



Artículo

**Entornos tecnológicos en el discurso del cómic japonés: *Akira*,
Dragon Head y *Gantz*.**

Manuel García Pérez

IES Thader (Orihuela, Alicante)

Resumen:

El estudio de los contenidos de algunos cómics japoneses puede conducirnos al conocimiento de motivos, temas y estructuras recurrentes.

El miedo al Apocalipsis y el recelo al milenarismo forman parte de la aventura literaria de muchas obras Manga donde el texto descriptivo y el texto cinematográfico operan juntos para producir esta clase de sensaciones que el receptor asume como premonitorias.

Este recurso explica el miedo también a un entorno tecnológico que ha convertido las democracias reales en una clase de democracias virtuales donde los negocios y los lobbies dominan el caudal de la opinión pública.

Palabras clave: Manga, cómic japonés, Gantz, Dragon Head, Apocalipsis, milenarismo.

Abstract:

The study of the contents of some Japanese comics can lead us to the knowledge of motifs, themes and recurrent structures.

Fear of Apocalypse and suspicion of millennialism are part of the literary adventure of many Manga works, where descriptive text and cinematic text work together.

This resource explains the fear also of a technological environment that has turned the real democracies into a class of virtual democracies where the businesses and the lobbies dominate the flow of the public opinion.

Keywords: Manga, Japanese comics, Gantz, Dragon Head, Akira, Apocalypse, millennialism.

La aparición de estudios semióticos y de Pragmática Lingüística en las últimas décadas nos ha permitido construir una perspectiva de estudio metalingüística de la que obtenemos patrones comunes discursivos que no distan de la consolidación de una tradicional perspectiva de los géneros literarios. La aparición en el siglo XX de nuevas formas del discurso como los que establece la propaganda política en las dos grandes guerras y la producción de formatos audiovisuales que confluyen, en la actualidad, en un complejo escenario donde lo tecnológico no solo es medio, sino que también ha cambiado nuestra predisposición a la hora de interpretar y escribir sobre nuestra realidad.

La contribución del profesor de Lingüística Textual, Estanislao Ramón Trives, al que tuve como profesor hace muchos años, inspiró trabajos interesantes en torno a una adecuación de la sistémica de la lengua a un análisis mucho más profundo de los fenómenos sociales y culturales. Sigue siendo un referente bibliográfico para estas analogías entre discurso y fenómenos culturales su obra “Aspectos de Semántica Lingüístico-Textual”, publicada por Istmo. Si algo aprendí de Ramón Trives fue esa capacidad para discernir lugares comunes en acontecimientos culturales y patrones discursivos que voluntariamente actores repiten una y otra vez a través de estructuras prototípicas, ya sea a través de la imagen o a través de la sintaxis.

Atendiendo al tema que nos ocupa y siendo conscientes de este cambio en la visión de estudio de los discursos audiovisuales y nuevos patrones hipertextuales, una revisión crítica en estas dos últimas décadas sobre la temática expresada en muchos cómics japoneses¹ nos ofrece sin duda tres posibilidades de análisis de naturaleza estructuralista sobre la concepción de los entornos tecnológicos: en primer lugar, podemos comprender estos entornos como escenarios temporales y de acción que determinan la conducta de los personajes², impeliendo en ocasiones a decisiones programáticas rutinarias, convencionales y reiterativas hasta el hastío (sintomáticas de

¹ En el caso de *Dragon Head*, de Minetaro Mochizuki, y de *Gantz*, de Hiroya Oku, seguimos la edición de Glénat; en el primer caso, la que se inició en 1995 y, del otro texto, seguimos la que comenzó a editarse en 2001. Cuando nos referimos a la obra de Katsuhiro Otomo, *Akira*, tomamos como referencia la edición de 2001 en Ediciones B/ Grupo Zeta.

² Obsérvese que la contextualización “determina” el desarrollo imitativo de cualquier individuo cuando la presión tecnológica del entorno es significativa: “ (...) es posible que en esta sobreimitación resida precisamente el éxito de la enculturación humana en formas particulares y concretas: podría explicar la socialización en estilos personales y colectivos, de modo que el aprendizaje de prácticas (...) están siempre investidas de formas específicas y particulares, locales, singularizadas por modos idiosincrásicos. Porque las intenciones no son conceptos vacíos, abstractos, están situados y socialmente significados” (Cf. RAMÍREZ GOICOEHEA, 2009: 366). *Vid.* COLMENARES, 2002.

sociedades postindustriales como la nipona³), y, en otros momentos, estos escenarios son motivacionales de sociopatías que transgreden con virulencia esa frecuencia ritual de itinerarios laborales y sociales a los que se ha acostumbrado involuntariamente cada individuo⁴.

Por otro lado, cabe reflexionar que esta continuada recreación visual de colosales exoesqueletos arquitectónicos y de estructuras inorgánicas auto-organizativas en *Akira*, *Gantz* o en *Dragon Head* profundiza en esa intención de reconstruir una clase de no-lugares o utopías donde el lector encuentra la confirmación de una realidad tangible, afín o posible, dentro de su realidad, que añade incluso verosimilitud al relato, si bien la realidad reproducida no es similar a la mayor parte de nuestros contextos urbanos (AUGÉ, 2007).

En tercer lugar, junto a la verosimilitud y al determinismo, el discurso tecnológico que ilustra los espacios de acción refleja, más allá de los argumentos, de la consistencia narrativa de cada historia, una obsesiva tendencia a poner en crisis la culminación del progreso tecnológico; una ardua crítica de índole neomarxista a la tecnocracia, a la mercadotecnia y a la globalización desigualitaria⁵ que desestabiliza a corto plazo a determinados grupos sociales, pues comienzan a aflorar estrategias de aprendizaje donde la educación cívica y moral es sustituida por la depredación y por la lucha de la territorialidad. Ese contraste entre tecnocracia y anarquía es el que Otomo establece desde el comienzo de su obra *Akira* cuando comprobamos la organización de bandas y el sectarismo que predomina en el poder gubernamental en pos de una defensa a ultranza del feudalismo en Neo-Tokio⁶.

³ Para un estudio etnográfico sobre la sociedad nipona en cuanto a su orden empresarial, institucional y educativo, *vid*, TOGORES SÁNCHEZ, 2000; KERBO; 2003.

⁴ Basta indicar las continuas luchas urbanas de los enviados de Gantz contra los alienígenas en espacios abiertos como estaciones de metro o centros comerciales; recordemos el Tomo 17 donde se produce una cruenta masacre de ciudadanos en la estación de trenes y funiculares de Ikeburo.

⁵ Este concepto desarrollado por Isidoro Moreno se relaciona con esa visión apocalíptica de las actuales democracias que advertimos en estos cómics, pues concreta que el fracaso del capitalismo se asienta principalmente en la falsa creencia de que el avance de la ciencia y la tecnología podría producir un crecimiento económico indefinido; crecimiento de la riqueza que habría de traer consigo un avance paralelo en los planos social y moral (MORENO, 2004: 491).

⁶ La batalla final es significativa en el Tomo 6, cuando el Coronel, Kaneda y el Payaso quieren vengarse de Tetsuo en el estadio olímpico y el ejército, como una fuerza totalitaria, interviene con total crudeza contra la población persiguiendo a Akira.

La exclusión social pasa prácticamente desapercibida y las clases se diluyen en una uniformidad social, de clase media, que es víctima y verdugo dentro del grupo ante una estimulante estructura señalética, cuya extensión es claramente, en algunas páginas, hipertrófica por su capacidad continua de regeneración y de crecimiento *ad infinitum*. La arquitectura y la robótica determinan las rutinas de la masa y es ese determinismo tan opresivo el que instiga a despertar el caos, la subversión y el asesinato en masa; de hecho, es llamativo en el Tomo 11 de *Gantz* la descripción del genocidio en Shinjuku, cometido por Izumi con el fin de poder regresar al mundo de ultratumba que simboliza el apartamento Gantz y sus retos programados de lucha contra sus depredadoras criaturas.

La descripción detallista de los espacios tecnológicos se aleja entonces de ese interés mimético por difundir la arquitectura contemporánea como una prueba sintomática de un logro admirable de comunión con el capitalismo⁷. La tecnificación programa las acciones de cada sujeto tras el que se oculta una evidente tensión psicológica entre *querer ser* y *deber ser*.

De hecho, en *Akira*, la caída de Tetsuo desde uno de los rascacielos o el agolpamiento de las masas ante los portones del refugio corroboran esa interdependencia sintáctica entre la secuenciación narrativa de una historia y la connotación emotiva que la espacialización infunde en el lector, pues nos enfrentamos a una intencionada expresión de la descompensación entre moral del sujeto y pragmatismo político (CASTILLA DEL PINO, 2001): recordemos que Tetsuo acaba sus días transformado en una titánica amorfía destructiva y autodestructiva, indudablemente una analogía explícita de la propia devastación de Neo-Tokio. Máquinas y robots dominan la sociedad con tal autonomía que logran asumir hasta un poder místico.

En esa concepción neomarxista subyace el milenarismo como doctrina pseudofilosófica a través del que Otomo describe la psicología de los personajes. Neo-Tokio en sí mismo es la geografía idónea y exclusiva para adentrarnos en esa oposición entre una ciudad que intenta prosperar inútilmente bajo la ortodoxia de las oligarquías y la violencia estructural e inexorable del anarquismo (ZÁRATE MATÍN y RUBIO BENITO, 2005: 75-76). No es extraño pensar que, en las ergástulas de la ciudad, suceda esa

⁷ *Vid.* FRATTINI y PALMER, 1999: 150.

confrontación entre las guerrillas que aspiran a la justicia salomónica de Akira y el ejército que procura la salvaguarda de un orden político capitalista.

En la obra citada de Otomo, el rigor descriptivo de esa arquitectura babélica corrobora finalmente la ausencia de un orden moral tanto en el fuero interno de las guerrillas -donde surge la traición- como en la obediencia ciega al poder fáctico de jaurías militares que acatan la vesánica voluntad de sus superiores. El determinismo del entorno aguza el sentido de la rebeldía y también la sumisión a la norma como podemos observar por ejemplo en la sociedad, sin ningún tipo de interacción entre los individuos, salvo la de sus protagonistas, descrita en *Gantz*.

Pero es el contexto urbano altamente tecnificado el escenario prototípico para adquirir una relación escéptica, una madurez estoica hacia el otro y una dolorosa resignación ante la pérdida; es notable la evolución psicológica de Kurono que, desde su tibieza de carácter y desde su introversión, progresa, tras luchar y entrenar con el fin de sobrevivir en *Gantz*, hacia la consolidación de un liderazgo carismático (Tomo 17).

Por tanto, ese enfrentamiento entre masa e individuo, entre una superestructura económica y una estructura social⁸, se pone de relieve por la frecuencia pictográfica de edificios en ruinas, carreteras secundarias, sótanos hacinados o humosas calles donde mueren abatidos los actores de este discurso. Este escenario en decadencia, como sucede en *Dragon Head*, anula cualquier posibilidad de cordura para interpretar las causas de la extinción de toda una sociedad que, sin embargo, ha consumado un logro tecnológico eufórico sin precedentes (ROJAS MARCOS, 2007: 113-122).

En *Dragon Head*, el milenarismo se torna, a partir del rito iniciático de los protagonistas, en la epifanía de un nuevo orden de las cosas donde la autarquía es superada por las convulsas fuerzas de la naturaleza. El catastrofismo del paisaje repercute en las conductas de los personajes y en un breve intervalo de tiempo

⁸ Esta realidad social japonesa, interpretada desde una perspectiva neomarxista, es extensible al resto de sociedades industrializadas: "La automatización no determina unilateralmente, pero sí influye en la evolución de las condiciones de trabajo. Ahora bien, el modelo que se está configurando en la sociedad europea, en la que se ha producido en los últimos diez años un intenso proceso de robotización se caracteriza por el empeoramiento de las condiciones de trabajo. Específicamente, la evolución en las condiciones de trabajo en la Unión Europea presenta las siguientes características: una mayor presencia de nuevas tecnologías, una mayor intensidad del trabajo (...), una mayor autonomía en el trabajo, y un aumento del número de trabajo que conlleva una gran tensión (y que son los que más tienden ya a provocar estrés laboral)". (Cf. LÓPEZ PELÁEZ, 2007: 386).

(sacrificios y rituales como regreso manifiesto al sentido tribal y chamánico del grupo) la devastación y la incertidumbre nos obligan -junto a los protagonistas adolescentes- a huir hacia espacios urbanos sucumbidos bajo las cenizas del fuego. En el Tomo 5, por ejemplo, algunos supervivientes relatan a los protagonistas la destrucción del pueblo de Izu. El mar incluso acaba retirándose.

Esa resonancia kafkiana resuelve esa premonición latente en estas obras donde la energía nuclear, por ejemplo, es un catalizador de cambios sociales significativos⁹. Si bien la supervivencia de las estructuras está asegurada y consecuentemente el funcionamiento de industrias y centros urbanos, subyace en el inconsciente, por el contrario, una amenaza de destrucción irreversible que muta la voluntad de actuación de todos los arquetipos de héroes y antihéroes. Se constata así, como ha sucedido tras la crisis de Chernóbil o de las centrales nucleares de Fukushima, una perspectiva autocrítica hacia la posmodernidad, cuyo declive manifiesto¹⁰ en muchas viñetas conduce inexorablemente a una perpetuación de la especie, pero subordinada al control que ejerce la propia ubicuidad de las arquitecturas urbanas y tecnificadas, esto es, el objeto ha relevado al sujeto (CASULLO, 1989). El progreso programa una decadencia en ciernes.

La descripción de tales excrescencias arquitectónicas en estos trabajos dista mucho de su valor deíctico (no sólo sirve para ubicar al lector en unas coordenadas espacio-temporales determinadas): su estética expresionista advierte del descrédito de las emociones, avanza en la deshumanización y, finalmente, el receptor presiente que Tokyo no sólo es una zona de conflicto, sino sus señales identificatorias características, sino una forma orgánica antropomórfica, capaz de pensar por sí misma y de intervenir con su estrategia de acorralamiento y de depredación. Las formas hipertróficas que actúan en *Gantz* presuponen la condena de los avances tecnológicos. Así se comprueba con la eclosión en la propia realidad de formas incubadas solamente en las peores pesadillas

⁹ “Chernobil fue un verdadero shock informativo, una convulsión de la opinión pública europea hasta entonces desconocida; (...) Por primera vez se tomaba conciencia de la amplitud del problema y de las consecuencias de un accidente grave en una central nuclear, que jamás había sido aceptado como posible en la mayoría de los medios de comunicación, en los que había prevalecido el optimismo keynesiano del lobby nuclear por encima de las posiciones críticas de los sectores científicos. (...) La impotencia se adueñó de ellos al comprobar cómo la información que recibían sobre Chernobil estaba repleto de silencios y contradicciones (...) En esta respuesta se reflejaba una doble preocupación: hacer compatibles las inquietudes de la población afectada por la nube con la credibilidad de la industria electronuclear europea. Pero, ¿cómo llevar a cabo una información objetiva que defendiera los intereses del lobby y a la vez los derechos de los consumidores a ser debidamente informados?” (Cf. VILANOVA, 1988: 11-52)

¹⁰ Vid, VÁZQUEZ, 1981.

(turbulencias surgidas del inconsciente), una manifestación explícita de la silente alienación que han consumado lobbys y monopolios: formas vampíricas, dinosaurios, estatuas renacentistas, figuras de Buda y Vishnú, o alienígenas.

De esta forma, podemos comprender la espacialización en sus tres categorías semánticas:

- a) El entorno tecnológico es el lugar del desarrollo de la acción de los personajes. Su valor deíctico nos permite situarnos espacial y temporalmente en la progresión temática de la historia. Los espacios intentan dotar de verosimilitud al relato, recreando, aunque sea de forma aproximada, contextos urbanos reconocibles por el receptor.
- b) Los espacios asumen una función determinante en el orden psicosocial y en la transgresión de la norma, poniendo en crisis los valores morales que secunda el neocapitalismo de estas sociedades industrializadas. La regulación y la ortodoxia de estos sistemas no es capaz de controlar totalmente los brotes de irracionalidad y las milicias anarquistas que despiertan como causa del represivo condicionamiento de toda esta sistémica tecnológica.
- c) Como derivación del anterior presupuesto, se cierne la sombra de la acción del caos: el dominio de la robótica y la tecnología sobre toda clase de actividad humana se percibe como catalizador de un cambio social que ha de desembocar en el fin de un tipo de sociedad posmoderna; la que se interpreta bajo una perspectiva neomarxista, donde sistemas de producción controlan la conducta social de la clase media a través de sistemas de propaganda, la informatización de las rutinas y la continua estimulación del consumo (ZIMMER, 2000).

En esas megalópolis permanecemos cuando lo extraordinario del propio Akira o de la cámara alienígena de Gantz se enfrenta contra el uso ordinario de los cometidos humanos. Y no queda más que esperar, esperar en efecto en esa zona límbica que nos permite recrear toda clase de posibilidades narrativas ante un final inconcluso. En esa paradójica encrucijada, somos testigos de una repentina atmósfera arrasada, incluso

etérea, tal vez de claudicación, tal vez de salvación, en la que se diluyen los defensores de Akira: una metáfora preciosista que dicta que el curso de las miserias humanas nunca cesará de comenzar.

Bibliografía:

Augé, M. (2007), *Por una antropología de la movilidad*, Barcelona, Gedisa.

Castilla del Pino, C. (2001), *La incomunicación*, Barcelona, Península.

Casullo, N. (1989), *El debate modernidad-posmodernidad*, Buenos Aires. Punto Sur.

Colmenares, F. (2002), "Socioecología y relaciones sociales", en J. Martínez Contreras y J.J. Véa (eds.), *Primates: evolución, cultura y diversidad*, México, Centro de Estudios Lombardo Toledano.

Frattini, E. y Palmer Ó. (1999), *Guía básica del cómic*, Madrid, Ediciones Nuer.

Kerbo, H. (2003), *Estratificación social y desigualdad: el conflicto de clase en perspectiva histórica, comparada y global*, Madrid, S.A. McGraw-Hill/ Intramericana de España.

López Peláez, A. (2007), "Innovación tecnológica, crecimiento económico y automatización avanzada: paradojas de la globalización", en Tezanos, J. F. (ed.), *Los impactos sociales de la revolución científico-tecnológica. Noveno Foro sobre tendencias sociales*, Madrid, Editorial Sistema, págs. 355-399.

Moreno, I. (2005) "Globalización, Mercado, Cultura e Identidad", en Moreno Feliu, P. (comp.) (2005), *Entre las Gracias y el Molino Satánico: Lecturas de antropología económica*, Madrid, UNED, págs. 485-514.

Ramírez Goicoechea, E. (2009), *Evolución, cultura y complejidad. La humanidad que se hace a sí misma*, Madrid, Editorial Universitaria Areces.

Rojas Marcos, L. (2007), *La ciudad y sus desafíos*, Barcelona, Espasa-Calpe.

Togores Sánchez, L. E. (2000), *Japón en el siglo XX: de imperio militar a potencia económica*, Madrid, Arco Libros.

Vázquez, M. G. (1981), *La Historieta. Todo lo relativo al lenguaje lexicopictográfico*, México D. F., Promotora K.

Vilanova, S. (1988), *Chernobil: el fin del mito nuclear*. Barcelona, Anthropos.

Zárate Martín, M. A. y Rubio Benito, M^a Teresa, (2005), *Geografía humana. Sociedad, Economía y territorio*, Madrid, Editorial universitaria Ramón Areces.

Zimmer, H. D. (2000), "Spatial information with pictures in visual shorter memory", en *Psychol Res* 61, págs. 277-284.