

Un cine contaminado de cómic: el *manga-eiga* de Shunji Iwai

Jose Montaña Muñoz

El término *contaminación* implica la incorporación progresiva de elementos ajenos a un medio, partículas que lo impregnan alterando irreversiblemente el estado natural del medio en cuestión por la dificultad de expulsarlas. Al hablar de cultura popular japonesa incluimos manifestaciones diversas, desde la música pop al drama televisivo, pasando por un particular concepto de la moda o ciertas estrategias narrativas presentes en los videojuegos (MADRID & MARTINEZ, 2011: 49). Sin embargo, el omnipresente *manga* se revela como el elemento más destacado de este conjunto. En la filmografía de Shunji Iwai encontramos un buen ejemplo de ello, donde un buen número de elementos tomados del *manga*, a modo de partículas contaminantes, conforman un particular lenguaje cinematográfico que hemos convenido en denominar *manga-eiga*, literalmente *películas manga*.

Iwai, cineasta de la generación surgida en paralelo a la generalización de la tecnología digital, nunca ha adaptado un cómic preexistente, pero como aficionado confeso a la lectura de *manga* sí incluye constantes intertextualidades en su obra. En uno de sus primerizos medimetrajes televisivos, *Fireworks* (*Uchiage hanabi, shita kara miruka? Yoko kara miruka?*, 1993)¹, los niños protagonistas citan recurrentemente títulos, nombres de personajes y actitudes propias de cómics populares de aquel momento. También recurre a motivos florales en su puesta en escena, recurso habitual en el *manga* femenino, para generar una atmósfera de refinamiento estético, pero, sobre todo, para expresar la interioridad de los personajes, transmitir una idea de su carácter o estado de ánimo, como una forma de evitar que el lector únicamente se concentre en el aspecto externo del personaje y pueda crear un vínculo afectivo con este, independientemente de que su imagen externa sea o no de su agrado (TAKAHASHI,

2008: 122). Otro aspecto recurrente es la ambientación escolar, probablemente la localización por excelencia del *manga*, especialmente a partir de la primera mitad de los años setenta. La escuela es una experiencia común que los chavales japoneses experimentan como un complejo envolvente, asfixiante por la presión psicológica de lo que espera de ellos la institución escolar, sus padres o los propios compañeros (BRYCE, 2005: 1). Un espacio de conflicto permanente, ideal para presentar aspectos sociales de relevancia tales como el suicidio juvenil, la homosexualidad, la violencia doméstica o sexual, el consumo de drogas, el embarazo adolescente, el acoso escolar o la prostitución adolescente (BRYCE: 2005, 2-4), temas todos ellos abordados por Iwai.

Así, en sus filmes abundan personajes vistiendo uniforme escolar, aunque puntualmente aparecen otras caracterizaciones de corte menos realista, más estilizadas, deudoras directas de los personajes que aparecen en los cómics. En *Picnic* (Pikunikku, 1996), Iwai viste a sus protagonistas masculinos totalmente de blanco, en una impostada uniformización alusiva a su condición de enfermos recluidos en un sanatorio mental que no esconde la intención de aludir a su pureza espiritual y la inocencia de sus miradas. El personaje femenino se les contrapone vistiendo de negro, evidenciando así su picardía y mayor voluntad de carácter, fortaleza acentuada por esas botas que recuerdan el atuendo característico de una superheroína, el absurdo paraguas roto que no contiene la lluvia ni sirve de parasol pero subraya su necesidad de afirmación individual, o una prenda compuesta por plumas que, junto a la aspiración de libertad, evoca la capacidad de vuelo de las aves y matiza su carácter angélico, evitando que el color negro estigmatice negativamente al personaje. El plumaje incidirá directamente en el climático final, con la muerte del personaje envuelto en plumas flotantes y al contraluz del sol poniente, en una imagen onírica y poética que emula la condensación de emotividad tan propia del *shôjo manga*, género orientado al público adolescente femenino y que centrará buena parte de nuestra atención.

Pequeña introducción al *shôjo manga*

Con hondas raíces en una tradición autóctona de ilustración, el *manga* empieza a configurarse como tal a finales del siglo XIX, con la incorporación al acervo local del dibujo satírico y las tiras cómicas en prensa periódica, en boga en el mundo anglosajón. Con la inquieta figura del popular Osamu Tezuka como catalizador, el incipiente medio acabaría por adoptar la definitiva configuración con que conocemos actualmente esta industria cultural. Sin ser pionero en casi nada, Tezuka exploró y popularizó gran parte de los hallazgos expresivos y narrativos del medio (MADRID & MARTÍNEZ, 2010: 36), como por ejemplo en su incursión en el *shôjo*, superando el secular costumbrismo inherente a este género en su eta-



Caracterización del trío protagonista de *Picnic*

pa de desarrollo, sustituyéndolo por acción y romance. Este ejemplo nos introduce una de las estrategias clave del sector, la diversificación, que fragmenta sagazmente al consumidor, superponiendo multitud de subgéneros —aventuras, artes marciales, deportes, pornografía, historia, cocina,...— a una división básica en cuatro sectores, con el público masculino o femenino dividido a su vez entre el *target* infantojuvenil y el adulto. La industria ha logrado imponer su discurso de tal modo que el *manga* «[...] no únicamente refleja transversalmente la estética y los valores de la sociedad japonesa, sino que los influye»² (TOKU, 2007: 30).

La desaparición de las revistas de cómic para chicas en nuestro entorno refleja una paulatina pérdida de «interés hacia un mundo exclusivo de las jovencitas» por las transformaciones socioculturales y la conciencia feminista (BERNDT, 1996: 95). Su pervivencia en Japón no implica que las jóvenes japonesas sean inmunes a las transformaciones socioculturales. La dibujante Machiko Satonaka comenta que las ideas feministas no socavan la idea de comunidad femenina de forma esencial, ya que durante los prolongados años de supresión de la mujer en la sociedad japonesa, que incluía restricciones a la socialización entre ambos sexos y que dio lugar a esferas culturales separadas (SCHODT, 1983: 94), ellas han construido su espacio de libertad fundamentalmente de forma individual en una suerte de mundo interior, un espacio sentimental en que les estaba permitida cualquier fantasía³. Así pues, el cambio fundamental en la época de los sesenta no fue tanto la supresión de estas condiciones como la regularización del acceso femenino al ejercicio profesional como *mangaka*, dibujante de cómic, trasladando el efecto de ese mundo interior a las páginas ilustradas concebidas por ellas.

El principal elemento que introducen en los *mangas* es una cierta idealización de la vida adolescente que expresa

una voluntad de aplazar su ingreso en la vida adulta. Esto se ha interpretado en base a factores cambiantes: «[...]antes, el rechazo que podían causar los roles asignados a la mujer por tradición; hoy, la pérdida de orientación en una sociedad de explotación económica que ofrece a las jóvenes el espectáculo de unos mayores atrapados en la noria de las normas sociales de sus existencias de empleados y/o amas de casa, pero que apenas constituyen modelos adultos dignos de emulación. No se observa el afán de emanciparse cuanto antes sino, por el contrario, el de prolongar ese interludio de la adolescencia» (BERNDT, 1996: 95-96).

Con perspectiva histórica, se da una serie de metamorfosis en el género, que parte de las tiras de humor simple, de pocas viñetas y ambientación doméstica. Le seguirá, con extensión creciente, el melodrama de niñas y sus familias; posteriormente esas niñas devienen adolescentes enamoradas; a continuación, la conquista del género por las mujeres *mangaka* transformaría el material infantil en un género más complejo, probablemente el de mayor nivel de sofisticación en el universo del *manga* (THORN, 2008: 24). La publicación en 1972 de *La rosa de Versalles*, tremendo éxito de Riyoko Ikeda, generalizaría los contenidos del *shôjo* incluso entre un público masculino cansado de convencionalismos (THORN, 2001: 48), que busca nuevos temas y formas expresivas y siente curiosidad sobre el mundo y las formas de pensar de las chicas (SCHODT, 1983: 103-105). Así, «las revistas “para chicas” también son leídas por hombres (y, por supuesto, los *shônen manga* o cómics de chicos también tienen seguidoras femeninas). Además, las revistas de chicos están llenas de series que muestran el calado de muchos recursos y temas procedentes del *shôjo manga*» (BERMÚDEZ, 1995: 67). Este panorama supuso un definitivo impulso para el cómic, una generalización masiva, que marcó a toda una generación, la que, como Iwai, creció leyendo los semanarios de *manga* en los años sesenta y setenta. Una generación para la que el *manga* forma parte de su formación y trayectoria vital, de la definición de su identidad, constituyendo así un marco de referencia insoslayable (THORN, 2001: 44).

Finalizando este breve recorrido histórico, tras la moda de historias de época en localizaciones exóticas y complejos diálogos psicológicos internos iniciada por Ikeda, regresa el relato romántico trivial: «[...] los años ochenta fueron una época de riqueza, de frivolidad alegre, que no planteaba mucha demanda de más heroínas como Oscar⁴. De tal manera que las lectoras no querían historietas de mundos oníricos y diferentes, sino exposiciones del pequeño mundo real con sus anécdotas y sus relaciones entre personas. Casi se diría que el círculo llegó a cerrarse por completo retornando a los años sesenta; regresaron por ejemplo los argumentos centrados en la vida escolar. El *manga* para chicas abandonó las lejanías exóticas para regresar a la vida cotidiana y las narices respingonas de

aire occidental cedieron el paso a los órganos chatos de las japonesas. La lectora actual no quiere ya que las protagonistas sean bellas, sino entrañables, aunque siempre dentro de las reglas del género que rehúye mostrar figuras exteriormente feas» (BERNDT, 1996: 119). Tengamos en cuenta que Berndt usa la palabra «actual» en el mismo periodo en que Iwai realizó *Fireworks*, y eso que ella describe es justamente lo que la película nos ofrece.

***Fireworks*. Ensoñación infantil de un melodrama**

Este mediometraje televisivo narra la historia de Norimichi, en la edad en que por primera vez siente la punzada del enamoramiento de su compañera de clase Nazuna, con un secreto drama familiar en ciernes por el divorcio de sus padres que la fuerza a una mudanza y cambio de escuela. Confluyen así ambientación escolar y entorno familiar como espacio privilegiado del melodrama, antes señalados como marcos de referencia para el cómic femenino, esferas indisociables en las que se desenvuelven los adolescentes, aún no incorporados a ámbitos adultos como el laboral. Tras un fracasado intento de huida de Nazuna, el relato continúa en la ensoñación de Norimichi, remitiendo así a ese reino interior propio del *shôjo*. Mientras la pandilla de niños se dirige a un lugar estratégico para observar los fuegos artificiales, con el objetivo de resolver la disputa entre los que creen que se expanden como un círculo plano y los que creen que lo hacen en todas direcciones, el chiquillo fantasea con haber podido ayudar a su amiga en la huida.

Su fantasía le lleva a una solitaria estación de tren donde, mientras Norimichi intuye su desnudez tras un muro cuando se viste y maquilla a la manera de una adulta, Nazuna expresa su intención de ir a Tokyo y empezar una nueva vida juntos fingiendo tener los dieciséis años legales para trabajar. El muchacho se embelesa contemplando la nueva y hermosa Nazuna que aparece en el andén, cuya vía, extendida hacia el horizonte, parece evocar el futuro en común. Pero ningún tren va a circular por allí. La pareja, deparándonos una de las comentadas escenas de ambientación floral al atravesar un jardín de hortensias, regresa a la piscina de su escuela, donde la historia comenzó —o mejor, donde podría haber comenzado—. Habiendo ya oscurecido, Nazuna se sumerge en las negras aguas, de las que emerge con el rostro lavado, recuperando su aspecto infantil, sublimando esa «especie de “eternidad” limitada y previa al ingreso en el mundo, apenas accesible a los adultos ni a los muchachos, una “moratoria” que al tiempo que celebra el mito de la infancia se entristece ya con el presentimiento de futuras imposiciones de la vida» (BERNDT, 1996: 24-25).

Ambos comparten baño y juegos en un entorno onírico de agua y luz, un cierto espacio paradójico habitual en las páginas del *shôjo* en que brillos y destellos envuelven



El rostro de Nazuna enmarcado en destellos. *Fireworks*

a los personajes. Se trata de una expresión de admiración por la belleza, determinación, inteligencia o alguna otra cualidad que, en cualquier caso, obliga a contemplar extáticamente al personaje representado. Un lenguaje icónico análogo al floral, que enmarca en este caso los rostros, evitando así que la expresión de sentimientos recaiga exclusivamente en el gesto (TAKAHASHI, 2008: 122). La imagen se detiene apenas un instante en el rostro feliz de la chiquilla, en el que Iwai condensa la noción de fijación de esa imagen, una cierta abstracción evocadora del recuerdo melancólico que dejará en Norimichi la anunciada ausencia de su enamorada y la proyección frustrada de su posible relación cuando ella, pese a despedirse hasta el próximo periodo de clases, se aleja de forma definitiva difuminándose entre los reflejos sobre el agua.

Norimichi vuelve a la realidad al encontrarse con su maestra, a quien pregunta por el hipotético volumen de los fuegos artificiales. Afloran en este instante diversos momentos de comicidad exagerada, un recurso propio, que no exclusivo, del *manga*: «Esas bruscas rupturas de la trama —muchas veces cómicas, vulgares y hasta surrealistas— son típicas del *manga* porque tienen su antecedente remoto en el teatro *kyōgen*, una breve y risueña representación paródica que se incrusta entre dos momentos dramáticos y trágicos del teatro *nô*» (IWASAKI, 2011: 10-11).

Se pone así de manifiesto una clave interesante de interpretación ante la narrativa japonesa, vinculada a lo que entienden asumible por la audiencia. No estando tan indefectiblemente ligada a la dictadura de la causalidad, inserta numerosas incursiones inesperadas con las que actores, dramaturgos, novelistas o dibujantes sorprenden a su público. Secuencias de libertad expresiva en las que los personajes y la trama derivan hacia actitudes y aspectos insospechados, aunque sin «esa mala leche que en Occidente solemos confundir con la trasgresión» (IWASAKI, 2011: 14).

La comicidad, sin anular la fuerza melancólica de la situación, surge de la actitud exagerada de la maestra al

descubrirse su romance o de la del artificiero que grita enfáticamente y se tira al suelo sin necesidad tras encender, a petición de la maestra, la mecha del último cohete para comprobar la forma que adopta. A diferencia de la imagen fotoquímica del cine tradicional, que produce una mayor sensación de profundidad y distancia entre planos, la imagen televisiva, como la digital, genera una sensación plana. Iwai ha preparado el desenlace jugando a hacernos reflexionar con este carácter bidimensional de la imagen, a que comparemos su pantalla con las páginas de un medio impreso como el *manga*, y nos deja sin respuesta deparándonos de paso una última imagen floral y de destellos de luz que inunda el espacio ante los ojos de Norimichi. La balada pop que acompañó la escena de la piscina, con palabras que hablan de amistad eterna, regresa para evocar a Nazuna, desaparecida para siempre de su vida pero nunca de su recuerdo.

Todo sobre Lily. Texto flotante y el laberinto de la omnisciencia

Originado como proyecto multimedia, a partir de la novela multiautoral creada en el foro de su página web, Iwai dispuso en *Todo sobre Lily* (Riri shushu no subete, 2001) la biografía de una cantante ficticia, la Lily del título, para seguir las evoluciones de un grupo de sus jóvenes fans, con el afán de retratar el mundo adolescente japonés. El film se inicia con una serie de inscripciones que van apareciendo en pantalla, acompañadas de un sonido de teclado, al principio sobre fondo negro y luego sobre la imagen del protagonista en un sembrado. El contenido del texto flotante proviene directamente de las aportaciones a ese foro, toda una muestra de la imbricación de los hipermedios en el entramado de las industrias culturales, que, en cierto modo, pone en escena la corriente que podemos denominar como tecno-animista, tan propia de la cultura juvenil actual en Japón y tan decisiva en la conformación de su consumo de ocio (SALA, 2003: 198).



Texto flotante en un fotograma de *Todo sobre Lily*

Esa *imagen-texto* nos introduce en la reflexión sobre la identidad en el mundo contemporáneo caracterizado por el auge de la interconexión y lo virtual. Se produce una tensión entre lo real y lo simulado trasladada, según teoriza Scott Bukatman, a la esfera individual con el concepto de *terminal identity*. La identidad terminal implica la disolución de fronteras entre lo humano y lo tecnológico, convirtiendo a cada individuo en un nodo en la red de comunicaciones, trasmutando el cuerpo humano en un simple receptor y emisor de datos e informaciones en una realidad ya no física sino virtual (BUKATMAN, 1993: 70). Se conforma un nuevo inconsciente tecnológico, cuya representación visual podemos ver evolucionar del *manga* al cine a través de *Ghost in the Shell* (Kôkaku kidôtai, Mamoru Oshii, 1995). La representación organicista al modo de conexiones neuronales en el cómic de Masamune Shirow, es sustituida por Oshii en su adaptación cinematográfica por el característico texto en pantalla de fósforo verde, posteriormente retomado por los Wachowski en *Matrix* (The Matrix, 1999). Pero la protagonista de *Ghost in the Shell* no puede —así como

Derecha: representación organicista del *inconsciente tecnológico* por Masamune Shirow en su manga *Ghost in the Shell* (edición de 2002 por Planeta-DeAgostini: Barcelona)

Abajo: lluvia de código en *Matrix* y texto reflejado en *Ghost in the Shell*, representando el *inconsciente tecnológico* en pantallas de fósforo verde

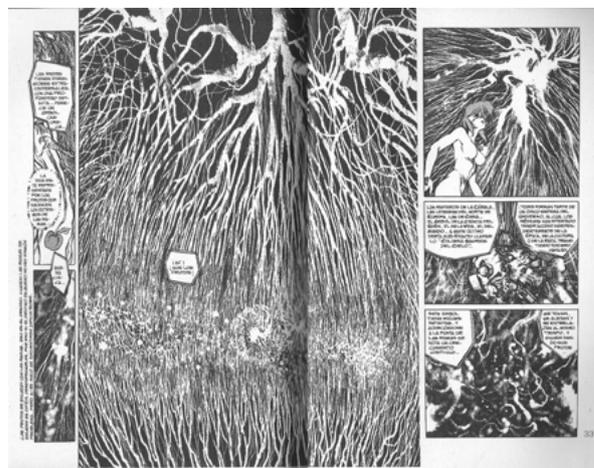


tampoco Neo en *Matrix*— prescindir de los cables que la conectan a la información. El paso definitivo, tornando los datos en sensorialidad directa, lo da Iwai al deshacerse de toda asociación física para mostrar la interconexión mediante texto libre, flotante, sin anclaje físico alguno.

Esa imagen textual remite al *manga* en dos facetas. La primera y más evidente como texto flotante, no ligado a los típicos globos o cajas habituales en el cómic. Una manifestación rastreable en la tradición ilustradora nipona traspasada al *manga*, originada en la tendencia acumulativa del arte japonés, la yuxtaposición de elementos que se enriquecen unos a otros por encima de la armonización de estos entre sí. De nuevo, podemos establecer conexiones con la tradición narrativa autóctona, con los recitados en las artes interpretativas de extensas explicaciones orales que se encuentran en el origen de los monólogos interiores del *shôjo*.

En segundo lugar, siendo una selección de los comentarios reales dejados en su web, hay un componente de comunicación entre el autor y su audiencia presente también en el mundo del *manga*. Es relativamente frecuente encontrar a los márgenes de las historietas textos sueltos en que el autor apela directamente a sus lectores respondiendo a las inquietudes que estos le manifiestan por diversos cauces —vía postal, encuentros en firmas de ejemplares,...— o agradeciendo algún regalo. Una forma de comunicación casi directa del autor hacia su audiencia que, en el caso de la película, se enriquece adoptando un sentido inverso, e incluso se amplía a un nivel multidireccional, interactuando diversos espectadores potenciales entre ellos y con el propio autor, que se erige como simple moderador.

Pese a estar desligada de lo físico, de lo profílmico, la imagen-texto se hace asumible y contribuye a la credibilidad del relato por la experiencia en el mundo virtual del espectador, que no se cuestiona los límites de la memoria o la imposibilidad del personaje narrador de haber presenciado o experimentado determinadas situaciones y sensaciones. «Lo que importa es mostrarlo todo, crear



un relato eficiente que utilice la subjetividad como excusa para acabar generando el imperio de la omnisciencia» (QUINTANA, 2007: 154), como ocurre con el texto flotante de monólogo interior en el *manga*.

El concepto estético de la película, para expresar el mundo asfixiante de sus jóvenes y atormentados personajes, opta por una significativa densidad atmosférica que recrea las texturas propias del medio impreso en el cómic japonés. El papel basto y rugoso con impresión monocroma de baja calidad, donde dominan la línea y la masa, transferido a la pantalla mediante saturación de luz y color, con contraluces en ambientes muy cargados. También juega con los fondos para enfatizar y concentrar la imagen en la expresión emocional de los personajes, como hace el *manga* mediante formas nebulosas, tramas o patrones (THORN, 2001: 44). Un buen ejemplo es la escena climática en que Hoshino pasa de víctima a verdugo, con un contrapicado que enmarca su rostro en la trama ortogonal del techo del aula. En el siguiente plano, en la humillación en el barro de su antiguo hostigador, Iwai altera el color convirtiendo cielo y piel en una antinatural pero expresiva masa violácea. En contraste, las escenas exteriores diurnas remiten a las impresiones de mayor calidad que suelen acompañar las recopilaciones de series de cómic exitosas, contrapuntos a color por simple placer estético. El cómic presta también perspectivas con escorzos muy libres, que dotan a la imagen de dinamismo, como la huida del protagonista tras robar en una tienda, y fuerza expresiva como la rabia de Hoshino en la ya referida toma en contrapicado o la angustia cuando casi se ahoga haciendo submarinismo. El film busca una expresividad estilizada que confronte la belleza de las imágenes con la abyección de lo narrado: el horror de la violencia, degradación moral y falta de expectativas de sus personajes.

Desde la década de los setenta, el *shōjo* recurre con frecuencia, relajando la rígida convencionalidad de las clásicas viñetas cerradas, a la alteración del tiempo narrativo. Yuxtaponiendo capas o simples imágenes sueltas y disponiéndolas libremente en el cuadro según criterios expresivos, se elimina del énfasis en el discurrir temporal propio del espacio entre viñetas, cediendo espacio para extender el monólogo interno de los personajes y sumergirse en imágenes de sus deseos, sentimientos y recuerdos, otorgando al clima emocional tanta relevancia como a los sucesos narrados (TAKAHASHI, 2008: 126-127). La creciente sofisticación de las composiciones de página y estructura cronológica sumerge al lector en espacios vacíos, viñetas mudas, iconografía aparentemente desconectada del conjunto, puntos de vista diversos —simultáneos o no— vistos en contigüidad o imágenes parciales que se irán completando progresivamente.

Iwai emula de forma habitual este tipo de composiciones de concentración expresiva, y un ejemplo magnífico es la emblemática y recurrente escena inicial del campo

de arroz. La imagen-texto aparecerá en diversos momentos del metraje pautando la incorporación de datos, revelando circunstancias y sentimientos del protagonista y sumándose como una capa más de las que se yuxtaponen dándonos acceso a un tiempo y espacio paradójico en el interior del personaje, a una abstracción de lo que transmite al chico la música de su ídolo.

El final del film retomará el concepto pero confirmando la idea de destrucción del tiempo, intercalando imágenes de Yuichi con la de otros personajes que hemos visto morir a lo largo del relato. Es la negación del punto de vista único —no se trataría entonces de una rememoración de Yuichi, sino de la confluencia de diversos momentos, espacios y puntos de vista mostrados en simultaneidad— y de la linealidad temporal, que ya de inicio nos cuestionábamos, preguntándonos si éramos testigos del momento en que se escribían los mensajes.

La imagen de Yuichi entre los cultivos parecía un presente del chico escuchando en sus auriculares la misma música que oíamos nosotros, pero la alternancia de la pantalla en negro con

diversos planos, entre ellos alguno en que se desplazaba en bicicleta, rompe con ese atisbo de diégesis sonora, ya que la discontinuidad no se produce ni en la música ni en la aparición de texto; podría tratarse también de un momento futuro, al recordar los hechos narrados o revisar los textos que permanecen en algún lugar de la red; cada comentario puede haber sido tecleado en momentos diversos, pero podemos incluso pensar en un tiempo simultáneo, ya que tal vez se escribieran en un mismo instante, aunque luego aparezcan en sucesión. El film, en definitiva, requiere una reconstrucción continua de las coordenadas temporales y las diversas perspectivas, con el espectador perdido en el laberinto de la omnisciencia, tratando de ordenar y dar sentido a la narración.

Picnic. El tiempo trastornado

Concluiremos detallando un último ejemplo de cómo Iwai utiliza, en este caso subvierte, los preceptos del cómic en su obra, asumiendo las diferencias de lenguaje entre ambos medios. Los protagonistas de *Picnic* son un trío de inocentes enfermos mentales, incapacitados para integrarse en esa sociedad que dice protegerlos con su reclusión en un sanatorio, apartándolos, alienándolos en un círculo vicioso que permite dudar si fue antes la gallina de la locura o el huevo del rechazo lo que los llevó allí. La pequeña rebelión de este singular grupo consiste en escaparse y deambular por los límites de esos paisajes que se les niegan, proponiéndose no pisar con los pies en el suelo.

LA CATARSIS EN *PICNIC* SE PRODUCE AL CONFLUIR AMBOS EFECTOS TEMPORALES: DETENCIÓN Y TRANSCURSO



Arale y Gatchan alterando el espacio-tiempo dispuesto en viñetas (*Dr. Slump*. TORIYAMA, Akira. 1982. Jump Cómics: Tokyo. Vol.9)

Iwai descubre una hermosa fórmula de adaptar el lenguaje del cómic al de la imagen en movimiento, posiblemente la única, consistente en darle la vuelta como un calcetín para que el tiempo quede detenido justamente allí donde transcurre en el papel impreso, mientras lo deja fluir en el lugar en el que el cómic lo congela. Si las viñetas son momentos detenidos, capturados en una imagen fija, y el espacio entre ellas ejerce la función de transcurso temporal, en la película la sociedad que margina a nuestros héroes, observándola desde fuera, se les presenta como pequeños cuadros animados, viñetas que no son instantes detenidos sino fragmentos de tiempo que ellos observan sin intervenir. Los muros que recorren, en analogía con el espacio entre viñetas, se configuran como un lugar fuera del tiempo del alocado mundo que les consideran locos a ellos. Un ejemplo por contraste de este efecto de espejo se puede encontrar en un popular e influyente *manga* como *Dr. Slump* de Akira Toriyama, las protagonistas Arale y Gatchan se desenvuelven en la caótica y naif topografía de Villa Pingüino donde, en ocasiones, no tienen complejo en colgarse literalmente del espacio entre viñetas. Pese a la expresión incesante de la temporalidad con soles que se desperezan al amanecer,

relojes vociferantes o cuervos que invitan a recogerse con la oscuridad, los populares personajes de Toriyama, han asumido también su condición de seres fuera del tiempo, colocando su cuerpo entre perspectivas y temporalidades diversas como son las representadas en cada viñeta. Lo que para Koko, Tsumuji y Satoru es el lugar de refugio en *Picnic*, para las hijas del *Doctor Slump*, al no tener necesidad de situarse en los márgenes de ese que es su hábitat, no es más que otro elemento en el que extender su juego, única forma de vida que conocen.

La catarsis en *Picnic* se produce al confluír ambos efectos temporales: detención y transcurso. Cuando al final del recorrido se acaban los muros y el incesante océano impone, con su coreografía de olas y la tibia despedida del sol poniente, la imposibilidad de proseguir fuera del tiempo, Iwai decide volver a detener su transcurso decretando la muerte para Koko. Una muerte sublimada en un momento en que, pese la danza de las plumas al viento y las lágrimas de Tsumuji, el tiempo queda para siempre detenido al fijar por acumulación, por condensación, en nuestra memoria cinematográfica, un instante de tan intensa belleza.

Conclusión

Como hemos visto, el cine de Iwai se encuentra tan contaminado de elementos extraídos del *manga* que nos permitimos catalogarlo como *manga-eiga*. Detectamos aspectos como la intertextualidad o la ambientación y caracterización de personajes, que ya son habituales en cineastas que adaptan o se inspiran en cómics. Pero Iwai lleva su obra un paso más allá, a un mayor nivel de sofisticación en su adaptación al medio fílmico de efectos estéticos presentes en el *manga*, tales como la condensación expresiva en imágenes que muestran, con un cierto nivel de abstracción, diversas emociones concentradas, como en el uso de espacios paradójicos dominados por flores o destellos. También hemos mencionado el juego con el carácter bidimensional de la imagen y con sus texturas, así como la apelación a la línea y la masa como rasgos propios del *manga*, y el uso del texto flotante, elemento que contribuye a la destrucción de la linealidad temporal propia de su narrativa. Una alteración del discurrir temporal que se pone al servicio de ese tema central del género *shôjo* como es la sublimación de la adolescencia, sugiriendo un aplazamiento, cuando no una renuncia, de la incorporación a la vida adulta. ■

Notas

- * Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por el autor del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)
- 1 Literalmente «Los fuegos artificiales ¿se ven mejor desde abajo o desde un costado?».
 - 2 « [...] *manga* not only reflects social aesthetics and values throughout Japan, it influences them».
 - 3 En una entrevista de Minami Kumiko para la biografía de la autora, citada en SCHODT, 1983: 97.
 - 4 Protagonista femenina, pese a su nombre, de *La rosa de Versalles*.

Bibliografía

- BERMUDEZ, Trajano (1995). *Mangavisión: Guía del tebeo japonés*. Barcelona: Glénat.
- BERNDT, Jacqueline (1996). *El Fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca.
- BRYCE, Mio (2005). School in Japanese Children's Lives Depicted in *Manga*. En Australian Association For Research In Education. *AARE Conference Papers 2004* (pp. 1-22). Melbourne: AARE.
- BUKATMAN, Scott (1993). *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press.
- IWASAKI, Fernando (2011). Yasutaka Tsutsui en el Planeta Kyôgen. En Y. TSUTSUI, *Paprika* (pp. 9-14). Girona: Atalanta.
- MADRID MORALES, Daniel; MARTINEZ TABERNER, Guillermo (2010). *El Manga i l'animació japonesa*. Barcelona: UOC.
- (2011). La Ola Nipona: consumo de cultura popular japonesa en España. En P. SAN GINÉS AGUILAR (Ed.), *Cruces de Miradas, Relaciones e Intercambios*. Granada: Editorial Universidad de Granada, pp. 49-61.
- QUINTANA, Ángel (2007). Relato digital: regreso al cine de atracciones. En *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital, ensayos de cine, filosofía y literatura* (pp. 141-156). Oviedo: Universidad de Oviedo.
- SALA, Ángel (2003). La asimilación post-moderna de los géneros populares japoneses. En R. LARDÍN (ed.), *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (pp. 195-228). Barcelona: Paidós.
- SCHODT, Frederik (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha International.
- TAKAHASHI, Mizuki (2008). Opening the Closed World of Shôjo *Manga*. En M.W. MACWILLIAMS (ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 114-136). New York: M.E. Sharpe.
- THORN, Matt (2008). The Multi-Faceted Universe of Shôjo *Manga*. En MAISON DE LA CULTURE DU JAPON A PARIS, *Le manga, 60 ans après...* Recuperada de <http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/index.html> .
- (2001). *Shôjo manga. Something for the girls*. *Japan Quarterly*, 48(3), pp. 43-50.
- TOKU, Masami (2007). *Shôjo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams*. En F. LUNNING (ed.), *Mechademia 2: Networks of Desire* (pp. 19-32). Minneapolis: U of Minnesota Press.

Jose Montañó (Sabadell, 1976) realiza el doctorado en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, con una tesis sobre la reescritura crítica del cine japonés contemporáneo. Investiga en la Universidad Waseda de Tokyo sobre la crítica cinematográfica en Japón, como miembro del programa Japanese Studies Fellowship Program de la Japan Foundation. Colabora en los programas abiertos de la Universitat Oberta de Catalunya.