y el *deber*, que explicamos ampliamente tanto en el capítulo segundo como en el tercer.

B) El tercer nivel de análisis: los universales y el monomito

Como señalamos párrafos atrás, estos mecanismos universales (aun cuando su función es permanente y replicable) sufren cambios superficiales debido a la cultura. Por ejemplo, el más importante fue el trabajo en el monomito y que, debido a las particularidades sociales, de pensamiento y estética en Japón, lo universal se enriquece con los discursos particulares que ofrece una obra. Por ejemplo, hay tres ideas fundamentales tras las historias de formación en el manga: En primer lugar, el *risshin-shusse* (ascenso en el mundo), la *ryōsai-kenbo* (“buena esposa, madre sabia”) y el *otoko no roman* (romance masculino). Los tres tienen su origen en el periodo Meiji (1868-1912), pero hoy en día aún están presentes en las historietas de formación en Japón.

En cuanto a la estructura, el monomito (la estructura) en el manga recibe el nombre de historias “*nekketsu*” debido a que viene de la tradición literaria de “novelas de sangre caliente”; por lo tanto, la *nekketsu* muestra los pasos del periplo tradicional (llamado a la aventura, cruce, pruebas, etc.). Sin embargo, más que un viaje cíclico (como lo detecta Joseph Campbell en el monomito occidental), en la *nekketsu* hay “encadenamientos” de periplos: una aventura acaba para iniciar otra peripecia. Esto último es parte de su particularidad y se produce porque el mercado del manga exige historias sin fin. Sumado a eso, debido a que en el fondo yace un modelo universal, numerosos estudiosos del manga encuentran semejanzas con las historias de superhéroes occidentales o con el *Bildungsroman*. Pero a pesar de eso, las *nekketsu* no deben ser analizadas a la luz de lo occidental.

¿Hay realmente una justificación para vincular al manga con el *Bildungsroman*? Sí la hay, pero es mínima. Muchos análisis relacionan a la historieta japonesa y a la tradición alemana pero no justifican o comprueban esa conexión, ni nos dicen sus diferencias o los aportes del manga a la historia del problema. Por ello, ofrecemos una explicación detallada de las causas o por qué la formación adquirió ciertos elementos en el manga y cómo, a su vez, la narrativa gráfica enriquece la literatura. Todo esto lo descubrimos con el análisis de *Oyasumi Punpun* que trabaja un modelo universal pero que establece un diálogo con su tradición, la cual crítica pero también señala sus posibilidades.

Por lo tanto, respondimos a una de las preguntas más importantes: ¿por qué el viaje del héroe en el manga tiene esas características? La respuesta se encuentra en la historia

social, cultural y filosófica en torno al desarrollo del individuo en Japón. Sin embargo, la formación del individuo no es vista por el sujeto mismo, sino que la formación se entiende a la luz de los conceptos como el de la comunidad, la nación y el deber, tal como lo expusimos en el capítulo segundo de la tesis. Es ahí donde entró el análisis del viaje del héroe en *Oyasumi Punpun*, pues la obra reflexiona desde su contexto la crisis del viaje del héroe contemporáneo y cómo se opone a la *nekketsu* y a las ideologías del *otoko no roman*.

De esta manera, en el último capítulo de la tesis vimos la transformación del periplo del héroe y sus pasos, los cuales se modificaron por la estética y la filosofía japonesa, pero también por los problemas sociales del Japón contemporáneo. Fue así como llegamos a la propuesta del jibun *sagashi no tabi* o el periplo en la búsqueda de sentido.

¿Qué nos dijo el *jibun sagashi no tabi* de la obra y de los estudios de la narrativa de formación? el viaje del héroe que propone *Oyasumi Punpun* reafirmó la imposibilidad de estudiar la literatura japonesa únicamente a la luz de la tradición occidental, incluida la noción de monomito. Por lo tanto, estudiar la formación del héroe en el manga debe tomar en cuenta, ante todo, su contexto estético y sus ideas, aun cuando ciertos mecanismos sean universales.

Esto también nos ofrece otra reflexión y son los límites interpretativos de los lectores occidentales ante la historieta japonesa, pues una lectura superficial únicamente ve aquello que es accesorio en el manga y omite las ideas que yacen en la profundidad. Y es ahí donde entra la importancia del análisis de las dos fases (la antropología del hecho literario y el análisis particularizante).

Nuestras aportaciones buscaron ser lo más completas. Para ello, recurrimos a la exposición de la historia del problema y a subrayar la importancia de la información del individuo en el Japón moderno: desde finales de la era Meiji (inicio del siglo XX) y hasta la era Heisei, 1989-2019. Por supuesto, lo más importante fue ver su representación en el manga. Además, esta investigación abre las posibilidades para la elaboración de más trabajos. Por ejemplo, si nosotros hicimos una amplia exposición del origen y características del *otoko no roman* y la *nekketsu* también es cierto que abrimos la discusión para tratar el tema de la formación de la mujer en los mangas. No tratamos ese tema porque es muy amplio y requerían más páginas de las que podíamos destinar en esta tesis.

De esta manera, estudiar la historieta japonesa no sólo significa explicar el argumento, o su contexto, o hacer una apología del manga, sino comprobar su lógica: por qué entra en la tipología, cómo recupera las ideas elementales y las trabaja desde su contexto. Si nosotros explicamos no sólo esos elementos, sino también comprendemos sus conexiones internas y externas, de manera profunda, no necesitamos defender su valor artístico o cultural, lo comprobamos.

Esperamos que este trabajo acerque a los investigadores interesados en la historieta (manga) a conocer sus posibilidades y su pertinencia, pero también que estén conscientes de sus dificultades y sus retos. Por ello es conveniente aproximarse al fenómeno en el momento actual, pero sin omitir conocer al *Bildungsroman*, pues no es un tema que se haya agotado. Al contrario, aún hay obras que no han sido tocadas por la crítica literaria y lo mismo decimos en el caso de las novelas de formación contemporánea, fuera de Europa. Por lo tanto, confiamos en que esta investigación acercará a los lectores y a los investigadores al estudio de las narrativas de formación con mente abierta.

En cuanto a la obra, ¿Qué tipo de historia de formación nos presenta Asano Inio? Dijimos que *Oyasumi Punpun* recupera las fórmulas tradicionales de la narrativa gráfica japonesa (mismas que también han sufrido desgaste) como lo es el *otoko no roman* y la *nekketsu*. Sin embargo, la manera en la que las representa es desde una postura más crítica, en especial cuando cuestiona su pertinencia, sus posibilidades y sus obstáculos en la ficción. De esta manera, la obra no sólo está inmersa dentro de una tradición, también revitaliza aquellos mecanismos que, hoy en día, resultaban repetitivos y, por ende, no permitía apreciar el manga como arte.

Con *Oyasumi Punpun* vimos que hay múltiples discursos de la cultura y sociedad japonesa: la violencia familiar, el abuso laboral, los problemas de género y la angustia que la generación *satori* enfrenta en un horizonte económico colapsado tras la ruptura de la burbuja económica (バブル景気). Además, *Oyasumi Punpun* también es autorreferencial porque es un manga que reflexiona sobre sí mismo. Por lo tanto, en el ejercicio de cuestionar a la sociedad japonesa y en la meditación en torno a la condición humana (la pasión, la muerte,

la libertad, el honor, etc.), la obra también planteó cómo el manga es un medio importante para expresar estas inquietudes.

Oyasumi Punpun nos muestra que el manga logra propuestas estéticas novedosas gracias al uso de la imagen y a la recuperación de la tradición literaria de narrativas de formación. Por lo tanto, sostenemos la afirmación que el tema de la formación del héroe en la literatura está vigente más allá del *Bildungsroman*. Además, estamos seguros de que el manga se encuentra en transformación y no es una tradición al que se le vea un fin próximo. Esto se debe a que es un asunto de actualidad ampliamente comentado por lectores y autores en todo el mundo.²⁵⁴ Por lo tanto, recuperan el legado y ofrecen nuevos ejemplos dignos de estudio.

Oyasumi Punpun es una de las mejores historias de formación creadas en Japón y en la historieta. La obra estudiada es un referente obligatorio para todo aquel que esté interesado en la formación en la literatura, pues en su lectura se halla la condensación de ideas de toda una tradición: recupera los lugares comunes del manga (presentes en todas las historias con el desarrollo de un héroe) y propone alternativas en torno al periplo como es el caso del *jibun sagashi no tabi*. Y, al mismo tiempo que nos presenta el desarrollo del héroe, también hace una crítica sobre la industria y la sociedad japonesa. Esto muestra una riqueza de discursos que hacen de la obra una fuente abundante de temas por tratar.

No obstante (a manera de reflexión personal) es verdad que Onodera Punpun no alcanza esa maravillosa característica de muchos héroes y antihéroes de la novela de formación: el “carisma”. Pues incluso al final del relato no sentimos simpatía o aprecio por él. Esta es una opinión de la obra, más que un aporte a su estudio. Por ello, a manera de comentario, Onodera Punpun provoca lástima, como si se tratara de un ser real al que debamos compadecer. En ese sentido, pertenece más al grupo de antihéroes en el que están Gustav von Aschenbach (*La muerte en Venecia*), David Lurie (*Desgracia*), Adrián Leverkühn (*Doktor Faustus*) y, sobre todo, Harry Wilbourne (*Las palmeras salvajes*). ¿Pero esta opinión nos puede decir algo de la obra? Aunque se narra la historia y hechos de un protagonista, en realidad, su figura no es lo más importante, sino la presencia de una idea dominante y los

²⁵⁴ Por ejemplo, un caso es el “manga” *Orisha!* del artista nigeriano Huzafya Umar y que recupera modelos vistos en el manga de formación en Japón pero desde el contexto social de África y su mitología.

discursos sociales, culturales y estéticos que la rodean: la idea de la juventud y la transformación. Es un personaje colectivo llamado “generación *satori*”.

Si seguimos en la línea de la opinión, también deseo expresar que el mayor desacuerdo de la obra es su incesante necesidad de justificación y la defensa agresiva de sus puntos de vista. Resulta lógico en algunos casos, por ejemplo, recordemos que mientras se publicaba *Oyasumi Punpun*, Asano Inio recibió constantes críticas y ataques de algunos lectores malintencionados. La consecuencia de esto fue que el autor no recibió los comentarios con madurez, sino que se puso a la defensiva y “contraatacó” a sus detractores. Por ello notamos esos tonos de reproche y burla en numerosas ocasiones (el diálogo entre Sachi y el editor parece más una defensa de las ideas y postura del manga). Quizás esa inmersión forzada de la ideología del creador en boca de sus personajes (y que a veces trastoca su naturalidad) es lo que resulta artificial.

De igual manera, esta investigadora cree (aunque quizás malinterprete) que el autor utilizaba imágenes desgarradoras, violentas y crudas como una forma de alarmar e irritar a sus lectores, por lo que nuevamente se aprecia que sacrificaba el lirismo de sus viñetas por jugarles una broma de mal gusto a quienes se alarmaron por su trabajo. En ese sentido, Asano le restó calidad a su obra, en lugar de enriquecerla. Sin embargo, poco se puede hacer en ese sentido. Por eso no mencionamos más supuestos y preferimos apreciar lo que nos ofrece la obra. Incluso, encontramos algo digno de reflexión en torno a esa batalla entre el autor y el espectador: vemos la pasión tan grande que existe en Japón por el manga, ya que no se toma a la ligera, sino que tiene un lugar importante en la vida y la cultura, al punto de defenderlo encarecidamente.

Esta pasión japonesa es lo que resaltamos, pues no hay prejuicio más debatible que aquella que expresa a los orientales como personas “frías” o “indiferentes”. Y aunque hay algo de verdad en la actitud sobria y modesta del japonés, esto se debe a la preocupación por mantener el temple y que nace del imaginario en torno al “espíritu japonés”. Es decir, algunos individuos procuran no dejarse dominar por las emociones o importunar a otros con ellas. Debemos comprender que hay “dos actitudes” frente a la vida en el japonés tradicional: la “personalidad pública” se muestra cuando el individuo convive en la comunidad; la otra es la “personalidad privada” que se muestra de manera auténtica en el círculo familiar. El

primero cumple con las reglas de etiqueta y del grupo; el segundo es apasionado y sincero en su sentir.

Sin embargo, siguen siendo prejuicios y, aun cuando es un hecho que son educados bajo esas ideas, la pasión no desaparece y se manifiesta de múltiples maneras. Un ejemplo de esa actitud son los debates sociales y políticos que las nuevas generaciones de artistas de manga discuten en sus obras: rechazan sacrificar la vida por el bien común, se oponen al éxito industrial que se apoya en la explotación laboral y niegan la prosperidad nacional a costa de sus ciudadanos. Además, también cuestionan la pena de muerte, al suicidio romantizado, a los matrimonios forzados, a la normalización de la violencia familiar y a la hipersexualización femenina e infantil.

Los mangas de la última década proponen una nueva manera de comprender la feminidad o la masculinidad; también sugieren un equilibrio entre el trabajo y la vida; o proponen estructuras familiares más comunicativas y menos agresivas. En resumen, en el manga se aprecia el amor que el japonés tiene por su cultura, pero también su crítica y cuestionamientos. No decimos que el manga es el único factor influyente en los cambios de los paradigmas sociales (o que sólo en ese medio se aprecian estos discursos), pero es un hecho que los jóvenes japoneses están transformando su entorno y dichos cambios se reflejan en sus historietas.

Esto da pie a otra reflexión final: ¿Qué es Japón? o ¿Quiénes son los japoneses? Pero más que responder esta pregunta debemos pensar desde que postura pensamos en estas cuestiones: ¿El *otaku* (aficionado) del manga? ¿El o la académica? ¿El admirador refinado del arte japonés? ¿el crítico social que, según sus valores occidentales, rechaza el “atraso” social japonés? Según el papel que asumamos, Japón será un paraíso de tecnología, de pornografía, de misticismo, de espiritualidad o de elegancia. Es complicado decir qué es Japón sin cierto etnocentrismo, y en ello radica el que podamos o no comprender a esa cultura.

Lo que esta reflexión final busca es el diálogo con el otro, en este caso, la cultura japonesa. Reconocemos que es imposible conocer, con una sola obra, un solo ejemplo y un tiempo, la literatura de todo Japón o el “espíritu japonés”. Esto nos muestra que en cierto sentido la cultura japonesa aún es misteriosa, en especial si no tomamos en cuenta todas sus expresiones. Hacemos una reafirmación que somos diferentes, eso lo vimos cuando

discutimos que el periplo occidental no tiene por qué coincidir con el oriental. De igual manera, Japón no tiene por qué modelarse al gusto de Occidente, y eso incluye lo que nosotros pensamos sobre los puntos debatibles de esa cultura.

Por ejemplo, en *Oyasumi Punpun* vimos que uno de los conflictos es la violencia en la infancia. En esa problemática también hay particularidad y universalidad. Es decir, vimos el punto de vista de alguien que lo siente como un artista y no se queda callado ante el hecho que mira en su contexto. Sin embargo, el autor también nos transmite la universalidad de ese problema: el profundo dolor de un niño que se niega a crecer porque le “cortaron las alas” con el abuso y la indiferencia. Con ello vimos que, más allá de lo que se piense de Japón fuera de él, si juzgamos sus problemas a la luz de nuestros valores y ética, entonces caemos en la tentación de creer que son “menos civilizados” por permitir atrocidades en contra de la mujer y la infancia.

Por lo tanto, la reflexión debe ser reformulada: ¿es un problema para los japoneses esa violencia infantil o de género? Si el abuso en Japón vulnera a sus individuos y los lleva a una profunda disconformidad social y personal, entonces poco importa nuestra “superioridad moral”, pues en verdad es algo que requiere atención y crítica. Pero los japoneses deben pensar y resolver por sí mismos sus conflictos, por el bien de ellos y no por lo que nosotros pensemos de su cultura.

Y eso es algo que se discute en *Oyasumi Punpun*: la soberbia del ser humano al no empatizar con el otro. ¿Quiero que Japón se modele a mi gusto en el trato hacia las mujeres? Eso es irreal. Pero sí queremos que la mujer deje de ser asesinada y violentada, pero mi deber no es hacia Japón o a una entidad virtual, sino conmigo mismo y mis alrededores: salvar, pero reconocer mi debilidad, pues me enfrento a los límites de mi fuerza como ser humano. Asano Inio plantea que a veces es necesario dejar de intentar salvar a todo el mundo y pensar en nuestro círculo cercano, lo que tenemos al alcance de nuestra mano. Con los personajes de *Oyasumi Punpun* se plantea que a veces es necesario ser un poco egoísta e individualista: en primer lugar, sanar uno mismo para luego poder ayudar al otro.

Sin embargo, si bien no es “relevante” nuestra opinión en torno a las problemáticas de otras naciones, culturas e, incluso, la vida de otras personas, ¿debemos ser sólo espectadores? Apelamos nuevamente al diálogo, más que a la pasividad, la indolencia o la condescendencia ante las problemáticas ajenas. Y una manera de llevarlo a cabo es por medio

de la literatura. La lectura nos permite conocer esos problemas íntimos de un individuo en su contexto, vemos los secretos de una nación que son posibles hallar en los medios controlados o los “discursos oficiales”. ¿Cómo intuimos que el abuso infantil es una problemática en Japón cuando no hay una voz oficial que lo demuestre? Porque su literatura nos lo cuenta. No es un autor aislado, son cientos que con su pluma señalan que algo se oculta en aquellos hogares perfectos y pulcros.

La literatura nos muestra estas problemáticas “ocultas” y dice lo que otros temen o desean negar. Pero no sólo eso, también nos permite ser parte de ellas cuando, más que ser espectadores, participamos o dialogamos con ese problema y, en especial, cuando el artista por medio de su pluma nos transmite la experiencia universal de esos “asuntos locales” y comprendemos lo humano tras el problema. No obstante, tal como sucede en la literatura, no podemos modificar lo escrito: las cosas son como son. Lo que podemos hacer es aprender a ser críticos de esa realidad, de nuestra propia condición y ver con respeto la situación social, cultural o emocional de otros individuos.

Tenemos la oportunidad de transformar nuestras ideas con el diálogo literario, eso incluye nuestra postura ante los problemas ajenos. De esta manera, la moralidad, los valores, las ideas, etc. no son universales, ni evolucionan, no son mejores que en el pasado o que en otro contexto, tampoco son definitivas. Pero el efecto que tienen tales pensamientos si generan respuestas emocionales y sociales que afectan nuestras vidas hoy. Por ello, ante la postura que hay en *Oyasumi Punpun* en torno al abuso infantil hay algo relevante: el artista comprendió los efectos de la violencia infantil en su universalidad, es decir, las consecuencias atroces del abuso infantil son un asunto humano, no local. Sumado a eso, también comprendió el sentir de toda una generación que va más allá de sus fronteras y resuena en los jóvenes de diferentes partes del mundo, no por nada *Oyasumi Punpun* es una obra relevante para los lectores occidentales.

Esto nos lleva a otra reflexión. Los grandes artistas de la historia ¿de qué hablan? Ellos hablan del ser humano, sin importar religión, historia, lengua, etc. En el fondo tocan la universalidad: Si Goethe habla de un joven llamado Wilhem, que vivió durante la época romántica alemana ¿Entonces no debe interesarme simplemente porque no es de mi cultura, tiempo histórico, género, color de piel y clase social? Wilhem es más que un alemán, es un ser humano, con dudas, miedos y pasiones. Por ende, Goethe habló de todos los seres

humanos en tanto que entendió la condición humana en un sentido sutil y potente. Sin embargo, iba más allá de eso, transformó un asunto universal en arte al darle particularidades filosóficas, estéticas, históricas, entre muchas otras. Sin embargo, como dijimos en esta tesis, no podemos reducir el fenómeno literario a lo universal o al discurso, sino que son ambas, es una *poiesis*.

Por ello podemos entender y gozar una obra, sin importar si el arte habla de un inglés, un mexicano, un alemán, un africano o un japonés. El arte es eficaz si es capaz de dialogar con otras culturas, tiempos y personas. El artista podrá hablar desde una tradición, pero, en último término, hablan de mí y de los otros, pues comprende al ser humano en la universalidad de su sentir: amor, odio, tristeza, diversión, etc. Sin embargo, ¿Cuáles son los factores que hacen que el amor nazca o muera? Quizás una guerra, una ideología, una postura filosófica, una epidemia, una crisis social en un tiempo y lugar específico. Esa es la explicación de por qué son inagotables las maneras de contar un asunto y por qué es importante tener una visión más amplia que incluya las nuevas maneras de narrar, porque eso nos permite ver la transformación y la necesidad de la literatura.

Hacemos una reflexión final entorno a la importancia de la literatura con el auge y uso de la *artificial intelligence (A.I)* en el arte: un aplicación o *software* domina la *téchne* y emula a las más grandes obras de la humanidad. Una *A.I* puede realizar en poco tiempo lo que a un pintor le tomaría años de estudio y trabajo únicamente con el uso de “fórmulas”. Sin embargo, una *A.I* no puede crear *poiesis*, no tiene conducta estética porque no vive, no siente, no ve y no reflexiona un contexto. Su universo simbólico puede ser artificial y universal, pero no tiene una conexión con lo humano. La literatura quizás esté en una crisis en tanto nos sintamos amenazados por la *A.I* o por lo “nuevo”, pero los que amamos la literatura sabemos que el arte jamás será remplazado.

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

- Junqueras, Oriol, Dani Madrid, Guillermo Martínez Taberner, y Pau Pitarch. 2012. *Historia de Japón: Economía, política y sociedad*. Barcelona: UOC.
- Salmerón, Miguel. 2002. *La novela de formación y peripecia*. Madrid: A. Machado Libros.
- Schaeffler, Jean-Marie. 2013. *Pequeña ecología de los estudios literarios: ¿por qué y cómo estudiar la literatura?* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

CAPÍTULO 1

- Burckhardt, Titus. 2009. *Foundations of Oriental Art and Symbolism*. Indiana: World Wisdom.
- Canário, Tiago. 2015. «On Everyday Life: Frédéric Boilet and the Nouvelle Manga Movement». Pp. 115-32 en *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?*, editado por C. Brienza. Farnham: Ashgate.
- Dissanayake, Wimal. 1988. *Cinema and Cultural Identity: Reflections on Films from Japan, India, and China*. Lanham/Nueva York/Londres: University Press of America.
- Eco, Umberto. 1984. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Fusanosuke, Natsume. 2013. «Where is Tezuka? A Theory of Manga Expression». Pp. 89-108 en *Mechademia 8: Tezuka's Manga Life*. Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press.
- Gombrich, Ernst H. 1998. *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza.
- _____. 2002. «El experimento de la caricatura». Pp. 279-303 en *Arte e Ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Londres: Phaidon Press.
- _____. 2003. *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Madrid: Debate.
- Hatfield, Charles. 2005. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Herner de Larrea, Irene. 1979. *Mitos y monitos, historietas y fotonovelas en México*. México: Nueva Imagen.

- Holloway, Susan D. 2010. *Women and Family in Contemporary Japan*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Inio, Asano. 2010a. «クリエイターのヒミツ基地」 Volume6浅野いにお（漫画家）».
- _____ . 2010b. «浅野いにおインタビュー 原作者が明かす大人気マンガ「ソラニン」映画化の“奇跡”».
- _____ . 2012a. «この人に、この人生あり！」 第5回：半径3mの世界から始まった「マンガ研究」浅野いにお（漫画家）».
- _____ . 2012b. «この人に、この人生あり！」 第5回：半径3mの世界から始まった「マンガ研究」浅野いにお（漫画家）».
- _____ . 2013. «浅野いにお・後編「かわいい女の子になりたい」».
- _____ . 2014a. «ラストのためにがんばったので、ぜひ最後まで読んでほしい».
- _____ . 2014b. «一番みじめでイヤな終わり方を、トゥルーエンドにしたかった。».
- _____ . 2014c. «不道德を許せるようになってしまった大人たちへ».
- _____ . 2014d. «自分で読みなおしても、どうかしてるマンガだと思う。».
- _____ . 2017. «共感』を漫画に求めていない」浅野いにおの頭の中».
- _____ . 2018a. «Creator’s Voice 浅野いにお スペシャルインタビュー | 「DAIV」すべてのクリエイターに送る究極のPC».
- _____ . 2018b. «性を意識するから生きづらくなる」鳥飼が描く“女のリアルな世界”に、浅野がおそるおそる足を踏み入れる……».
- _____ . 2019a. «NEXT FIELD 2：「漫画と3DCGの親和性って、僕は結構高いと思ってるんです」（浅野いにお）».
- _____ . 2019b. «ソラニン 新装版」「零落」浅野いにおインタビュー».
- _____ . 2019c. «背景を描く時間がないときは、このテクニックを使っています」 - 漫画家・浅野いにお氏に聞く、9つの質問».
- _____ . 2020a. *Diario de un mangaka*. Colombes: Milky Way Ediciones.
- _____ . 2020b. «浅野いにおが描く「普通の人」。ネガティブな感情への優しい視点».

- Inio, Asano, y Fumi Fumiko. 2018. «特別対談》ふみふみこ×浅野いにお——あの頃、私たちはひとりぼっちだった».
- Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Kusuki, «Haine». 2019. «「背景を描く時間がないときは、このテクニックを使っています」 - 漫画家・浅野いにお氏に聞く、9つの質問». マイナビニュース. Recuperado (<https://web.archive.org/web/20210411110903/https://news.mynavi.jp/kikaku/20190328-asanoinio/>).
- Laderman, David. 2002. *Driving Visions: Exploring the Road Movie*. Austin: University of Texas Press.
- Martel, Frédéric. 2011. *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus Pensamiento.
- Maynard, Senko K. 1998. *Principles of Japanese Discourses. A Handbook*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCaig, Dave, y Rachel E. Barraclough. 2020. «Critiquing New Generational Japanese Horror: “Youthful Fatalisms, Old Aesthetics”». Pp. 167-90 en *Renegotiating Film Genres in East Asian Cinemas and Beyond*. Londres: Palgrave Macmillan.
- McCloud, Scott. 1995. *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Meskin, Aaron, y Roy T. Cook, eds. 2012. «The Art and Philosophy of Comics: An Introduction». en *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Miller, J. Scott. 2009. *Historical Dictionary of Modern Japanese Literature and Theater*. Maryland: The Scarecrow Press.
- Mitell, Jason. 2004a. *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. Nueva York: Routledge.
- _____. 2004b. «Introduction: Genres That Matter». P. I-XVIII en *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. Nueva York: Routledge.
- Mullane, Chad. 2017. «なぜ日本の芸人は"風刺ネタ"を避けるのか.» *President Online*. Recuperado (<https://president.jp/articles/-/24061>).

- Ohnuki-Tierney, Emiko. 2015. *Flowers That Kill: Communicative Opacity in Political Spaces*. Palo Alto: Stanford University Press.
- Ozaki, Mio. 2010a. «The disaffected world of Inio Asano». *Daily Yomiuri Online*. Recuperado (<https://archive.is/20100424192155/http://www.yomiuri.co.jp/dy/features/arts/20100416TDY11T02.htm>).
- _____. 2010b. «The disaffected world of Inio Asano». *The daily Yomiuri Online*. Recuperado (<http://www.yomiuri.co.jp/dy/features/arts/20100416TDY11T02.htm>).
- Rankinen, Karoliina. 2018. «Under the Cherry Trees: The Symbolism of Cherry Blossoms during Hanami in Japan». Tesis de maestría, University of Oulu, Oulu.
- Richie, Donald. 1988. «Viewing Japanese Film: Some Considerations». en *Cinema and cultural Identity: Reflections on Films from Japan, India, and China*, editado por W. Dissanayake. Lanham/Nueva York/Londres: University Presss of America.
- Sakata, Yukiko. 2002. *Informative Japanese Dictionary*. Tokio: Nihon'go/Shinchosha.
- Salmerón, Miguel. 2002. *La novela de formación y peripecia*. Madrid: A. Machado Libros.
- Schaefer, Jean-Marie. 2013. *Pequeña ecología de los estudios literarios: ¿por qué y cómo estudiar la literatura?* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

CAPÍTULO 2

- Aoyama, Tomoko. 2003. «Romancing Food: The Gastronomic Quest in Early Twentieth-Century Japanese Literature». *Japanese Studies* 23(3):251-64.
- Blumenberg, Hans. 2003. *Trabajo sobre el mito*. Barcelona: Paidós.
- Bouissou, Jean-Marie. 2010. «Manga: A Historical Overview». en *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, editado por T. Johnson-Woods. Nueva York: Bloomsbury Academic & Professional.
- Campbell, Joseph. 1972. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 1994. *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Cave, Peter. 2007. *Primary School in Japan: Self, Individuality and Learning in Elementary Education*. Londres/Nueva York: Routledge.

- Chatani, Sayaka. 2015. «Youth and Rural Modernity in Japan, 1900s–20s». en *Transnational Histories of Youth in the Twentieth Century*, editado por R. I. Jobs y D. M. Pomfret. Londres: Palgrave Macmillan.
- Cools, Valérie. 2007. «Les nekketsu shorten mangas : line Littérature hypermoderne». Maîtrise ès Arts, Université Concordia, Montréal.
- Copeland, Rebecca L. 2000. *Lost Leaves: Women Writers of Meiji Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Dawkins, Richard. 1993. *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat.
- Drummond-Mathews, Angela. 2010. «What Boys Will Be: A Study of Shonen Manga». en *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, editado por T. Johnson-Woods. Londres: Bloomsbury Academic & Professional.
- Etō, Jun. 1964. «An Undercurrent in Modern Japanese Literature». *The Journal of Asian Studies* 23(3):433-45.
- Fujimoto, Yukari. 2014. «Where Is My Place in the World? Early Shōjo Manga Portrayals of Lesbianism». Pp. 26-42 en *Mechademia 9: Origins*, editado por F. Lunning. Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press.
- _____. 2015. «The Evolution of BL as “Playing with Gender”: Viewing the Genesis and Development of BL from a Contemporary Perspective». Pp. 76-92 en *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gombrich, Ernst H. 1964. «Evolution in the Arts». *The British Journal of Aesthetics* 4(3):263-70.
- Gordon, Mathews. 1996. *What Makes Life Worth Living?: How Japanese and Americans Make Sense of Their Worlds*. California: University of California Press.
- Graburn, Nelson H. 2016. «The dark is on the inside: The honne of Japanese exploratory tourists». en *Emotion in Motion: Tourism, Affect and Transformation (New Directions in Tourism Analysis)*, editado por M. Robinson y D. Picard. Londres: Routledge.
- Griffiths, Owen. 2007. «Militarizing Japan: Patriotism, Profit, and Children’s Print Media, 1894-1925». *The Asia-Pacific Journal* 5(9):1-30.

- Harootunian, Harry. 2000. *Overcome by Modernity: History, Culture, and Community in Interwar Japan*. Princeton: Princeton University Press.
- Hiam, Michael C., Paul D. Berger, y Goli Eshghi. 2018. «Japan's Millennials: The Minimalist Consumers of the Yutori / Satori Generation». *UBIT* 11(1):4-8.
- Holloway, Susan D. 2010. *Women and Family in Contemporary Japan*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Holmberg, Ryan. 2013. «Manga Shōnen: Kato Kenichi and the Manga Boys». Pp. 173-93 en *Mechademia 8: Tezuka's Manga Life*, editado por F. Lunning. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ingulsrud, John E., y Kate Allen. 2009. *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*. Minneapolis: Lexington Books.
- Jung, Carl Gustav. 1970. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- _____. 2014. *Civilización en transición. Obra Completa*. Vol. 10. Madrid: Trotta.
- Katsuno, Hirofumi. 2013. «Robot Dreams: Play, Escape and Masculine-Romanticism in Japanese Techno-Culture». *PAN-JAPAN: The International Journal of Japanese Diaspora* 8(1):104-27.
- Kawana, Sari. 2010. «Reading Beyond the Lines: Young Readers and Wartime Japanese Literature». *Book History* 15:154-84.
- Kerényi, Károly. 2004. «El niño original». Pp. 43-94 en *Introducción a la esencia de la mitología: El mito del niño divino y los misterios eleusinos*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Koyama, Shizuko. 2012. *Ryōsai Kenbo: The Educational Ideal of «Good Wife, Wise Mother» in Modern Japan*. Leiden/Boston: Brill.
- Krimmer, Elisabeth. 2010. *The Representation of War in German Literature: From 1800 to the Present*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lang, Jeffrey S., y Patrick Trimble. 1988. «Whatever Happened to the Man of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and the Comic Book Superhero». *Journal of Popular Culture* 22:157-72.

- Matsunobu, Koji. 2014. «The arts as purpose of living: Spirituality and lifelong perspectives of arts learning in Japan». en *The Routledge International Handbook of the Arts and Education*, editado por M. Fleming, L. Bresler, y J. O'Toole. Londres: Routledge.
- McLelland, Mark. 2010. «The “Beautiful Boy” in Japanese Girls’ Manga». Pp. 77-92 en *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, editado por T. Johnson-Woods. Nueva York: Continuum.
- Miller, J. Scott. 2009. *Historical Dictionary of Modern Japanese Literature and Theater*. Maryland: The Scarecrow Press.
- Misawa, Nobuo. 2019. «Turkish tales in the Japanese juvenile magazines before World War I». Pp. 61-84 en *Shaping the Field of Translation In Japanese Turkish Contexts II*, editado por R. Miyashita y E. Esen. Berlín: Peter Lang.
- Miyamoto, Hirohito. 2011. «How Characters Stand Out». Pp. 84-92 en *Mechademia 6: User Enhanced*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Moretti, Franco. 1987. *The Way of the World. The Bildungsroman in European Culture*. Londres: Thetford Press.
- Nosco, Peter. 2018. *Individuality in Early Modern Japan: Thinking for Oneself*. Nueva York: Routledge.
- Onoda Power, Natsu. 2009. *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post World War II Manga*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Rank, Otto. 1981. *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Sakata, Yukiko. 2002. *Informative Japanese Dictionary*. Tokio: Nihon’go/Shinchosha.
- Satsuka, Shiho. 2014. «Hospitality and Detachment: Japanese Tour Guides’ Affective Labor in Canada». en *The Political Economy of Affect and Emotion in East Asia*, editado por J. Yang. Londres: Routledge.
- Schaefer, Jean-Marie. 2013. *Pequeña ecología de los estudios literarios: ¿por qué y cómo estudiar la literatura?* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Schodt, Frederik L. 1986. *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Nueva York: Kodansha International.
- _____. 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Sperber, Dan. 2005. *Explicar la cultura: un enfoque naturalista*. Madrid: Ediciones Morata.

- Starrs, Roy. 2011. *Modernism and Japanese Culture*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Sterling, Marvin. 2010. *Babylon East: Performing Dancehall, Roots Reggae, and Rastafari in Japan*. Durham: Duke University Press.
- Suan, Stevie. 2013. *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Leiden/Boston: Brill.
- Suter, Rebecca. 2009. «From Jusuheru to Jannu: Girl Knights and Christian Witches in the Work of Miuchi Suzue». Pp. 241-56 en *Mechademia 4: War/Time*, editado por F. Lunning. Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press.
- Suvilay, Bounthavy. 2018. «DragonBall: Body control and epic excess in manga and anime». *Loisir et Société / Society and Leisure* 41(2):250-67.
- Takabatake, Michitoshi. 1983. «Political culture». *Kodansha Encyclopedia of Japan* 6:203-7.
- Townsend, Susan. 2009. *Miki Kiyoshi 1897-1945: Japan's Itinerant Philosopher*. Leiden: Brill.
- Tsudzuki, Yoshihiro. 2013. ぶっちゃけすぎのライトノベル執筆講座 本当に書く人に伝えたい二〇の秘訣. UpsideDown.
- Umetani, Naboru. 1983. «Meiji Enlightenment». *Kodansha Encyclopedia of Japan* 5:154-55.
- Welker, James. 2015. «History of Shōnen'ai, Yaoi, and Boys Love». Pp. 43-75 en *Boys Love Manga and Beyond. History, Culture, and Community in Japan*, editado por M. McLelland. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Woojeong, Joo. 2017. *The Cinema of Ozu Yasujiro Histories of the Everyday*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Yonemoto, Marcia. 2016. *The Problem of Women in Early Modern Japan*. Oakland: University of California Press.

CAPÍTULO 3

- Blumenberg, Hans. 2003. *Trabajo sobre el mito*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, Joseph. 1972. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

- _____. 1994. *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- _____. 2000. *Los mitos en el tiempo*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Cirlot, Juan Eduardo. 1992. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.
- Halpern, Jack, ed. 2013. *The Kodansha Kanji Learner's Dictionary. Revised and Expanded*. Nueva York: Kodansha USA.
- Jung, Carl Gustav. 1970. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- _____. 1998. *Símbolos de transformación*. Barcelona: Paidós.
- _____. 2004. «Acerca de la psicología del arquetipo del niño». Pp. 95-128 en *Introducción a la esencia de la mitología: El mito del niño divino y los misterios eleusinos*. Madrid: Ediciones Siruela.
- _____. 2016. *Mysterium Coniunctionis*. Vol. 14. Madrid: Trotta.
- Konishi, Takako. 2000. «Cultural aspects of violence against women in Japan». *Lancet* 355(9217):1810.
- Lafayette De Mente, Boyé. 2004. *Japan's Cultural Code Words: 233 Key Terms That Explain the Attitudes and Behavior of the Japanese*. Tokio/Rutland/ Singapur: Tuttle Publishing.
- Lee, Khoon Choy. 1995. *Japan: Between Myth and Reality*. Singapur: World Scientific Publishing Company.
- Marra, Michael F. 2010. *Essays on Japan Between Aesthetics and Literature*. Boston: Brill.
- Matsumoto, Toshihiko, Atsuro Tsutsumi, Takashi Izutsu, Fumi Imamura, Yasuhiko Chiba, y Tadashi Takeshima. 2009. «Comparative study of the prevalence of suicidal behavior and sexual abuse history in delinquent and non-delinquent adolescents». *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 63(2):238-40.
- Nagata, T., N. Kiriike, T. Iketani, Y. Kawarada, y H. Tanaka. 1999. «History of childhood sexual or physical abuse in Japanese patients with eating disorders: relationship with dissociation and impulsive behaviours». *Psychological Medicine* 29(4):935-42.
- Nichols, Sallie. 2010. *Jung y el tarot: Un viaje arquetípico*. Barcelona: Kairós.
- Okuyama, Yoshiko. 2015. *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Londres: Lexington Books.
- Shamoon, Deborah. 2012. *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girls' Culture in Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press.

- Sugihara, Yoko, y Emiko Katsurada. 2000. «Gender-Role Personality Traits in Japanese Culture». *Psychology of Women Quarterly* 24(4):309-18.
- Tanaka, Masako, Yumi E. Suzuki, Ikuko Aoyama, Kota Takaoka, y Harriet L. MacMillan. 2017. «Child sexual abuse in Japan: A systematic review and future directions». *Child Abuse & Neglect* 66:31-40.

CAPÍTULO 4

- Aristóteles. 1974. *Poética*. Madrid: Gredos.
- Borup, Jorn. 2008. *Japanese Rinzai Zen Buddhism: Myōshinji, a Living Religion*. Boston: Brill.
- Burckhardt, Titus. 2009. *Foundations of Oriental Art and Symbolism*. Indiana: World Wisdom.
- Byung-Chul, Han. 2015. *Filosofía del budismo Zen*. Barcelona: Herder.
- Campbell, Joseph. 1972. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 1994. *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Cirlot, Juan Eduardo. 1992. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.
- Clark, Robin E., y Judith Freeman Clark. 2007a. «Matricide». *The Encyclopedia of Child Abuse* 174.
- Clark, Robin E., y Judith Freeman Clark. 2007b. «Parricide». *The Encyclopedia of Child Abuse* 198-99.
- Crump, Thomas. 2003. *The Japanese numbers game: The use and understanding of numbers in modern Japan*. Londres/Nueva York: Routledge.
- De Quincey, Thomas. 1981. «Los golpes a la puerta en Macbeth». Pp. 151-57 en *Del asesinato considerado como una de las bellas artes*. Barcelona: Bruguera.
- Dhattarwal, S. K., Jitender Kumar Jakhar, y Naveen Yadav. 2021. *Practical Aspects of Forensic Medicine For MBBS and MD Students*. Bhilai: OrangeBooks Publication.
- Halpern, Jack, ed. 2013. *The Kodansha Kanji Learner's Dictionary. Revised and Expanded*. Nueva York: Kodansha USA.

- Hoffmann, Yoel. 1986. «Introduction». Pp. 11-87 en *Japanese Death Poems: Written by Zen Monks and Haiku Poets on the Verge of Death*. Vermont/Tokio: Charles E. Tuttle Company.
- Howard, David, y Edward Mabley. 1993. *The tools of screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. Nueva York: St. Martin's Griffin.
- Inio, Asano. 2014. «不道德を許せるようになってしまった大人たちへ».
 _____ . 2020. *Diario de un mangaka*. Colombres: Milky Way Ediciones.
- Iversen, Anniken Telnes. 2009. «Change and Continuity: The Bildungsroman in English».
 Tesis doctoral, Universidad de Tromso, Tromso.
- Jung, Carl Gustav. 1998. *Símbolos de transformación*. Barcelona: Paidós.
 _____ . 2013. *Tipos psicológicos*. Vol. 6. Madrid: Trotta.
 _____ . 2016. *La vida simbólica*. Vol. 18/I. Madrid: Trotta.
- Kerényi, Károly. 1999. *La religión antigua*. Barcelona: Herder.
- Nichols, Sallie. 2010. *Jung y el tarot: Un viaje arquetípico*. Barcelona: Kairós.
- Salmerón, Miguel. 2002. *La novela de formación y peripecia*. Madrid: A. Machado Libros.
- Tolstói, Lev. 2008. *Confesión*. Barcelona: Acantilado.
- World Trade Press. 2010. *Japan Society & Culture Complete Report: An All-Inclusive Profile Combining All of Our Society and Culture Reports*. Petaluma: World Trade Press.
- Junqueras, Oriol, Dani Madrid, Guillermo Martínez Taberner, y Pau Pitarch. 2012. *Historia de Japón: Economía, política y sociedad*. Barcelona: UOC.
- McCaig, Dave, y Rachel E. Barraclough. 2020. «Critiquing New Generational Japanese Horror: “Youthful Fatalisms, Old Aesthetics”». Pp. 167-90 en *Renegotiating Film Genres in East Asian Cinemas and Beyond*. Londres: Palgrave Macmillan.

CONCLUSIÓN

- Dawkins, Richard. 1993. *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat.
- Gombrich, Ernst H. 1964. «Evolution in the Arts». *The British Journal of Aesthetics* 4(3):263-70.

Moretti, Franco. 1987. *The Way of the World. The Bildungsroman in European Culture.*

Londres: Thetfod Press.

Sperber, Dan. 2005. *Explicar la cultura: un enfoque naturalista.* Madrid: Ediciones Morata.

OBRAS DE ASANO INIO CITADAS

Inio, Asano. 2016a. *Buenas noches, Punpun 1.* Vol. 1. Barcelona: Norma.

———. 2018. *Buenas noches, Punpun 2.* Vol. 2. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 3.* Vol. 3. Barcelona: Norma.

———. 2019. *Buenas noches, Punpun 4.* Vol. 4. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 5.* Vol. 5. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 6.* Vol. 6. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 7.* Vol. 7. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 8.* Vol. 8. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 9.* Vol. 9. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 10.* Vol. 10. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 11.* Vol. 11. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 12.* Vol. 12. Barcelona: Norma.

———. *Buenas noches, Punpun 13.* Vol. 13. Barcelona: Norma.

———. 2020. *Diario de un mangaka.* Colombes: Milky Way Ediciones.

———. 2021. *Reiraku.* Buenos Aires: Ivrea.

ANEXO

FICHA DE PERSONAJES, RECORRIDO DEL VIAJE DE AIKO Y PUNPUN Y CRONOLOGÍA DE LOS HECHOS REPRESENTADOS EN LA OBRA

PERSONAJES DE *OYASUMI PUNPUN*

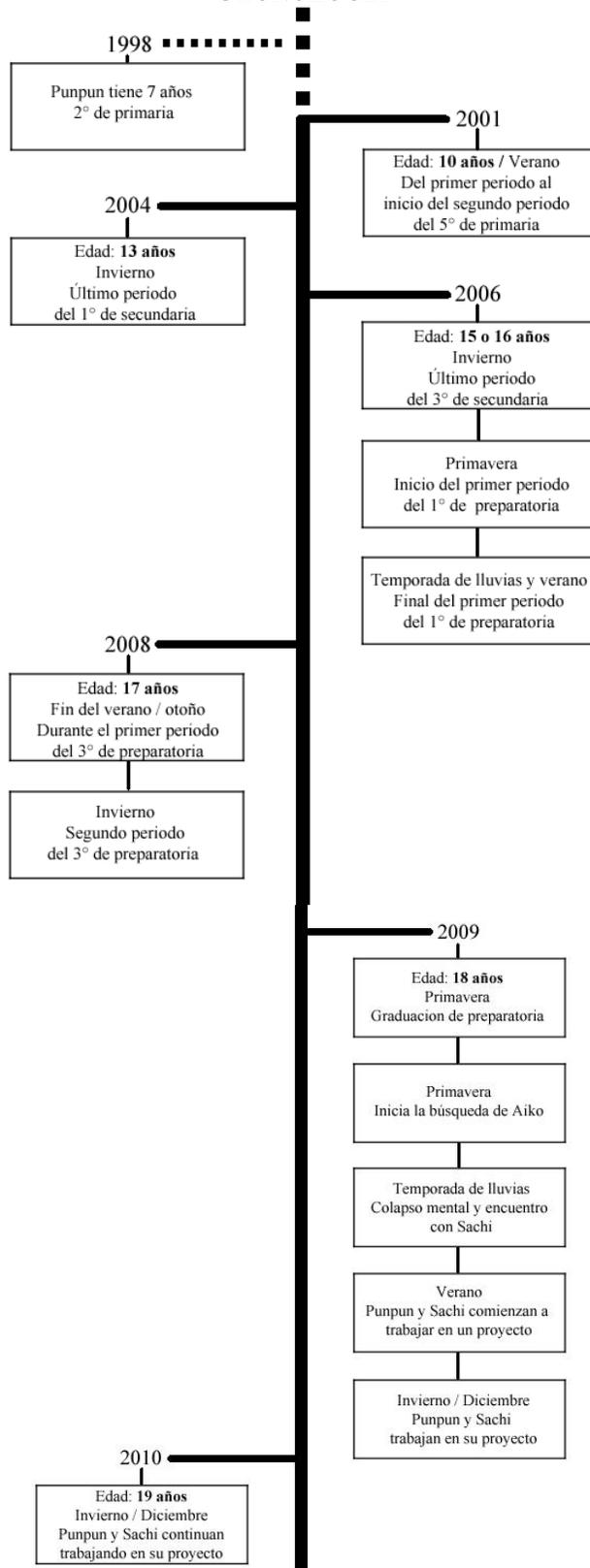
Onodera/Punyama Punpun
Punpun es el protagonista de la historia. Al inicio del relato tiene el apellido paterno: Punyama Punpun, pero tras el divorcio de sus padres adquiere el apellido de su madre. Los problemas de Punpun nacen por el choque entre las fantasías de su niñez y la realidad. Es decir, Punpun es un niño que sueña con ser amado (ha crecido en un ambiente de violencia intrafamiliar y soledad) y cree que el destino le tiene preparado un encuentro especial con su alma gemela. Por lo tanto, cuando conoce a Tanaka Aiko cree que él y ella vivirán felices por siempre amándose y protegiéndose. No obstante, al no querer desprenderse de esas ilusiones (y al intentar forzar el amor de otros), comienza a corromperse.
Tanaka Aiko
Aiko es una niña que sufre de abuso físico y psicológico por parte de su madre quien es miembro de un culto conocido como "Centro de Salud Cosmo". Un día le confiesa a Punpun que desea huir a Kagoshima para pedirle ayuda a su tío. Punpun le promete que la acompañará, no obstante, rompe su promesa y la abandona. Aiko también sueña con ser amada y ser rescatada por alguien pero, al igual que con Punpun, cuando esto no sucede comienza su decadencia.
Nanjō Sachi
Sachi es 4 años mayor que Punpun. La primera vez que aparece en la historia es una niña poco atractiva e insegura de sí misma, sufre abuso físico de su padrastro y lo único que puede hacer es dibujar para refugiarse de la realidad. A diferencia de Punpun y Aiko, Sachi ha luchado para destruir todo lo que odia en su vida, incluso su apariencia física por medio de una cirugía plástica que la convierte en una bella mujer. No obstante, oculta su soledad y miedos. Sachi desea ser mangaka y decide que Punpun será su guionista, además, debido a sus sentimientos por él, intenta rescatarlo y protegerlo.
Onodera Punpunya o Señora Onodera
Punpunya es la madre de Punpun. Es una mujer atractiva, egoísta y con carácter fuerte, sin embargo, tiene un profundo miedo a la muerte y al abandono. Punpunya desprecia a su hijo y constantemente le recuerda que gracias a él ella perdió su libertad y la oportunidad de disfrutar su juventud. Muere por cáncer y sin conseguir el perdón de su hijo.
Punyama Punpun o Señor Punyama
Punpun (padre) es un hombre grosero y violento que en realidad oculta un carácter débil y cobarde. Después de ir a la cárcel por golpear a su esposa, se divorcia de ella y no vuelve a comunicarse con Punpun hasta que él se queda solo. Sin embargo, cuando regresa es rechazado por su hijo.
Onodera Yūichi y Ōkuma Midori
Yūichi es el tío de Punpun. Es un hombre con problemas de depresión, cínico y mujeriego y que carga con la culpa de haberse involucrado con una adolescente cuando era maestro de arte. Más tarde conoce a Ōkuma Midori y se compromete con ella, no obstante, Yūichi le es infiel y escapa de casa por la culpa. Midori decide vengarse de él abusando sexualmente de Punpun cuando él es un adolescente. A pesar de eso, Yūichi y Midori se casan y tienen un hijo: Onodera Soara.
Shimizu Kou y Seki Masumi
Shimizu tiene discapacidad intelectual y constantemente habla y juega con lo que imagina, en especial con "Unko God" (Dios de caca). Seki es el mejor amigo de Shimizu y ha jurado protegerlo de la crueldad y la carga del mundo real, aun si él mismo destruye su vida. Sin embargo, lo único que Shimizu desea es que Seki confié en él.

Harumi Shuntarou
El mejor amigo de Punpun durante la infancia y, a diferencia de él, Harumi tiene una vida común y equilibrada. Es la contraparte del protagonista y sólo aparece al inicio, a media historia y al final.
Las hermanas Kanie: Azusa y Miyuki
Kanie Azusa es la compañera de Punpun en la preparatoria. Punpun intenta abusar de ella durante su primera cita. Por otra parte, Kanie Miyuki es la mejor amiga de Sachi. Miyuki intenta ayudar a Sachi a conocerse a sí misma.
Hoshikawa Toshiki ("Pegaso")
"Pegaso" es el hijo menor de una familia acaudalada de fanáticos religiosos. Su padre (Hoshikawa Piroshiki) es líder del culto conocido como "Centro de Salud Cosmo" quienes se dedican a cometer fraude. "Pegaso" afirma que puede predecir el futuro e intenta reunir a 12 guerreros para intentar detener el apocalipsis por medio de un suicidio grupal.
"Dios", "Unko God" y el "Punto oscuro"
"Dios" es una creación de Punpun que aparece cada vez que él reza. Sin embargo, a pesar de que le pide ayuda o consejo, este dios es cínico y poco útil. Conforme el protagonista envilece, también "Dios" se va corrompiendo. "Unko God" es una creación de la mente de Shimizu. Este dios intenta ayudar a Shimizu a tener confianza en sí mismo. El "Punto oscuro" es una abstracción de "Pegaso" y lo considera su principal enemigo, por lo tanto, su misión es destruirlo.

RECORRIDO QUE HACEN AIKO Y PUNPUN DURANTE LA HUIDA



CRONOLOGÍA



2011

Año Nuevo

Entrevista con un editor; el proyecto se rechaza

Marzo

Discusión sobre el terremoto

Abril / Primavera

Hanami y accidente del señor Shishido

Mayo

Punpun se transforma en "Takeshi"
Encuentro con Aiko

En algún momento cumple los 20 años

Junio / Temporada de lluvias

18 de junio - Tarde: Asesinato

19 de junio - Amanecer: Huida

Noche: Aiko y Punpun pelean

Verano

20 de junio - Punpun propone ir a Kagoshima

21/ 22 junio - Punpun y Aiko llegan a Yamanashi

Pasan el día en Fujikawa (Shizuoka)

Sachi comienza a buscar a Punpun

23 de junio - Se ponen en marcha nuevamente

Llegan a Kioto

24 de junio - Llegan a Osaka

Sachi continúa con la búsqueda de Punpun

25 de junio - Sachi se reúne con Midori y Yūichi

26 de junio - Continúan el viaje con poco dinero

27 de junio - Aiko compra un cuchillo y guarda

un tanzaku para tanabata

28 de junio - Sachi visita al padre de Punpun

Punpun agradece a un hombre

29 de junio - Llegan a Kagoshima

Parten rumbo a Tanegashima

30 de junio - Se descubre el asesinato

Regresan a Kagoshima

Se dirigen a Nishinozowa

1 de julio - Mañana: Llegan a Nishinozowa

Durante el día: Aiko se suicida

Tarde: Encuentran el cuerpo de Aiko

7 de julio - Punpun regresa a Tokio e intenta suicidarse

Sachi salva a Punpun

8 de julio - Operación e interrogatorio de Punpun

2 años después
Fin de la historia

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Agradezco en primer lugar al Posgrado en Humanidades por aceptar esta investigación y darme la oportunidad de desarrollarla. Agradezco a mi director de tesis, el doctor Juan Cristóbal Cruz Revueltas por creer en mí y en el tema que trabajé, pues siempre lo hizo con respeto y seriedad. También le agradezco por poner orden en el caos de mis pensamientos, pues sin su ayuda, sus consejos y sus acertadas observaciones, esta tesis no hubiera sido posible.

Le doy gracias a mi comité tutorial: a la doctora Araceli Barbosa y al doctor Luis Gerena Carrillo por sus comentarios que siempre me animaron a trabajar de manera más cuidadosa pero, al mismo tiempo, no me desanimaron y me dieron confianza en mí misma. Agradezco a mis sinodales que leyeron con atención este trabajo y me brindaron comentarios valiosos para prepararme en la defensa de esta tesis.

También quiero dedicar un espacio para expresar mi admiración y respeto a aquellos maestros que han sido un ejemplo de sabiduría y bondad: al doctor Roberto Sánchez Benítez, a la doctora Victoria González Pérez y al maestro Eduardo Langagne. A todos ellos los llevé siempre en mi corazón con mucho cariño por su gran apoyo, sus sabias palabras y por creer en mí. Gracias, maestros.

Quiero dedicar también algunas palabras a aquellos amigos y familia que me apoyaron durante el doctorado. A mi amigo y hermano Cristóbal Gutiérrez Morales, por siempre escucharme y estar conmigo todos estos años. También agradezco a mi querido amigo F. Javier Fernández Toledo, sus palabras, compañía y apoyo son la fuerza que me mantiene positiva y serena a pesar de la adversidad.

Quiero agradecer a mi pareja, Manuel Montaña, pues en este tiempo del doctorado me brindó su amor, la comprensión y su compañía para seguir adelante. Su presencia fue importante en aquellos días pesimistas y en los que fue difícil trabajar. Él iluminó esos momentos y me apoyó en la elaboración de este trabajo, porque aquellos días en los que tuvimos largas conversaciones relacionadas con la investigación, fueron sin duda valiosos para escribirla: me dieron otra perspectiva del manga, de la obra de Asano, de la sociedad japonesa y, en general, de la vida.

Agradezco a todas aquellas personas que estuvieron conmigo durante el duelo por la muerte de mi madre (que sucedió al inicio de este doctorado), sin su apoyo no hubiera tenido las fuerzas para continuar con este reto.

Por último, este trabajo está dedicado a la memoria de mi querida y admirada madre, Arcadia Lucas Méndez. Lector, quiero contarte que ella fue una gran mujer y si yo he llegado hasta aquí es gracias a que me educó con mucho amor pero, sobre todo, me enseñó con el ejemplo el valor del trabajo, la disciplina y la perseverancia. La recuerdo con orgullo y agradecimiento por apoyarme en mi camino. En especial quiero compartirtte la frase que ella tomó del señor Vitalis (personaje de *Sin familia* de Héctor Malot) y que siempre me repitió para motivarme: “Continua adelante, sigue siempre adelante”.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



Cuernavaca, Morelos, a 13 de febrero de 2023

Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa
Coordinador del Posgrado en Humanidades
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE OYASUMI PUNPUN DE ASANO INIO Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO que presenta:

FABIOLA MARÍN LUCAS

para obtener el grado de Doctor en Humanidades.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

Se trata de una investigación sobre un tema poco discutido, el manga. La doctoranda ha realizado un amplio trabajo bien documentado y multidisciplinario con aspectos literarios, económicos, sociales e históricos haciendo uso de fuentes directas. Al contrario de lo que se suele sostener frecuentemente hoy en día, su trabajo demuestra que la Modernidad y la historia cultura en general funcionan como procesos complejos de hibridación cultural de sociedades que, en un principio, se pensarías totalmente ajenas.

Sin más por el momento, quedo de usted

DR. Juan Cristóbal Cruz Revueltas



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

JUAN CRISTOBAL CRUZ REVUELTAS | Fecha:2023-02-13 21:38:17 | Firmante

gC9tprUBkR5VrqVctxrJpgPL1xA0bQFCnvl3YyOn/QjxC2N6AfXQ02DlcFXdK55ZVOvO4VXMtbrOgMdZbmmcH86GTgSupK2xDTToFE2Rj7PyMqRkulwCALzmghIVHMSMZ70EBfKsAL6hPZW0p85smUpi3BYWeBahEgXlcfXnfm8pZoNLYZoYwxxz3cKa2kP1CnYQbXjYF9qf2bFRrjCXrsS4VsX6JtYmrzOXrbP0WG4T0NqFmAnMRYVahnE1LIBUAWRDqc7uiTft4WNXW9maggDXCng6fdyrkJ2ij9kPoJmd/qwwVOzn0V3zxfilrDAD9sOQeMr4uWVUeJEYeRMvqbA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



K1HGpwwAL

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/BKBFtJ7JVtEAotrWfK7z2Q9zsEkTN7jF>





Cuernavaca Mor. 2 de mayo de 2023

Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa
Coordinador del Posgrado en Humanidades
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE OYASUMI PUNPUN DE ASANO INIO Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO que presenta Fabiola Marín Lucas para obtener el grado de Doctor en Humanidades. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA DEL VOTO

La tesis presentada por Fabiola Marín es una investigación a profundidad de “Oyasumi Punpun” (2007-2013), obra ilustrada y escrita por Asano Inio (1980.-), cuyo tema es la “narrativa de formación en el manga”. Dicho estudio contribuye al conocimiento de una nueva narrativa así como a otra historia del arte social planteada desde un marco teórico metodológico que ha tenido en cuenta los diversos aspectos que implican al ecosistema de las artes, la cultura social y el proceso creativo.

La tesis trata sobre el denominado “efecto del manga” (“dibujos caprichosos del arte popular secuencial japonés”), tras la generación en el siglo XX del libro rojo “Manga gekiga” (1958), la “historieta japonesa “Manga” –comic o tebeo– (1980) y diferentes “géneros de manga” y mediado por la emergencia de dos grandes revoluciones: los “mass media” y las TIC y la convergencia de los medio. El “manga” se ha convertido en un fenómeno artístico y en una poderosa Industria creativa y cultural en nuestro siglo. No obstante, dicho efecto aún sigue manteniendo las raíces que provienen del “manga I Chōjū Giga” del siglo XII y el “manga” del “ukiyo-e” acuñado por Hokusai (1760-1849) en el siglo XVII.

La tesis se convierte en un ejemplo de cómo enfocar un análisis crítico de la narrativa de una “obra icónica “Oyasumi Punpun” –“Buenas noches Pumpum”–, integrada por 13 tomos y 147 capítulos que comportan un complejo de redes simbólicas e imaginarias, así como de una diversidad de técnicas y medios sin precedentes.



La doctoranda analiza los procesos implicados en la narrativa de formación de sujetos y personas en sus relaciones sociales y en escenarios específicos, en particular la de un niño adolescente japonés llamado “Oyasumi Punpun”, sometidos a las tensiones de la cultural tradicional japonesa y la cultura de la modernidad, así como a la resignificación de las mismas. Esto a través del estudio de las representaciones simbólicas e imaginarias en sus diversos ámbitos –emocional, sociocultural, familiar, escolar, de amistad–.

Otro tema recurrente que contribuye a la formación de sujetos y personas de la obra es el mito del héroe o monomito y los mitologemas. Desde la perspectiva de Asano Inio, se trata de desafiar historias genéricas, finales felices y arquetipos a través del rechazo de prácticas negativas toleradas por grupos de poder y que llevan a una formación insana de los individuos; de denunciar prácticas indeseables como la violencia intrafamiliar y el abuso sexual a menores tolerados incluso en la actualidad, a través de Punpun y de la propia autobiografía del autor; de superar los traumas a través de un proceso de crecimiento que los lleva a aceptar las consecuencias de sus actos con humildad y responsabilidad.

La posibilidad de crear una nueva narrativa transmedia con base en la obra “Oyasim Punpun” de Asano Inio, así como de crear otra historia del arte y la cultura social se daría mediante la crítica de las narrativas tradicionales -sin populismo ni cultismo- y de procesos creativos como el empleo de las TIC, el uso de escenarios con fondos delineados de paisajes propios a partir de la fotografía y la estilización cinematográficas que permiten crear nuevos sentidos y significados en la obra.

Finalmente, la tesis está redactada de manera ágil y ofrece distintas estrategias para el estudio y la construcción de una nueva narrativa transmedia producto del efecto del Manga en las artes, la cultura social y el proceso creativo actual.

Sin más por el momento, quedo de usted

Atentamente
Por una humanidad culta
Una universidad de excelencia

Se anexa firma electrónica.

Cuernavaca, Morelos 26 de marzo de 2023

Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa

Coordinador del Posgrado en Humanidades

Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades

Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE OYASUMI PUNPUN DE ASANO INIO Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO** que presenta:

Fabiola Marín Lucas para obtener el grado de Doctora en Humanidades.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

Es una tesis original con una propuesta teórica y documental solida, la argumentación está bien planteada y las conclusiones a las que arribó constituyen un aporte al tema del Manga de formación, así como un análisis formal de la obra de Asano Inio.

Sin más por el momento, quedo de usted

MARÍA ARACELI BARBOSA SÁNCHEZ

PROFESORA INVESTIGADORA, FAC. DISEÑO, UAEM



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

MARIA ARACELI BARBOSA SANCHEZ | Fecha:2023-03-26 12:24:39 | Firmante

LP2N8r+bi3ax+JqwC14auDI9YtZrSIEn/UP05xaPjnJWJrciAWJabRshrVwt0nLOxnnh47kY1TydnUAJcLmED5bPBqcKDLfX2XfOMBmg1ft3IU4vjGMJrA2mkvauxeEPZREwzSOxrJ
LXum9F3D1QSCgrofqqdJ7K1SRspjufBN9687ShMqjE8G0RGCI/3PuGkz0TF+gG8FIM8A8X5iBszQk0T08im3Y8smDI3KzTAvgHo/yJzC+D2a3WgdG3gyY2Ho8PUs1XQ9tANUR15
eFyqRWxkYIKmX2+VITMxoDy3ASLv31+Tq/CZprd/8yKqsDRfiOYUa9gHKGbZjRDwNwCsg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



YBzGEVO35

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/iQVco2eJVnSIfQsDOh2GeKXkYrN5x7uH>





Cuernavaca, Mor., 17 de abril de 2023

Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa
Coordinador del Posgrado en Humanidades
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **Narrativas de formación en el manga: el estudio de Oyasumi Punpun de Asano Inio y sus aportes al periplo del héroe contemporáneo** que presenta:

Fabiola Marín Lucas

para obtener el grado de Doctora en Humanidades.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

En el trabajo se establece con claridad la cuestión que se estudia. Se trata de mostrar que la historieta japonesa o el manga tiene elementos de las narrativas de formación, enriquecidos y adaptados a nuevos contextos. Se sostiene la hipótesis de que el éxito del manga radica en su capacidad para “democratizar” el tema de la formación en la literatura, lo cual ocurre porque, por un lado, toma el modelo universal utilizado en las narrativas de formación y por otro, el desarrollo del héroe ocurre de manera contextual.

Se ha utilizado como propuesta metodológica general la propuesta de Jean Marie Schaeffer, quien distingue dos acercamientos: uno relativo a la exploración de la estructura, que analiza aspectos universales que intervienen en la configuración de la obra, y otro, que analiza los contenidos de la creación artística que se determinan en un contexto dado. Con este acercamiento es posible identificar aquellos elementos que el manga toma de lo que en este trabajo se opta por denominar narrativas formación. Decimos aquí que se opta por esta denominación porque en el Anexo I del trabajo se argumenta en torno a la importancia de optar por esta denominación, en lugar de utilizar el concepto *Buildungsroman*, el cual designa el modo narrativo desarrollado en Alemania en el siglo XIX. Sin duda esto es un acierto en la tesis, porque, a nuestro parecer, es incorrecto tomar el concepto alemán de manera transhistórica para describir narraciones en las que el motivo es la formación del héroe. Como se argumenta en este anexo, el acercamiento ha ocurrido en muchas tradiciones, aunque de diferentes maneras, las cuales están determinadas por los contextos.

En los diferentes capítulos del trabajo se abordan aspectos relacionados con: los elementos que caracterizan los relatos de formación en la manga, el proceso de formación del héroe, y el de maduración, y su periplo desde su contexto. En cada uno de los capítulos se sigue la metodología propuesta desde el inicio, y, además, se echa mano otros recursos teóricos y metodológicos de distintas disciplinas que ayudan a profundizar en cuestiones contextuales, como los aspectos relacionados con las dimensiones sociales, psicológicas y culturales de los japoneses.

En las conclusiones destaca la necesidad de alejarse del concepto alemán de *Buildungsroman* para acercarse a la comprensión del fenómeno de las narrativas de formación actuales que se producen en distintos medios, no solamente en la literatura. También se señala que la manga u otras representaciones de la formación no deben

revisarse como formas nuevas de colonización, porque en la actualidad el fenómeno de las narrativas de formación se ha extendido en el mundo horizontalmente, es decir, con un desplazamiento a manera de red, y en cada contexto adquiere su especificidad. Un aspecto destacado es mostrar que en las narrativas de formación, el manga, o las historietas de formación de otras naciones, pueden advertirse aspectos universales, que son la base estructural de esta narraciones, junto con aspectos particulares que las diferencian culturalmente.

La tesis está bien escrita y cuenta con bibliografía actualizada.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para aclarar cualquier asunto relacionado con este dictamen.

A T E N T A M E N T E

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, loopy initial 'A' followed by a series of horizontal strokes.

Dra. Angélica Tornero Salinas

Centro Interdisciplinario de Investigación em Humanidades
Instituto de Investigación em Humanidades y Ciencias Sociales



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

ANGELICA TORNERO SALINAS | Fecha:2023-04-18 17:13:08 | Firmante

RF9YGXmqFkyyYkL07krGLqi/xUESeBUiZdxxsBuJsMuBDMgVA2AGu9MgTuEux/a8MakU8D9NoyQ1VwL6J1vNtpaLu8Ox7uMkOI+0CGi7Yuoh3kB9RHqiDbRIQyBlzb0IMK
Jauu9OjCYKDJPWou+slqhvCxzHATm+EI0I1Sd3Z91eRDp/I9XkQCcbjk5C02RFQ716ad9JI7210CYjTjzRUWJbj+HxddXtPOIqEAjkoHe9rADlaTTwzJu5DdD03mzRjlk/Ek5yB
CXm1llrvY1pxZRg4rLUT26tQdj8tMARLxMUnPxelzSQkiSN0v3JXxxjUIUgJb80ED3SjdqtH11mg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[7JZj9ScBH](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/U4wnYJFXRu9VJfyRdAJdUImqRU4CBup7>



Cuernavaca, Morelos, 27 de abril de 2023

Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa
Coordinador del Posgrado en Humanidades
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *Narrativas de formación en el manga: el estudio de Oyasumi Punpun de Asano Inio y sus aportes al periplo del héroe contemporáneo*, que presenta:

Fabiola Marín Lucas

Para obtener el grado de Doctor en Humanidades.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

1. El trabajo está muy bien estructurado en cuatro capítulos que permiten una exposición adecuada de la tesis.

Av. Universidad 1001 Chamilpa Cuernavaca, Morelos 62210 México
Tel. 329 7082 ext. 6104

2. El trabajo está bien escrito y bien argumentado.
3. Es un trabajo muy pertinente no solo porque se ocupa de un tema muy actual, sino porque nos acerca a un tema poco frecuentado en la academia, que gracias al análisis que se hace en este trabajo, muestra que una expresión tan popular como el manga tiene una gran riqueza literaria y filosófica.
4. El trabajo en sí es muy novedoso por ocuparse del análisis de un manga. Sin embargo, constituye un gran aporte al mostrar la relación del manga con la literatura occidental, que tiene como uno de sus temas centrales el crecimiento del héroe, pero igualmente porque da cuenta de las de que ha tenido el manga a partir de esta influencia. Además, la autora tiene un conocimiento amplio y profundo del tema que le permite establecer claramente el lugar que ocupa la obra *Oyasumi Punpun* en la tradición del manga y en qué radica su originalidad.
5. La bibliografía no sólo es muy amplia, actualizada y pertinente para el desarrollo de la tesis, sino que se utiliza adecuadamente en el desarrollo del trabajo.

Sin otro particular, le envío un cordial saludo

Luis Alonso Gerena Carrillo
Profesor Investigador Titular A
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

LUIS ALONSO GERENA CARRILLO | Fecha:2023-04-27 17:30:20 | Firmante

1Uk10aaEhtagkUapg4StLjEHhOF2nGU6jJx7HgBNjgPZ7VlrkV08VPVriuZPI715gGUW2f5FF3vLlrasycuMyvy9GgfQrcHxkzXkuH/jzBSzLZVoI+C83JylvywTNFzsENWqFdK17S1PVn9o+ieqT2JYFUCdHMEtvpA5OXpF7n0mQqXbfmZaZjY2G9GIzhKk17kGjeOm+RthJtrQWSG0B5i8Kyq7fr2eL/TBukeC2aEsOhcDzjkKfrx3jle36lx0z3Po2qa2h2bx36IAAsNWz9Z5t2w7jMsljnBX7RiYyq3rm9+HKBF3lyJuM7vURGjH23UhWEIjqtRAkKGpQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[Fw2DOrKqE](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/XJ2lxI64vX8ejASiINAGW0CTyROFKXCm>





Cuernavaca, Morelos, a 24 de marzo de 2023

Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa
Coordinador del Posgrado en Humanidades
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE OYASUMI PUNPUN DE ASANO INIO Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO* que presenta *FABIOLA MARÍN LUCAS* para obtener el grado de Doctor en Humanidades. Doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma y baso mi decisión en lo siguiente:

La doctoranda ha analizado la narrativa de formación en el manga a partir de una obra clave, *Oyasim Punpun*, del creador Asano Inio (2007-2013). Esta historieta marca un antes y un después en el género porque se ajusta a la tradición, pero también rompe con ella y lo hace para mostrar, entre otras cosas, las consecuencias de algunas prácticas arraigadas en la cultura japonesa toleradas para el mantenimiento del grupo, pero que tienen consecuencias negativas en la psique de los individuos. Inio se atreve a manifestar los problemas de la violencia intrafamiliar y los abusos hacia los menores, muy poco denunciados todavía en la actualidad, y muestra cómo condiciona a las personas en su camino de formación. Precisamente porque el protagonista de su obra, Punpun, es capaz de superar sus traumas se convierte en un héroe a través de un proceso de crecimiento que le lleva a aceptar las consecuencias de sus actos con humildad y responsabilidad. La doctoranda ha estudiado la obra en tres planos interrelacionados: los componentes particulares del relato, únicos por responder a las preocupaciones de un autor, una sociedad y un medio específicos; los arquetipos; así como la recurrencia de temas y motivos, monomito y mitologemas, teniendo en cuenta que se ha trabajado el mitologema mediante la estructura de la *nekketsu* y sus historias y pruebas encadenadas porque el mercado del manga exige historias sin fin.

A lo largo del estudio, la doctoranda aborda los temas de la narrativa gráfica en relación con la alta literatura y, sobre todo, cuestiona la validez universal del modelo de narrativa de formación europeo, el *Bildungsroman*. Para ella *Oyasim Punpun* es un ejemplo de cómo se retroalimentan mutuamente las diferentes tradiciones, la alta literatura, la literatura popular, la transmedialidad, etc. y se mantiene un modelo básico común, el monomito. En el resultado intervienen la apropiación y adecuación de lo extranjero, no una forma de colonialismo.



Sin más por el momento, quedo de usted

Dra. María Celia Fontana Calvo
Escuela de Turismo, UAEM



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

MARIA CELIA FONTANA CALVO | Fecha:2023-03-24 20:57:04 | Firmante

gvdv7I6J0JsVlkQANoaXZ065YY+ bqzfqS7620T wqMXxiQdmtER24KC4xUy9iGBHHiOqd83BXQiKESwPvRwF6VD0ReFTgUUUT9qFv5Ntxs/bJTcaBIPHNeIsiy48pmZJ3z51Fj+5we/Q66N37wDFpbZUspECGYzRuVznHc7768TZrB+QU7toRLUOUlhz1DdOZxe0HGz9SCwtUXy1T1a0gH0mpKO sXAVGoBkm9CUlgB+30Y2vchaP59t6qxAACxqnxmKxsGR5uZ9xfZGywJpYLNaeZl8/D7Y1K6XeY1AAiHPJTdwmD94vu4KTUI/1ELMIw6rS+QfsbKjvMFV8A1yQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



8F0EZXRrx

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/HYCGYWM73hGj6yaRO8akbcluV4Uyn1c9>



Ciudad de México, 5 de mayo de 2023

Dra. Beatriz Alcubierre Moya
Directora
Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
PRESENTE

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **NARRATIVAS DE FORMACIÓN EN EL MANGA: EL ESTUDIO DE OYASUMI PUNPUN DE ASANO INIO Y SUS APORTES AL PERIPLO DEL HÉROE CONTEMPORÁNEO** que presenta:

FABIOLA MARÍN LUCAS

para obtener el grado de Doctor en Humanidades.

Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma. Baso mi decisión en lo siguiente:

- 1) La tesis mencionada reúne los requisitos académicos que exigen los estudios de doctorado, según están establecidos por el programa de estudios: Plantea con rigor los problemas del tema de la investigación y contribuye a aclararlos a partir de una reflexión y postura personal sobre el tema; presenta una apropiación y crítica sobre la tradición de la *Bildungsroman* y la formación del héroe y su transformación en el manga, específicamente en el estudio de Oyasumi Punpun de Asano Inio.
- 2) La tesis está escrita con claridad, precisión y observa coherencia en los argumentos centrales.
- 3) La tesis presenta contribuciones académicas que enriquecen el área de la crítica literaria, la crítica a la distinción entre el alta y la baja cultura y la reflexión sobre expresiones literarias contemporáneas, como el manga, que utilizan medios visuales para avanzar la narrativa.

4) La tesis realiza una reflexión metodológica interesante. En la medida en la que el género (manga) no es considerado canónicamente como sujeto de interpretación académica, hay una significativa ausencia de trabajos académicos dedicados a su reflexión. En cambio, es posible rastrear comentarios e interpretaciones realizadas por lo que la doctorante identifica a partir del nombre “aficionados”. Además, la tesis revisa lo que el propio autor afirma sobre su obra, y sobre el simbolismo detrás de la misma. Sin embargo, ninguna de las dos fuentes es tratada como principal o primaria a lo largo del estudio. El estudio analiza la obra desde un contexto amplio del género como industria, hasta un análisis minucioso de texto.

5) La tesis presentada resulta en un trabajo de excepcional profundidad, de erudición inusitada que sienta, desde mi punto de vista, un altísimo nivel para el estudio académico literario del género al incorporar una vastísima literatura especializada para realizar el estudio, además de incorpora el análisis de elementos narrativos visuales que dotan de especificidad a la tesis.

Sin más por el momento, quedo de usted



Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

SERGIO RODRIGO LOMELI GAMBOA | Fecha:2023-05-03 20:35:52 | Firmante

Jv8oA4tQmoQXKnLajkjB0Txagj2Khh/v8n5qvdGry1A0GIksXrowJA4Gvgqmzj6yVOGzVJgQiDsAMnoxSR3GtTOgwO/EgdWz1MSHT9snyZMbs0yY0PZ22iT9xxdCCevokSVNg/ka1QrIhDdOAOY+574B3nP7ufeEwiesZYCoctf/bNs63OjR8+Gn4b08jIiElgp83NoZFXsqci6vpvTzzUzbejb7FHmKzxE0uki3ouBILegVRIGfi3WDnFQzLBFz8QeciPXxkJN+14WHKB65kJGXcSm6jnwA3e58l+85kndhDNL89qocf0Jbfp5J8UJvjdMBIfX1RfQF411jiNC+A==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



pNjJVqGQX

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/A8n1H24hMCPu3sctdoh4t0Y8wzWkntDj>

