



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Literatura

Proyecto de investigación teórica

Pandora Hearts: collage de literaturas

Previo a la obtención del título de:

Licenciado/a en Literatura

Autor/a:

Malena Romina Guevara Valenzuela

Guayaquil - Ecuador

Año: 2022

Portada

Preliminares

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Malena Romina Guevara Valenzuela, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Literatura. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Dra. Cecilia Velasco.

Tutor del proyecto teórico

Fernando Montenegro

Miembro del tribunal de defensa

Andrés Landázuri

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Mi más profundo agradecimiento a Malena Valenzuela, César Guevara, César Guevara Valenzuela, por apoyarme a lo largo de mis estudios; a mis amistades, quienes han sido testigos de mi formación académica aportando críticas constructivas, especialmente a Jennifer Flores y Marietta Altamirano; a mi tutora, Cecilia Velasco, por guiarme pacientemente durante la realización del presente trabajo; y a BTS, por acompañarme mediante su música durante todo mi periodo universitario.

Dedicatoria:

A César Guevara Valenzuela, por siempre ser la primera persona en apoyarme; y a Malena Valenzuela y César Guevara, por darme la oportunidad de seguir estudiando.

Resumen

La obra de la japonesa Jun Mochizuki, *Pandora Hearts*, además de expresar la transdisciplinariedad de las artes como cine, fotografía y literatura, refleja parte de la cultura occidental en su composición. Estos elementos mencionados se consideran dentro del presente trabajo teórico investigativo que analiza la evolución del manga dentro y fuera de Japón y su importancia en los distintos campos en los que desarrolló y, se ejemplificará mediante *Pandora Hearts* el uso de recursos y referencias literarias que permite evidenciar que un referente base posibilita la construcción de una nueva obra. A partir de una investigación sobre la evolución e historia, se estudiará cómo el manga ha trascendido más allá del entretenimiento al campo cultural y social, también debido a su formato híbrido, que ha favorecido un crecimiento exponencial en su distribución y creación. A través de *Pandora Hearts* es posible observar que la literatura canónica de Occidente es representada en formas particulares, como reinterpretaciones de la literatura fantástica y la mitología, impregnadas en los personajes, espacios y acontecimientos de la obra de Mochizuki.

Palabras clave: manga, *Pandora Hearts*, asociaciones, desarrollo, literatura.

Abstract

The artwork of the Japanese Jun Mochizuki, *Pandora Hearts*, in addition to expressing the transdisciplinarity of the arts such as cinema, photography and literature, reflects part of Western culture in its composition. These mentioned elements are considered within the present theoretical investigative work that analyzes the evolution of manga inside and outside of Japan and its importance in the different fields in which it developed and the use of resources and literary references will be exemplified by *Pandora Hearts*, which allows to show that a reference base enables the construction of a new artwork. Based on an investigation of its evolution and history, it will be studied how manga has transcended beyond entertainment to the cultural and social field, also due to its hybrid format, which has favored an exponential growth in its distribution and creation. Through *Pandora Hearts* it is possible to observe that the canonical literature of the West is represented in particular ways, as reinterpretations of fantastic literature and mythology, impregnated in the characters, spaces and events of Mochizuki's artwork.

Keywords: manga, *Pandora Hearts*, associations, development, literature.

Índice

Pandora Hearts: collage de literaturas

Tabla de contenido

Portada	1
Preliminares.....	3
Introducción.....	11
Capítulo 1: Una mirada al manga	14
1.1 Origen e historia panorámica del manga.....	14
1.2 Hibridación, tradición e innovación.....	21
1.3 Referencias y asociaciones.....	26
Capítulo 2: <i>Pandora Hearts</i> , un collage.....	31
2.1 Manga, cómic y traducción	33
2.2 Estructuras narrativas.....	39
2.3 Influencias mitológicas y de la literatura fantástica.....	44
Capítulo 3: Personajes, arquetipos y motivos literarios	50
3.1 Motivos recurrentes	50
3.2 Héroes y villanos	54
3.3 La encarnación del doble	57
Conclusiones	61
Bibliografía.....	64
Anexos	67

Índice de imágenes

Ilustración 1.- Obra de chōjugiga	15
Ilustración 2.- El manga Vol. VI	17
Ilustración 3.- Don Quijote ureigao no kishi sono ai	26
Ilustración 4.- Detective Conan	28
Ilustración 5.- Fumetsu no anata e	35
Ilustración 6.- Nightwing 78.....	35
Ilustración 7.- Haikyū!!	37
Ilustración 8.- Pandora Hearts; diferencias del cambio físico entre Jack/Oz y Noise/Echo	59

Introducción

El manga en general se ha concebido por años como un producto de entretenimiento direccionado a un público infantil o, incluso, inmaduro; no obstante, debido a la cantidad de contenidos que desarrolla, no es más que otra forma de literatura. La transdisciplinariedad e hibridez involucrada en el manga tiene que ver con la fotografía, el cine, las artes gráficas y la literatura y, aunque su origen sea complejo de verificar, su evolución ha posibilitado un conocimiento más extenso de la cultura japonesa en Occidente. El presente trabajo investigativo busca visibilizar al manga dentro del campo literario, ejemplificándolo, en concreto, con *Pandora Hearts*, debido a las asociaciones de la literatura canónica occidental que son reproducidas en la obra.

En la primera sección del presente trabajo de investigación, se revisará el florecimiento, crecimiento y transdisciplinariedad del manga como parte fundamental de la historia de Japón, cuya elaboración surgió de productos que utilizaban el dibujo y la caligrafía para plasmar tanto, desde paisajes hasta historias de la vida cotidiana de los japoneses; su concepción como un producto híbrido se construye paulatinamente, con lo que es asumido como un producto del campo cultural y social.

Jan Mukarovsky (1891-1975), perteneciente al movimiento del formalismo ruso, propone en su texto *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales*¹ que la creación de una obra implica la presencia de varios elementos implicados; su foco de estudio es la función estética y su interacción con la percepción del colectivo social; la obra contempla distintas connotaciones, debido a que factores como el contexto, la época y la naturaleza intrínseca de dicha obra configuran el marco para su interpretación.

¹ Jan Mukarovsky, *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales* (Buenos Aires: Cuadernos de Plata, 2011).

Algunos receptores leen novelas sólo por la instrucción o la emoción, o valorar un cuadro como información acerca de una realidad. Para este tipo de receptor la obra artística no funciona como arte, sino como un hecho totalmente extrartístico o apenas estéticamente matizado; su relación con el arte no es adecuada y no puede ser considerada como norma.²

Las reflexiones propuestas por Mukarovski visibilizan la ambigüedad en la posible interacción de la obra de arte, si la separamos de su valor estético. En el caso del manga, del cual aún no hay definición exacta -dado que es posible encontrar distintas concepciones-, en el presente trabajo se destaca el valor cultural que ha caracterizado su expansión por Occidente, de acuerdo con los distintos criterios del público consumidor.

En lo que tiene que ver con el capítulo uno, se explica que, durante el tránsito del siglo XX a lo que llevamos del XXI, el manga se ha desligado del estigma de lo infantil e inmaduro que personas ajenas a él le han otorgado, puesto que la variedad de tramas narrativas y asociaciones artísticas posibilitan que los seguidores del manga descubran la tradición a la que está vinculado, tanto en términos visuales como literarios. Es gracias a la mixtura de otras artes que la estética y construcción de las obras de manga evolucionaron y se popularizaron.

En el segundo capítulo, se analiza la distribución y expansión del manga fuera del país asiático, que conllevó un arduo proceso de traslado, no solo en el campo de la traducción sino en el espacio cultural ampliado. A lo largo de su historia, el manga ha pasado por distintas fases: propaganda nacionalista, contexto de guerra, contenido asociado con el público infantil, material didáctico sobre textos literarios canónicos de Occidente hasta ser el soporte de una variedad de tramas dirigidas a todo tipo de público.

² Jan Mukarovsky, *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales*, 12.

La internacionalización sucedió paulatinamente por medio de experimentaciones con el idioma y distintos formatos de lectura.

Además, en este mismo capítulo se analiza *Pandora Hearts* mediante recursos teóricos literarios como la traductología que implica el traslado de un idioma a otro en función del contexto y la cultura y, la narrativa propuesta por McKee en la elaboración de guiones, la cual fue seleccionada por abordar un modelo narrativo desde el código visual, cuestión que es replicado en el manga a causa de la hibridación de distintas artes.

En cuanto al tercer capítulo, en el que hay un enfoque de lleno en el análisis de la creación de Jun Mochizuki, se realiza un mapeo de las distintas obras literarias canónicas de Occidente implícitas en *Pandora Hearts* mediante los personajes: la organización Pandora, Alice, Oz Vessalius, Jack Vessalius, Zwei Baskerville y Glen Baskerville. La *mangaka*³ incorpora textos como el mito de *Pandora*, *Alicia en el País de las Maravillas* y *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, junto con la recreación de motivos literarios y arquetipos.

A través de personajes ambiguos y contradictorios que distan del encasillamiento ligado a una sola característica, se evidencia las referencias y asociaciones que el manga de Mochizuki replica de las obras antes mencionadas; pues el villano no es malvado per se, ni el héroe es un ser sublime ni el Abismo engendra solo maldad, en otras palabras, la autora ejemplifica la complejidad del ser humano en base al conocimiento público sobre motivos, arquetipos y relatos.

³ Artistas y creadores de manga.

Capítulo 1: Una mirada al manga

1.1 Origen e historia panorámica del manga

Por sus similitudes con el cómic, el manga puede considerarse una especie de expresión de este género híbrido, que fusiona código visual y código lingüístico. Según Frederik L. Schodt (1950):

El término “manga” puede significar caricatura, tiras cómicas o animación (...) utiliza los ideogramas chinos de 漫 *man* (a pesar de uno mismo) y 画 *ga* (dibujo)⁴.

Su inicio sigue siendo incierto en la actualidad, debido a la inconsistencia de datos históricos; no obstante, es un hecho que deriva de sátiras caricaturizadas, que fueron elaboradas en papiro, rollos, *emakis*⁵, tapices, vasijas, etc., compuestas de caligrafía y dibujo, realizadas en Japón entre los siglos XI y XIII. Uno de sus principales exponentes es el sacerdote Toba No Shojo (1053-1140), a quien se le atribuye parte de las obras *chôjugiga*⁶ del siglo XI, con temáticas de crítica social y humorísticas. No se ha logrado conocer sobre más artistas hasta el siglo XIX, cuando se publica *Hokusai Manga* (1814)⁷.

Algunas investigaciones recientes sobre el manga que pueden citarse son las de Hernán Rosaín “Clásicos de ayer y de hoy. El manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales”⁸ (2017) y “Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal”⁹ (2021); la de Manuel Hernández, “La narrativa cross-Media en el ámbito de la industria japonesa del

⁴ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese comics* (Tokyo; New York: Kodansha International, 1983), 18. <https://archive.org/details/mangamanga00fred/page/18/mode/2up?view=theater>

⁵ El emakimono -también conocido como emaki- es trabajado en rollo y pergaminos de entre nueve y doce metros, en los que se plasma una narrativa horizontal por medio del texto e imagen.

⁶ Trabajos elaborados en soportes como pergaminos, telas o rollos que plasman animales caricaturizados y humanizados en diferentes situaciones. El dibujo suele ser acompañado de un texto breve.

⁷ Una colección de dibujos que retratan paisajes, naturaleza, animales y la vida cotidiana japonesa.

⁸ Diego Hernán Rosaín, «Clásicos de ayer y hoy. El manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales», *Revista LUTHOR* Nro. 34 (2017):53-68.

⁹ Diego Hernán Rosaín, «Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal», *Con A de animación*, n.º13 (2021): 44-62.

entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos”¹⁰ (2013); o el texto de José Andrés Santiago, *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*¹¹ (2013).

Hernán Rosaín, miembro activo de la Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM), en su primera sesión del seminario *Herramientas literarias para el estudio del manga y el anime*¹², propone una línea temporal que abarca desde el siglo VII hasta la contemporaneidad, segmentada de la siguiente manera: germinación (siglo VII-1868), exploración (1868-1912) y apropiación (1945- actualidad). Por otro lado, Masami Toku, en *What is manga? The influence of pop culture in adolescent art*¹³, señala un inicio puntual en el siglo XII con la aparición del *chōjugiga*, pinturas humorísticas de animales, que contenían pequeños textos de acompañamiento.

Ambos autores precisan los distintos periodos históricos del Japón. En relación con el origen y evolución del manga se encuentran: Periodo Satsumon (siglos VII- XIII), Periodo Ainu (siglos XII- XVI), Periodo Edo (siglos XVII –XIX), Periodo Meiji (siglos XIX –XX), Periodo Taisho (siglo XX), Periodo Showa (siglo XX), Periodo Heisei (siglos XX- XXI) y Periodo Reiwa (siglo XXI).



Ilustración 1.- Obra de *chōjugiga*

¹⁰ Manuel Hernández P. “La narrativa cross-Media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos” (Tesis doctoral, Universidad de Murcia, 2013), 8-416.

¹¹ José Andrés Santiago, *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Pontevedra: Gráficas Salnés S.L, 2013), 12-565.

¹² Hernán Rosaín; Roberto Sayar – ALMargen, «Herramientas de la teoría literaria -1º Clase», seminario grabado en 2021, video en YouTube, 26:42, acceso el 06 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=pXo-FTb5IJg&t=1889s>.

¹³ Masami Toku, «What is manga? The influence of pop culture in adolescent art», *Art Education* Vol.54 No. 2 (2001): 11-17.

Obra de *chōjugiga*. Siglo XII-XIII. Ubicada en el Museo Nacional de Kioto¹⁴.

Se comprende que los vestigios que dieron inicio a un género en el que el código lingüístico y visual dialogasen, se empezó a gestionar en los siglos XI-XIII.

Dentro del Periodo Edo, fue publicada la obra titulada *Hokusai Manga*; en ella se plasmaron dibujos de la vida cotidiana japonesa con algunas frases que completaban la narrativa visual. Su autor, Hokusai Katsushika, (1760-1849) fue el primero en utilizar formalmente el término manga, con los ideogramas chinos 漫 *man* y 画 *ga*, que hacen referencia a «bocetos caprichosos»¹⁵, además del significado secundario que posee el primer ideograma: «moralmente corrupto»¹⁶. De manera general, la palabra manga pronto fue relacionada con «manual de dibujo»¹⁷, como una especie de desafío frente al encasillamiento de historias satíricas similares al *chōjugiga*, que exponían un contenido lingüístico escrito de modo diferente al de *Hokusai Manga*. Los aportes de Hokusai a la historia del manga no quedan únicamente en la publicación de dicha obra, sino que, durante los breves intercambios comerciales entre Europa¹⁸ y Japón, sus obras de *ukiyo-e*¹⁹ fueron popularizadas y bien recibidas en Occidente.

¹⁴Obra extraída de una página web. Último acceso 25 de mayo de 2022: <https://hmong.es/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-giga>

¹⁵ Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, 18.

¹⁶ Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, 18.

¹⁷ Mayor, A. Hyatt, and Yasuko Betchaku. "Hokusai." *The Metropolitan Museum of Art Bulletin* 43, no. 1 (1985): 1–48. <https://doi.org/10.2307/3263896>.

¹⁸ A pesar de estos primeros intercambios, el periodo de occidentalización en concreto se desarrolla en la Era Meiji (1868-1912) debido a que desde ese entonces y hasta la actualidad Japón no ha cerrado su comercio, mientras que, en periodos anteriores sí llegó a hacerlo. Como sucedió con el comercio holandés (1641-1853), el intercambio se vio fracturado, lo que resultó en el cierre comercial de Japón con países extranjeros.

¹⁹ También llamadas Pinturas del mundo flotante. Es un arte realizada por medio de la xilografía o talladas en madera, que tuvo su auge en el siglo XVII. Su producción constaba de formatos como libros y grandes pinturas; podían ser producidas en masa.



Hokusai Katsushika. (1817)
El manga Vol. VI [Manga].

Referencia en el texto de
Hyatt Mayor, *Hokusai*. The
Metropolitan Museum of Art,
1985.

Ilustración 2.- El manga Vol. VI

Un acontecimiento que contribuyó a la caída del Periodo Edo e influyó en el crecimiento exponencial del manga fue el incidente de los *Barcos Negros*²⁰ (1853), suceso que provocó en el territorio japonés cambios drásticos en la cultura, economía, religión, política, etc., debido a que se vio obligado a abrir sus puertas comerciales al extranjero.

Durante los siguientes años, se desarrolló el Periodo Meiji. De modo esquemático, se puede decir que, dada la alteración cultural y social que la occidentalización trajo consigo, se generó un conflicto civil que separó a la ciudadanía nipona en dos posturas: quienes defendían el conservar la cultura y costumbres locales, y quienes aprobaban las influencias extranjeras.

Mientras que en los siglos anteriores las obras de manga eran trabajadas en materiales como vasijas, rollos, pergaminos y *emakis*, en el Periodo Meiji se empieza a ejecutar un formato y estructura estándar, parecidos a los conocidos hoy en día. Se trataba de textos similares a lo generalmente comprendido como libros en tamaños menores al A5, de entre cuarenta y doscientas páginas, dependiendo del tipo de obra.

²⁰ En 1853, a cargo del Almirante Matthew Calbraith Perry, parte de la Armada estadounidense bloqueó el puerto de Yokohama y provocó la caída del régimen implantado en el Periodo Edo, lo que obligó al pueblo japonés a firmar un tratado bilateral en 1854.

Con la finalización del siglo XIX y los inicios del siglo XX, el manga en Japón fue utilizado como portador de material propagandístico a través de argumentos moralistas, patrióticos y éticos, y se centró en desarrollar la afirmación de su nacionalidad.

El denominado periodo de apropiación descrito por Rosaín se inicia a finales de la Segunda Guerra Mundial, en 1945. Durante los primeros años, aparece en el campo del manga Osamu Tezuka (1928-1989), considerado como un personaje clave, debido a que, gracias a él, se vivió una fase de experimentación que trabajó los elementos característicos que diferencian al manga del cómic y de la *bande dessinée*²¹.

El intercambio cultural, material y económico entre Oriente y Occidente dio apertura a todo tipo de creaciones e innovaciones en la sociedad nipona. Lo que alguna vez había sido valorado como amenaza fue tratado, en estos nuevos tiempos, como influencia. Según Tezuka²², considerado uno de los predecesores más relevantes del manga, el contenido producido en Japón se deriva de la forma en que la sociedad nipona se desarrolló durante largos periodos -refiriéndose al aislamiento autoimpuesto en el Periodo Edo²³- y a cómo esta sociedad, al ser expuesta a nuevos contenidos, optó por engullirlos y representarlos como una imitación.

Las huellas de la occidentalización empezaron a reproducirse de manera constante, y Tezuka aprovechó elementos literarios, visuales y cinematográficos externos para la construcción de sus trabajos; su fascinación hacia las producciones de *Disney* le hizo emprender una nueva visión en las obras de manga; adaptó los enormes y expresivos ojos de filmes como *Bambi* (1942) y los incorporó en historias como *Astroboy* (1952).

²¹ También conocidas como BD, son producciones belgo-francesas que exponen una narrativa visual de corta prolongación, semejantes a las tiras cómicas.

²² BetaGems Lost Media, «Osamu Tezuka 1987 profile & interview Astro Boy creator» entrevista al *mangaka* Osamu Tezuka grabada en 1987, video en YouTube, acceso 23 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=yKC0blzaby0&t=180s>.

²³ Durante el Periodo Edo se dictaminó una política de relaciones externas, *Sakoku*, con la cual nadie podía entrar al país, en caso de ser extranjero y nadie podía salir, en caso de ser japonés. Esto surgió como reacción de comerciantes y misioneros europeos.

Cabe mencionar que su trayectoria se enfocó en la experimentación de estilos gráficos, con los que gestó un repertorio para todas las edades. Al finalizar la década de 1960, y en respuesta a la gran acogida de la publicación mensual *Garō Magazine*, Tezuka creó *COM*, una revista propia para difundir sus obras y permitir a *mangakas* de otros estilos publicar.

En esa era, el manga y ciertos autores volvieron a ser encasillados bajo un estigma de caricaturización circunscrita al campo infantil, lo que provocó que, a mediados del siglo XX, se generase el movimiento *gekiga*, que hace énfasis en el uso de temáticas, personajes y estilos más serios; la dicotomía puede equipararse a la que existe entre el cómic y la novela gráfica. Junto a este movimiento, se desarrolló otro tipo de producciones basadas en el mercado edad-género como: *kodomo*, dirigido al público infantil; *shōnen*, para hombres adolescentes; *shōjo*, para adolescentes femeninas; *seinen*, para jóvenes adultos, *josei*, para mujeres adultas, entre otros más. Al contrario de la clasificación de la *bandé dessinéé* y del cómic, que resaltan el tipo de argumentos en lugar de la edad o género del público.

Mientras estos cambios se gestaban en la isla nipona, el exterior desarrolló su propia percepción del manga. El campo mercantil le dio apertura, y países como Brasil²⁴, por la cantidad de inmigrantes japoneses, acogieron el manga como un elemento de preservación cultural en tierras extranjeras. Por otro lado, en Francia²⁵, se adoptó el manga como un producto comercial propio del campo del entretenimiento.

En el año 2017, Hernán Rosaín afirma sobre el manga:

²⁴ Dentro del artículo de Veiga Rilo, “Cultura Japop: manga e hibridación literaria no Brasil”, se expone una visión sobre la concepción del manga como material cultural para descendientes japoneses en territorio brasileño, lo cual se debía a la resistencia que comunidades japonesas evidenciaban en contra del régimen impuesto por el gobierno brasileño durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial y los años siguientes.

²⁵ En el artículo “ Pourquoi aimons-nous le manga ? Une approche économique du nouveau soft power japonais”, Jean-Marie Bouissou presenta un rastreo del campo mercantil del manga en el territorio francés, en el que destaca su distribución dentro del entretenimiento.

Puede ser considerado una categoría mercantil, análoga a otras etiquetas que describen un nicho de mercado y que forman parte de un circuito comercial. Por otro lado, puede ser entendido como un género, con reglas y estilos definidos, con normas y matrices propias que lo distinguen de otras tipologías.²⁶

A partir del siglo XXI las temáticas del manga se vuelven infinitas. El enfoque en el campo educativo obtuvo una mayor fuerza que en años pasados. La editorial japonesa *East Press* creó el proyecto *Leer a través del manga* (2012) con la finalidad de compartir obras literarias y filosóficas relevantes con el público lector japonés. El trabajo desarrollado en este proyecto se enfocó en la traducción y adaptación de obras: *La divina comedia* (escrita en el siglo XIII), *El arte de la guerra* (siglo V A.C), *El contrato social* (1762), *Hamlet* (1603), *Fausto* (1808), *La metamorfosis* (1915), *Crimen y castigo* (1866), entre otras, al formato híbrido, más accesible, si se piensa en que la escritura de Occidente implica un desafío enorme para la traducción a alfabetos como los japoneses.

En la actualidad, el manga está impregnado de toda clase de elementos extranjeros, sean visuales, literarios, musicales, históricos, etc., lo que lleva a reflexionar sobre la occidentalización, que al inicio no era bienvenida. Desde los 2000, el debate entre lo moderno y lo tradicional en el manga se ha visto opacado por su popularización, que deriva de influencias foráneas. Por otro lado, se observa que, en base a los mangas, se han generado musicales, películas y series *live action*, videojuegos, *fanfictions* y novelas gráficas.

El manga expandió su terreno de manera descomunal, ubicándose como un producto que puede ser consumido por todo tipo de público, lo cual ha impulsado -junto con la digitalización y el internet- su distribución masiva en diferentes países del Globo.

²⁶ Rosaín, *Clásicos de ayer y hoy. El manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales*, 53.

Dentro de Japón, su mercado cuenta con publicaciones semanales y mensuales, en revistas con temáticas distintivas²⁷, por ejemplo, la *Weekly Shōnen Jump*, de la editorial *Shūeisha*, publica únicamente mangas *shōnen*, como *Jujutsu Kaisen* (2018) o la revista *Shūkan Young Jump*, de la misma editorial, que trabaja con mangas *seinen*, como *Kaguya-sama: Love Is War* (2015). Otro ejemplo es la revista *Gekkan Shōnen Gangan*, que, como su nombre menciona, publican mangas de estilo *shōnen*, junto con algunas obras *shōjo*; la particularidad de esta revista es que sus producciones por lo general poseen un mayor grado de fantasía y aventura, como *Soul Eater* (2003), debido a que pertenece a *Square Enix*, una empresa de videojuegos.

1.2 Hibridación, tradición e innovación

Como se ha expuesto, el *chōjugiga*, al desarrollarse en el siglo XII, es considerado un primer vestigio del manga. Al igual que el factor visual, lo literario se encuentra plasmado en obras como *ukiyo-e*, *Chōjugiga* y *Hokusai Manga*; no obstante, no hay demasiados estudios sobre sus aportes, a diferencia de los que existen en las artes gráficas, hasta el Periodo Meiji, debido a que la evolución del manga, a pesar de expresar hibridez, ha sido analizada históricamente desde el código visual.

La construcción de la estética en el arte estudiada por Jan Mukarovsky reconoce una transición constante y dinámica de contenidos, dependiendo del contexto social y las perspectivas desarrolladas en cada época. El estudioso aborda la función estética incrustada en el arte, determinando su función como un elemento capaz de generar una valoración diferente, de acuerdo al tiempo, dado que es posible que la función estética sea sometida por otra; por ejemplo, los castillos convertidos en cuarteles, lo que destruye la esencia inicial, que pasará a ser de naturaleza superflua.

²⁷ Véanse en los anexos una ejemplificación de obras pertenecientes a las revistas mencionadas.

Para caracterizar el estado y la evolución de la función estética no sólo es importante saber dónde y cómo se manifiesta, sino también en qué medida y en qué circunstancias está ausente o debilitada.²⁸

Junto al factor de renovaciones constantes en la percepción de obras y productos que propone Mukarovsky, se puede comprender que, en el caso del género que nos ocupa, la transición de ilustraciones como el *Chōjugiga* al manga que se conoce actualmente, se ha gestado a partir de una especie de necesidad social; la repercusión de la occidentalización en el terreno nipón, que influyó no solo en los productos de entretenimiento, sino en el campo cultural.

En la revista *Espacios Transliterarios Hibridez, digitalidad, migración*, Susana J. Barreira y Laura Pereira abordan así los géneros híbridos:

Una nueva literatura mundial que se piense desde la encrucijada, que se vive entre espacios, entre textos e imágenes, entre tecnologías, entre lenguas y entre culturas, y que también se refleja en las obras literarias²⁹

Con el inicio del Periodo Meiji las influencias externas -más que nada occidentales- se abrieron paso en la sociedad japonesa, repercutiendo en áreas como la cultura, la religión, la política, la economía y, por ende, el entretenimiento, lo que jugó un rol importante en los contenidos del manga: su estructura, estilo gráfico, lenguaje e historias se vieron impregnadas de estas influencias extranjeras.

La hibridez propia del manga puso de manifiesto un producto que abordase de manera equitativa el código lingüístico y el código visual. Inicialmente en obras como el *chōjugiga* y el *ukiyo-e* se encontraba estos diálogos entre ambos lenguajes, pero la noción

²⁸ Jan Mukarovsky, *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales* (Buenos Aires:Cuadernos de Plata, 2011), 9.

²⁹ Susana J. Barreira y Laura Pereira D, «Introducción», *Espacios Transliterarios Hibridez, digitalidad, migración*, *Jean Monet Papers* N°01, (2018): 7.

de una narrativa más dinámica y mejor estructurada se gestó con el inicio del Periodo Meiji.

El Japón de inicios del siglo XX era reacio al ingreso de nuevas culturas, por lo que distribuyó dentro de su país obras de manga nacionalistas y patrióticas; no obstante, al final de la Segunda Guerra Mundial junto con la rendición japonesa, hubo una política en el manga consistente en privilegiar otras tramas e historias de naturaleza ficticia.

Para la mitad del siglo XX y dentro del periodo de postguerra, Osamu Tezuka marca un punto de partida para la formalización del manga moderno³⁰, aprovechando el intercambio cultural y comercial ya iniciado. A pesar de ser médico, su labor en el campo gráfico resaltó tan extensamente, que en la actualidad es un referente clave para la historia del manga, puesto que configuró el código lingüístico y el código visual en contenidos más trabajados en cuanto a argumento, historias y personajes que los mangas propagandísticos a inicio del siglo XX.

El curioso diseño de personajes y la influencia de la cinematografía representada en películas y animaciones causaron que Osamu adhiriera dinamismo a sus trabajos, al utilizar recursos como las onomatopeyas, estilizando de forma más realista y natural el cuerpo de los personajes y mejorando el efecto de movimiento en su dibujo;

Ellos (los *mangakas*) aprendieron a hacer que la página fluya; para construir tensión e invocar estados de ánimo, variando en el número de viñetas utilizadas para representar la secuencia.³¹

Según el estudioso Frederik Schodt, la construcción de una obra de manga destacó por estas características que en su momento fueron llamativas y que en la actualidad son comunes de observar en producciones de este estilo.

³⁰ Véanse en los anexos una ejemplificación de obras creadas por Osamu Tezuka que hacen referencia al manga moderno formalizado a mediados del siglo XX.

³¹ Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, 20.

Se puede reflexionar sobre el manga como un producto cultural, puesto que uno de sus atractivos tiene que ver con el estilo de dibujo, que interactúa con el texto. La variedad de personajes expuestos en las obras permite que sus lectores sean capaces de empatizar e identificarse con ellos, debido a la diversidad fisonómica, distante de la imagen del japonés promedio; por ejemplo, se recurre a colores extravagantes de cabello y ojos, alteración en la textura de los personajes, juego con la apariencia andrógina en los estereotipos de género, particulares vestimentas, etc.

Según Elena Veiga³², en los años anteriores y posteriores a la Segunda Guerra Mundial, la comunidad inmigrante japonesa en territorio brasileño corría peligro por el régimen fascista instaurado, por lo que se dio paso a que el manga se volviera un referente para la preservación cultural del lenguaje y la tradición literaria japonesa; los nikkeis³³ fueron creadores de manga, gestando un subgénero japonés-brasileño.

En cambio, en el trabajo de Bouissou se plantea que la popularización del manga radica netamente en su componente comercial de entretenimiento:

Un producto cultural se caracteriza esencialmente por el hecho que la necesidad no predomina en el acto de comprar (...) Pero para una novela, un CD o un manga, el acto de comprar parece ser guiada por el placer de gastar.³⁴

Bouissou expone -desde un enfoque económico- que es debido al marketing, la producción en masa y el bajo costo de estas obras, que el manga se vuelve popular.

En los Estados Unidos, resalta el nombre de Frederik Schodt, puesto que fue uno de los primeros traductores del manga al inglés. Aparte de su rol como traductor, llegó a interesarse profundamente por el manga, su historia y construcción, lo que dio origen a

³² Veiga Rilo, Elena. «Cultura Japop: manga e hibridación literaria no Brasil», Espacios Transliterarios: hibridez, digitalidad, migración. *Jean Monet Papers 01* (2018) : 77-86.

³³ Inmigrantes y descendientes de inmigrantes japoneses.

³⁴ Jean-Marie Bouissou, «Pourquoi aimons-nous le manga? Une approche économique du nouveau soft power japonais», *Le Japon aujourd'hui : La Puissance d'innover No. 27* (2006) : 71-84.

su obra *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (1983). Dentro de sus argumentos sobre la popularización del manga, destaca que, además de la fusión de los códigos lingüístico escrito y visual, este medio era capaz de propiciar entretenimiento y relajación a través de su lectura, cuestión importante en una sociedad disciplinada³⁵ como la japonesa.

Como se ha dicho, la apertura comercial y cultural en Japón dio inicio a traducciones y adaptaciones de obras extranjeras relacionadas con la literatura y la filosofía occidental. Uno de sus mayores ejemplos es *Don Quijote de la Mancha* (1605), de Miguel de Cervantes. Rosaín lo refiere de la siguiente manera:

Uno de los problemas centrales en los orígenes de la recepción y traducción del Quijote en Japón es el factor lingüístico, que se vio acrecentado por la necesaria mediación de una tercera lengua.³⁶

Desde su llegada a Japón, fijada aproximadamente en el siglo XIX, el Quijote tomó importancia a mediados del siglo XX, y adquirió más difusión a inicios del siglo XXI, con adaptaciones.

El personaje del Quijote sirvió como elemento de lucha y justificativo para enarbolar la defensa de las costumbres en detrimento de los cambios y modificaciones sociales impuestas por la apertura económica y política. El gran impacto que tuvo el Quijote en la sociedad nipona se debió a su fuerte código moral y sus virtudes éticas, a su idealización y protección de los valores y a su inquebrantable sed guerrera de justicia.³⁷

³⁵ Una encuesta realizada por la oficina del primer ministro japonés en 1979 reveló que, a diferencia de otras naciones, las personas japonesas jóvenes, entre diez y quince años tenían un menor tiempo recreativo. Extraído del texto *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*.

³⁶ Rosaín, *Clásicos de ayer y de hoy El manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales*, 57.

³⁷ Rosaín, *Clásicos de ayer y de hoy El manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales*, 58.

Dada la acogida, su figura adquirió variaciones en cuanto a cómo se lo presenta en producciones japonesas, tales como *Haikai roujin, Don Quixote* (2000), de Shiriagari Kotobuki o *Don Quijote ureigao no kishi sono ai* (2013), de Yukito y Yushi Kawata.



Yukito; Kawata
Yushi. (2013) *Don Quijote ureigao no kishi sono ai* [Manga]. *Shinchosha*. Portada.

Ilustración 3.- *Don Quijote ureigao no kishi sono ai*

Por razones obvias, muchos críticos desprestigiaron el proyecto *Leer a través del manga*, puesto que la trama está fracturada y traducida a conveniencia del formato híbrido. No obstante, el papel del manga en este rol educativo propuso una nueva percepción del autor y la obra.

Se evidencia que la hibridez, tanto en la estructura externa como en la fusión de elementos culturales de distinto origen, constituye la materia fundamental del manga. La ejecución de contenidos influenciados por expresiones como la literatura, el cine e incluso la historia permiten que se alcance una mayor difusión. Es posible que el interés de los consumidores de este producto cultural proceda de esta multiculturalidad expuesta.

1.3 Referencias y asociaciones

Según Roberto Sayar y Hernán Rosaín, el manga maneja distintos grados de influencias literarias -provenientes de la literatura canónica-, que se presentan en cuatro categorías: «reformulaciones, adaptaciones, paralelismos y dicotomías»³⁸.

Las reformulaciones «implican un proceso intenso y consciente de reorganización del material literario dentro del mundo ficcional propuesto por los autores japoneses.»³⁹ Los *mangakas* toman algún aspecto como personajes o argumentos de una obra base⁴⁰ y lo modifican para la funcionalidad de su propia obra; la influencia es explícita. Un ejemplo de esta categoría es *Bungou Stray dogs* (2012), de Kafka Asagiri y Sango Harukawa. La trama principal aborda una agencia de detectives peculiar, cuyos miembros poseen habilidades sobrenaturales. La influencia se da por medio de la caracterización de los personajes; por ejemplo, un personaje es llamado Edgar Allan Poe y su habilidad se denomina Gato negro en la calle Morgue, capaz de transportar al lector a la obra que esté leyendo. También se encuentran como personajes escritores japoneses como Akutagawa Ryunosuke, Rampo Edogawa y Dazai Osamu, y otros occidentales, como Fiódor Dostoyevski, Nikolái Gógol, H. P. Lovecraft, Agatha Christie, entre otros.

En la categoría de adaptaciones⁴¹, el manga se enfoca en la reproducción de la obra base, permitiéndose desde cambios mínimos hasta tergiversaciones a gran escala. Proyectos como *Leer a través del manga*, de East Press o la colección *La otra H*,⁴² de la editorial española Herder, sirven de ejemplo. Se trata del traslado de un texto al formato manga, omitiendo, incorporando y acoplando los contenidos a la estructura narrativa. Un

³⁸ Hernán Rosaín; Roberto Sayar- ALMargen, «Herramientas de la teoría literaria – 1ºClase», seminario grabado en 2021, video en YouTube, 1:04:05, acceso el 18 de mayo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=pXo-FTb5IJg&t=3947s>.

³⁹ Diego Hernán Rosaín, «Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal», *Con A de animación*, n.º13 (2021): 53.

⁴⁰ Entiéndase *Obra base*, como aquel texto, libro, cuento, novela etc., que sirve como primera referencia.

⁴¹ Rosaín, *Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal*, 54.

⁴² En esta colección se encuentran obras traducidas del proyecto *Leer a través del Manga* de la editorial East Press, añadiendo algunos trabajos propios de Herder.

ejemplo es *Don Quijote ureigao no kishi sono ai*, de Yukito y Yushi Kawata, que reproduce la figura del Quijote con variaciones y cambios en el desarrollo de la trama, sin dejar de lado el concepto general de la obra cervantina.

Por otro lado, los paralelismos:

Consisten en crear un mundo verosímil en el cual lo fantástico puede o no irrumpir, pero que pretende ser similar al nuestro, ya que en él existen las producciones originales en las que estos están basados.⁴³

Rosaín menciona que, en este caso, los paralelismos son ejecutados desde la metatextualidad, a diferencia de las reformulaciones y las adaptaciones, abordadas a partir de la hipertextualidad. Por ejemplo, en *Detective Conan* (1994), de Gōshō Aoyama, el mundo literario detectivesco está presente constantemente; su protagonista, Sinichi Kudo, menciona desde el inicio su admiración hacia Sherlock Holmes; incluso su seudónimo, Conan Edogawa, hace alusión a dos grandes referentes de la literatura policial: Arthur Conan Doyle y Rampo Edogawa.



Ilustración 4.- *Detective Conan*

Gōshō Aoyama. (2011). *Detective Conan* [Manga]. *Planeta Cómic*.⁴⁴

⁴³ Rosaín, *Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal*, 54.

⁴⁴ Lectura de manera occidental (de izquierda a derecha).

Con respecto a las dicotomías, se habla de:

Personajes que se presentan como la reencarnación (...) de otro ser, real o ficcional, que ha vuelto a la vida con un nuevo propósito, pero cuyo destino ya se encuentra prefigurado debido a su accionar en el pasado.⁴⁵

Un ejemplo de esta categoría es la franquicia de *Fate* (2004), de la compañía *Type-Moon*, cuyo mundo ficcional trabaja con personajes como Arturia Pendragon, una reencarnación femenina de Arturo Pendragon, quien saca la espada de la piedra y obtiene a Excalibur. Ella debe pelear junto a otros guerreros como Gilgamesh y Heracles.

Es posible considerar que las influencias expuestas son representadas en diferentes grados de asociación por medio de una narrativa dinámica, puesto que el manga es capaz de equilibrar el factor lingüístico con el visual. A pesar de que no se sabe en qué medida el autor conoce la obra base, ello se puede inferir en base al tipo de contenido expuesto en las viñetas; no obstante, nada es certero hasta que el *mangaka* lo haya asegurado, o que los fanáticos hayan logrado establecer un diálogo claro entre el manga y la(s) obra(s) base. Un ejemplo del segundo caso es realizado en el manga *Yakusoku no neverland*⁴⁶ (2016), de Kaiu Shirai y Posuka Demizu, a partir del cual surge el texto *Eibei Bungakusha to Yomu The Promised Neverland / Yakusoku no Neverland*⁴⁷ (2020), del escritor japonés Kei Toda, quien forma parte del equipo de *Shūeisha*, editorial que se encargó de la publicación de la obra. En él, se realiza un estudio directo del manga en su relación con la literatura canónica occidental, desde una perspectiva académica, analizando cuestiones como el porqué del título, la doctrina judeo-cristiana, las jerarquías sociales entre reyes y

⁴⁵ Rosaín, *Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal*, 56.

⁴⁶ También conocida como *The promised Neverland*.

⁴⁷ Actualmente el texto no ha sido traducido del japonés, la información recopilada sobre su contenido proviene de blogs de manga-anime y de foros como Reddit.

cazadores, los demonios y el lenguaje hebreo, y la literatura occidental, referentes que han sido utilizados a lo largo de la obra para generar misterio.

Capítulo 2: *Pandora Hearts*, un collage

Pandora Hearts es una serie de manga creada por Jun Mochizuki. Aunque debutó como un *one-shot*⁴⁸ en el año 2004, su publicación oficial fue en el año 2006, por medio de la revista *Shōnen GFantasy*, publicada por *Square Enix*, una empresa de videojuegos. Actualmente, se encuentra finalizada y posee un total de ciento cuatro capítulos, compilados en veinticuatro *Tankōbon*, también conocidos como volúmenes recopilatorios. Además, cuenta con productos como anime, novelas ligeras⁴⁹, *artbooks*⁵⁰, videojuegos y una cafetería temática.

Debido al estilo victoriano visible en la ambientación de la obra, se puede inferir que la trama de la historia transcurre en un territorio inglés ficticio del siglo XIX. Al inicio se muestra el día del cumpleaños número quince -que significa un paso a la mayoría de edad- del protagonista, Oz Vessalius. La ceremonia se lleva a cabo en una mansión emblemática construida doscientos años antes.

A lo largo de los preparativos para la ceremonia se habla del “Abismo”⁵¹, concebido como una prisión dentro de otra dimensión, a la que van quienes cometen los crímenes más atroces. En ella existen criaturas similares a monstruos, denominadas “Cadenas”. Antes de que la ceremonia culmine, personajes encapuchados aparecen, y uno de ellos menciona que al tener a Gryphon, Cadena de la convicción, este es capaz de

⁴⁸ Publicaciones que no constan de más de un capítulo.

⁴⁹ También conocidas como ranobe. Son novelas redactadas con un lenguaje simple, se publican semanalmente en revistas y hasta pueden ser recopiladas en volúmenes *Tankōbon*; en ocasiones de ella deriva la adaptación a un manga o viceversa.

⁵⁰ Es un recopilatorio de bocetos, imágenes, diseños no vistos en la obra.

⁵¹ En este primer instante se utiliza las comillas para resaltar el concepto de abismo y cadena desde la perspectiva de la obra, y no de su significado literal. A lo largo de la obra no se hará uso de las comillas en estas palabras.

juzgar los pecados de Oz y desterrarlo al Abismo, dictaminando que su pecado era su propia existencia.

A pesar de que las Cadenas son consideradas seres no pensantes ni capaces de tener sentimientos, se encuentran excepciones como Alice, también conocida como B-Rabbit, quien cree que fuera de esta dimensión es posible encontrar sus memorias; por eso persuade a Oz para establecer un contrato y escapar del Abismo al que habían sido condenados.

La organización gubernamental que se encarga de mantener al Abismo como un mito es Pandora; sus miembros, tras el escape de Alice y Oz, toman la decisión de informarles que han pasado diez años desde el día del incidente de la ceremonia, además de tener que arrestarlos debido a que Oz es un contratista ilegal⁵² por el acuerdo realizado entre él y Alice.

En el presente de la obra, las cuatro casas ducales: Nightray, Vessalius, Barma y Rainsworth, cuentan con puertas capaces de conectarse con el Abismo en circunstancias particulares. Sin embargo, antes de la tragedia acontecida en Sabrie, la capital del país, debido a la ruptura entre el Abismo y el mundo real de la obra, los únicos capaces de tener una conexión con el Abismo eran los miembros de la familia Baskerville, tachados como los villanos de la historia. Las investigaciones de Pandora demuestran que gran parte de la tragedia ocurrida hace cien años no es cierta en su totalidad; los Baskerville no fueron más que víctimas del capricho de un amigo de la familia, Jack Vessalius, proclamado héroe por matar a Glen Baskerville, cabeza de la familia y quien se creía era responsable de la desgracia.

⁵² Personaje que establece un contrato con una Cadena sin seguir los lineamientos de Pandora.

Oz se da cuenta paulatinamente de que tiene una mayor proximidad con el Abismo de la que él pensaba. El hecho de que uno de sus antepasados hubiera sido el que desencadenó el caos en Sabrie lo abruma de enigmas sobre su propia existencia y su razón de ser. Descubre que él, siendo Oz, no es más que una extensión del mismo Jack, cuestión causada por los estragos del Abismo después de la tragedia de Sabrie. A pesar de poseer autonomía en sus pensamientos y acciones, siente que su cuerpo no le pertenece; por ende, percibe como una mentira lo que había vivido hasta ese momento: sus relaciones, sus amigos, su hermana, su tío y su ser.

2.1 Manga, cómic y traducción

Es posible que el dinamismo y atractivo que ha popularizado al manga se deba a la construcción de una narrativa trabajada a partir de la fusión del código lingüístico y el código visual. Desde el inicio, obras como el *chōjugiga* y el *ukiyo-e* expusieron, bajo esta mixtura, historias breves y de argumentos poco complejos. No obstante, dentro de estas obras ya se empezaba a advertir una especie de efecto de desplazamiento que contrasta con el cómic y la *bande dessinée*, y que hoy en día es característico del manga.

Alrededor del mundo hay distintos tipos de historietas, por ejemplo: el *fumetti* de Italia, el *tebeo* de España, la *bande dessinée* de Francia, los *manhwas* de Sur Corea, los *manhuas* de China, los *mangas* de Japón, etc.; sin embargo, tal vez la más representativa sea el cómic de Estados Unidos. Conocido como el noveno arte, el término anglosajón *comic* proviene de su traducción: gracioso, y en la actualidad es utilizado para hacer referencia a la historieta en general. Inicialmente, se puede considerar una técnica narrativa, debido a que, como menciona Geovani Calle y Carlos Rojas, «se lo ha definido destacando su secuencialidad, tanto de imágenes y viñetas como de textos y

temporalidades.»⁵³, o María Díaz: «una serie de viñetas con desarrollo narrativo y secuencial»⁵⁴. A pesar de no tener un origen concreto, la noción del cómic contemporáneo fue gestada por *The yellow kid*, publicado entre los años 1895 y 1898 en el periódico *New York World*, obra que resaltó por ser una de las primeras en mantener a un personaje en más de una viñeta, que, además, relataba una historia.

José Andrés Santiago, en *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*⁵⁵, describe los primeros procedimientos que obras como el *chōjugiga* y el *ukiyo-e* poseían: los trazos eran realizados con la finalidad de otorgarle a la ilustración una noción de perspectiva y hasta de profundidad, desarrollando una técnica representativa del arte gráfico japonés. Aunque en el mundo contemporáneo, la digitalización es parte de la difusión del manga, el trabajo en papel y la ejecución de esta técnica siguen efectuándose constantemente.

A partir de los aportes de Osamu Tezuka al manga moderno, la evolución del código visual ha incorporado el lenguaje cinematográfico. La atracción y admiración por los filmes de *Disney* funcionó en este sentido, dado que se puede observar sus rasgos como una constante en las historietas, ya sea cómic o *bande dessinée*. Debido a la incorporación de este lenguaje, fue posible el desarrollo de nuevas técnicas capaces de representar un sentido de desplazamiento.

En el artículo “La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos”, María Díaz comenta tres características involucradas en el efecto de movimiento tanto en el manga como en el cómic: la

⁵³ Geovanny Calle y Carlos Rojas, «La forma del cómic», *Tsantsa Revista de investigaciones artísticas*, n°6 (2019): 70.

⁵⁴ Díaz González, María del Mar, «La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos.» *Opción* 32, no. 7 (2016): 565. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048480033>

⁵⁵ José Andrés Santiago, *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Pontevedra: Gráficas Salnés S.L., 2013), 12-565.

iconografía, que reproduce cuestiones como «las metáforas visuales, las perspectivas ópticas, los gestos de los personajes y movilgramas⁵⁶»;⁵⁷; la lingüística, que se enfoca en la codificación de la expresión literaria por medio de «los monólogos, los idiomas crípticos, las palabrotas o imprecaciones, la voz en off, los letreros y las onomatopeyas»⁵⁸ y la narración, que abarca «el montaje de las viñetas, el uso del tiempo en flash-back, el manejo del zoom con el fin de proporcionar puntos de vista específicos»⁵⁹.



Yoshitoki Ōima,
(2016) Fumetsu no
Anata e [manga]
Shōnen Magazine.
Capítulo 94, 16-17.

Ilustración 5.- Fumetsu no anata e

Tom Taylor & Bruno Redondo,
(2016) Nightwing 78 [cómico]
DC comics. Volumen 78, 5.

<https://readcomiconline.li/Comic/Nightwing-2016/Issue-78?id=182758&readType=0#5>



Ilustración 6.- Nightwing 78

⁵⁶ También conocidos como signos cinéticos. Según Gubern, estos expresan la ilusión del movimiento en imágenes fijas, es decir, sirven para generar desde la estática un movimiento según sea requerido en la viñeta.

⁵⁷ Díaz González, María del Mar, *La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos*, 566.

⁵⁸ Díaz González, María del Mar, *La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos*, 566.

⁵⁹ Díaz González, María del Mar, *La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos*, 566.

Como se observa, las ilustraciones difieren en la ejecución del efecto de desplazamiento. Mientras que en el cómic se infiere una acción de movimiento por medio de viñetas similares a fotografías, donde los personajes y el escenario se ven articulados en una especie de pelea, en el manga, dada la composición de los paneles entre los personajes y el escenario, se visualiza una fluidez más concreta en el objeto; además, con base en el empleo de las onomatopeyas, se puede percibir, en este caso concreto, el impacto de la esfera contra el muro.

David Villa, en “Representación del movimiento en el manga y el anime”⁶⁰, comenta sobre cómo es posible plasmar el movimiento en obras de manga a partir de dos puntos: la trayectoria, que funciona para la representación de la temporalidad y los efectos secundarios producidos por movimiento.

Acerca de la trayectoria, existen dos vertientes: Trayectoria Lineal Simple, que trabaja el uso de las líneas en el espacio; «Las líneas punteadas que describen el recorrido, finas líneas paralelas horizontales (...), o líneas paralelas verticales»⁶¹ son descritas como parte de los recursos más utilizados en función del desplazamiento de personajes u objetos en el manga. Y la segunda, Trayectoria Lineal Color, que dista de la anterior por la incorporación de un color en el fondo del panel «para distinguirlo del resto de elementos. Puede implicar movimientos vibratorios, vaivenes o el desplazamiento vertiginoso.»⁶²

⁶⁰ Villa García, «Representación del movimiento en el manga y el anime» en *Narrativas visuales perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo, 2018), 69-104.

⁶¹ Villa García, *Representación del movimiento en el manga y el anime*, 74.

⁶² Villa García, *Representación del movimiento en el manga y el anime*, 76.



Ilustración 7.- Haikyū!!

Haruichi Furudate (2012) Haikyū!!
[manga] *Shōnen Jump*. Capítulo 319, 8.

Haruichi Furudate (2012) Haikyū!! [manga]
Shōnen Jump. Capítulo 319, 10.

Estas trayectorias favorecen el enfocar y desenfocar un objeto o personaje protagónico, como se puede visualizar en las dos imágenes de *Haikyū!!*⁶³ (2012). En la imagen de la derecha se ejemplifica la Trayectoria Lineal Simple, donde el fondo de la viñeta únicamente cuenta con líneas que marcan la acción de correr desde el inicio del desplazamiento; se observa al chico del uniforme número “10” en la esquina superior derecha antes de empezar a moverse y gritar. En contraste con la imagen izquierda, que ejecuta la Trayectoria Lineal Color, puesto que el fondo oscuro focaliza el movimiento del balón desde el golpe del jugador de uniforme negro hasta el rebote del jugador del uniforme número “3”, y añade el resplandor e impacto del balón mientras se desplaza por la cancha.

Cuestiones como la distorsión de objetos, las posturas de los personajes, el cambio en el espacio o paisaje de la ilustración generan este efecto de movilidad. Por ejemplo, el uso de las nubes o masas de polvo que se producen mediante la fricción de algún objeto

⁶³ Las imágenes extraídas del manga siguen la lectura del modo oriental, es decir de derecha a izquierda.

con la tierra, o la deformación cinética que proviene del cine y la fotografía, y hace alusión a cómo el artista es capaz de retratar la «velocidad, caída y rebote»⁶⁴

Al utilizar estos recursos literarios, gráficos, cinematográficos y visuales, considerando a la historieta -sea manga o cómic- como un método narrativo, se destaca que la construcción de la ficción desde el código lingüístico escrito y el visual genera su propia codificación y decodificación. Como menciona Alejandro Maza en “Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades”, tanto el cómic como el manga «se construye mediante imágenes que se abastecen y significan a sí mismas, como las palabras.»⁶⁵.

La traducción de obras de manga a idiomas como el inglés, francés y español puede datarse a partir del nombre de Frederik Schodt, uno de los primeros académicos en investigar el fenómeno del manga dentro y fuera de Japón en su libro *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Osamu Tezuka⁶⁶, padre del manga moderno y autor del prefacio, expone que aproximadamente en el año de 1977 el manga era recibido en distintos países angloparlantes, junto a sus respectivas traducciones.

Schodt menciona que la traducción del manga a lenguas romances presentaba un desafío por el factor del lenguaje y la forma de lectura japonesa, que, por otro lado, se diferenciaba en gran medida de la anglosajona. Además de ello, Japón dispone de tres alfabetos escritos con caracteres: *kanji*, *hiragana* y *katakana*, lo que ralentizaba la expansión del manga en el mercado anglosajón.

Dadas sus incursiones en el mercado europeo, no sorprende que los cómics japoneses hayan obtenido un mayor éxito en un área cercana a casa: Asia. La

⁶⁴ Villa García, *Representación del movimiento en el manga y el anime*, 81.

⁶⁵ Alejandro Maza Pérez, «Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades» *Perspectivas Docentes 50 Aotaciones* (2014): 12-16.

⁶⁶ Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, 8.

proximidad cultural de Hong Kong, Taiwán, y Corea del Sur ha facilitado la difusión de los cómics japoneses, y dado que los lenguajes de estas naciones también se pueden escribir de la misma manera – derecha a izquierda y de arriba abajo- solo la traducción es requerida (...)»⁶⁷

En el artículo “El lector de manga: ¿Un lector orientalista?”, Esther Torres describe la recepción de las traducciones en el mercado hispanohablante, en la que los fanáticos del manga tienen cierta participación. Torres explica que incluso distintas editoriales como *Gelnat*, de origen catalán, han abierto foros para que los fans puedan comentar o acotar precisiones en la redacción del manga, debido a que «las diferencias son más difíciles de enmascarar cuando se presentan en un soporte gráfico»⁶⁸.

Los comentarios sobre la escritura resaltan la armonía que debe existir entre el código visual y el lingüístico. En vista de que los lectores de manga son consumidores de cultura oriental, son capaces de estar informados de aspectos puntuales en sus producciones. Torres menciona que «la eliminación es demasiado obvia, la generalización poco satisfactoria (...)»⁶⁹ por lo que esperan que las traducciones respeten cuestiones como el modo de lectura, el formato del manga, los contenidos concretos como nombres o habilidades.

2.2 Estructuras narrativas

Robert McKee (1941), en su libro *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*⁷⁰, analiza la construcción de una narrativa enfocada

⁶⁷ Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, 157.

⁶⁸ Esther Torres, «El lector de manga: ¿un lector orientalista?», *Inter Asia Papers* N°6 (2008): 7.

⁶⁹ Torres, *El lector de manga: ¿un lector orientalista?*, 7.

⁷⁰ Robert Mckee, *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (Madrid: Editorial Alba, 2009).

en guiones y obras literarias. Además, aborda conceptos como los arquetipos y estereotipos, que difieren fundamentalmente en su significado, la distinción entre las fórmulas que utiliza Hollywood de los modelos y paradigmas, la originalidad que favorece la interacción del contenido y la forma involucradas en la narrativa, la variedad de estructuras que posibilitan una infinidad de creaciones, el rol de Dios ejercido por el autor y las limitaciones que configura en su obra, el debate sobre el grado de importancia entre el personaje y la estructura, el equilibrio que el papel de la didáctica posee en la creación de una historia y la repercusión en el espectador, los deseos y motivaciones del(los) protagonista(s) como parte de la «columna vertebral de la historia»⁷¹; etc.

La estructura narrativa propuesta por McKee reconoce cinco fases: «el incidente incitador, las complicaciones progresivas, la crisis, el clímax y la resolución.»⁷²

El incidente incitador surge del análisis sobre el «período de tiempo, de la duración, de la localización y del nivel de conflicto»⁷³ en relación a la ambientación de la obra; de estas dimensiones, surgen cuestionamientos sobre la caracterización del personaje principal, su entorno y cómo se produce un deseo u objetivo que permita el avance de la trama.

Las complicaciones progresivas forman parte circunstancial de la narrativa: «En una historia nada avanza si no es a través de conflictos»⁷⁴. En toda obra existen problemas constantes, que implican el desarrollo de los personajes y acontecimientos.

⁷¹ Robert McKee, «Parte 3. Los principios del diseño narrativo», en *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (Madrid: Editorial Alba, 2009), 149.

⁷² McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 140.

⁷³ McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 140.

⁷⁴ McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 161.

Complicar progresivamente significa generar cada vez más conflictos al obligarles a enfrentarse a fuerzas antagonistas mayores, creando una sucesión de acontecimientos que supera puntos sin retorno.⁷⁵

El factor de lo progresivo es realizado de manera gradual, otorgándole al personaje la oportunidad de evolucionar, dado que a medida que avanza la historia, él se involucra -intencional e inintencionalmente- en conflictos y obstáculos que requieran de una mayor capacidad y fuerza de voluntad de su parte.

La crisis:

A partir del incidente incitador los espectadores han estado anticipando con creciente realismo la escena en la que el protagonista se va a encontrar cara a cara con las fuerzas antagonistas más poderosas y centradas de su existencia.⁷⁶

Esta fase de la trama es el resultado de una trayectoria de decisiones que se han tomado a lo largo de la historia, es un paso para la resolución del tema central y el medio por el que el protagonista es capaz o no de obtener el objeto de su motivación. Según McKee, el clímax puede continuar directamente de la crisis en un espacio narrativo y, también es posible ubicarlos en distintas localizaciones narrativas.

El clímax, «este gran cambio final no ha de estar necesariamente repleto de ruido y violencia. Por el contrario, debe rebosar significado»⁷⁷; en él se resalta el momento de tensión que se ha realizado progresivamente por medio de los conflictos; incluso es

⁷⁵ McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 160.

⁷⁶ McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 232.

⁷⁷ McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 236.

posible observar que el clímax de las tramas secundarias sea desenvuelto en el clímax de la trama central.

Por último, la resolución que plantea McKee es el resultado del clímax, espacio en el que los personajes consiguen un final después de la serie de conflictos y depende del autor equilibrar dicho final para que el espectador tenga un momento de reflexión sobre lo que acaba de ver/ leer.

La estructura narrativa propuesta por McKee puede aplicarse a *Pandora Hearts*. Con base en los arcos configurados en la historia se percibe la transición interna y externa de los personajes desde el punto de partida hasta la resolución del conflicto central, atravesando distintas complicaciones y tramas secundarias, cuya existencia permite observar de manera gradual la evolución de la historia y sus participantes.

Como expone McKee en el apartado del incidente incitador:

El incidente incitador primero desequilibra la vida del protagonista y después le hace sentir el deseo de recuperar el equilibrio. Partiendo de esa necesidad –a menudo rápidamente, a veces de manera deliberada– el protagonista concibe un objeto del deseo: algo físico, coyuntural o de actitud que considera que no tiene o que necesita para volver a encauzar su vida correctamente.⁷⁸

Oz, el protagonista de *Pandora Hearts*, se ve atravesado por este punto de no retorno inicial, cuya función es producir en él un objeto de deseo, que en este caso en concreto es conocer la razón por la cual ha sido condenado al Abismo.

Según McKee, el desarrollo de las complicaciones progresivas debe ser trabajado de manera minuciosa, siempre enfocado en la gradualidad de los conflictos involucrados

⁷⁸ McKee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 148-149.

en la trama, dado que las capacidades iniciales del protagonista y otros personajes evolucionan a partir de estas complicaciones.

En la obra de Mochizuki, los conflictos avanzan según las capacidades de los personajes. Los enigmas, investigaciones y descubrimientos se configuran en función del grado de relevancia y necesidad. No es difícil percibir que misterios planteados a lo largo de la trama se desenvuelven en un momento exacto, aclarando o tergiversando la información que tanto el lector como los personajes conocían.

«En la crisis, la fuerza de voluntad del protagonista está sujeta a la prueba más severa»⁷⁹. Durante esta fase se desarrolla un momento de máxima tensión. El protagonista confronta un último desafío.

La crisis surge en el momento que la cabeza actual de la familia de los Baskerville planea usar al Abismo para cambiar el pasado de la tragedia de Sabrie, lo cual repercute drásticamente en el presente y mundo real de la obra. Oz, quien tiene poco tiempo antes de que el sello del contrato lo consuma, se enfrenta a las fuerzas antagónicas; la lucha se da por medio de un enfrentamiento físico y mental⁸⁰.

En este caso, el clímax y la crisis son trabajadas en el mismo espacio narrativo. Oz ha recorrido y atravesado un sinnúmero de complicaciones para llegar a este momento que juega entre lo «esperado y el resultado»⁸¹. La fuerza de voluntad y las capacidades desarrolladas a lo largo de la trama le permiten poner fin al conflicto central. Aunque el medio de representar el clímax sea la batalla final entre el protagonista y la cabeza de los Baskerville, el peso de las revelaciones, como la razón del destierro de Oz al Abismo y el

⁷⁹ Mckee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 232.

⁸⁰ Véanse en los anexos los fragmentos del manga que ejemplifican el enfrentamiento físico y mental.

⁸¹ Mckee, *Parte 3. Los principios del diseño narrativo*, 233.

manejo del Abismo desde un núcleo, cargan con el factor de significado que McKee argumenta esencial en esta penúltima fase.

Para finalizar, la resolución es el producto de la búsqueda por la que Oz tuvo que atravesar para conocer la razón de su condena al Abismo. La narrativa propuesta por Mochizuki configura un final definitivo para los conflictos secundarios como la historia de las casas ducales, el culto formado alrededor del Abismo o la repercusión que una Cadena produce en el cuerpo de un contratista, cuyo resultado permite al lector situar los efectos y repercusiones que tuvo la crisis y el clímax en todos los personajes.

2.3 Influencias mitológicas y de la literatura fantástica

En este apartado se hablará sobre la mitología griega y la literatura fantástica que ejercen influencia en *Pandora Hearts*.

En el diccionario de Pierre Grimal, la mitología es considerada desde su inicio estimado hasta las nociones actuales, que derivan de incertidumbres y variables. La mitología clásica «considerada en su conjunto, forma una masa de relatos fabulosos de todo género, de todas las épocas»⁸²

Por otro lado, en el prólogo del libro *Antología de la literatura fantástica*⁸³, Bioy Casares (1914-1999) reflexiona sobre lo fantástico a partir del imaginario del ser humano, y el medio por el cual es posible proyectarlo, en este caso, la literatura:

Pedimos leyes para el cuento fantástico; pero ya veremos que no hay un tipo, sino muchos, de cuentos fantásticos. Habrá que indagar las leyes generales

⁸² Pierre Grimal, *Diccionario de mitología griega y romana* (Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1989), 13.

⁸³ Jorge Luis Borges, Silvina Ocampo y Adolfo Bioy Casares, *Antología de la literatura fantástica* (Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1994).

para cada tipo de cuento y las leyes especiales para cada cuento. El escritor deberá, pues, considerar su trabajo como un problema que puede resolverse, en parte, por las leyes generales y preestablecidas, y, en parte, por leyes especiales que él debe descubrir y acatar.⁸⁴

Según el autor, cada fantasía configura su ficción de manera coherente para el relato, no posee una definición concreta ni reglas o leyes específicas; para él, esta especie de espectro en torno a lo irreal es más antiguo que las letras⁸⁵, algo que ha estado incrustado en el subconsciente.

El mito de Pandora, originario de la mitología griega, es la primera referencia del mundo occidental plasmado en el manga de Mochizuki. En aspectos generales, cuenta la historia de una mujer creada por los dioses, capaz de desatar todos los males y desgracias del mundo al abrir una caja⁸⁶ que le fue regalada en su boda. En el artículo de Alejandro Hernández, “Desmontando a Pandora. La reescritura de un mito”, son expuestos los aspectos cuestionables de la historia. Se presenta la caracterización de una *femme fatale*, lo que podría permitir asociar a Pandora con la imagen judeo-cristiana de Eva, aquella que instiga a lo perverso. En los dos casos la participación de estas mujeres las asocia con «pioneras del mal del hombre»⁸⁷; tanto Pandora como Eva encarnan la idea de la desobediencia en la mujer, que trae desgracias para el ser humano.

Hernández realiza un mapeo entre las distintas versiones de Pandora y la imagen de la mujer en la historia de la humanidad, y destaca como característica principal entre ellas la curiosidad, particularidad que en algunas interpretaciones de Pandora es percibida

⁸⁴ Borges, Ocampo y Casares, *Antología de la literatura fantástica*, 5.

⁸⁵ Borges, Ocampo y Casares, *Antología de la literatura fantástica*, 5.

⁸⁶ Según Alejandro Hernández en *Desmontando a Pandora La Reescritura de un Mito*, surgió una reapropiación de la idea de caja, que originalmente en mito griego fue una jarra o tinaja.

⁸⁷ Alejandro Hernández, «Desmontando a Pandora La reescritura de un mito» *Nexo artículos n.º14* (2017): 5. Instituto de estudios hispánicos de Canarias, <https://www.iehcan.com/2018/02/nexo-14/>

como sinónimo de maldad, debido a que por la intriga abre la caja y desata las desgracias del mundo. La búsqueda del conocimiento en torno a la caja es parte de lo que vuelve a Pandora un referente mitológico que ha trascendido hasta la actualidad.

En el manga de Mochizuki, el mito de Pandora se puede identificar en dos maneras de representación: la trama de la obra, *Pandora Hearts*, que, traducida, es el corazón de Pandora⁸⁸; la segunda es la organización gubernamental Pandora, que se encarga de investigar el Abismo y todo lo relacionado con él.

Al referirse al corazón de Pandora, se profundiza en el enigma impregnado en la obra; los personajes y los acontecimientos se desenvuelven en torno al Abismo, que funciona como un núcleo. Existe un misterio que tanto los seres humanos como las Cadenas desconocen. En repetidas ocasiones se menciona que involucrarse con el Abismo solo trae calamidades y desgracias.

Por otro lado, la construcción de la obra destaca la idea de lo malo incrustado en lo bueno; nada ni nadie es completamente lo uno o lo otro. El centro de la obra, el Abismo, posee normas de espacio-tiempo que se asemejan a las del País de las Maravillas; no se da cuenta de una cronología exacta y el plano físico es capaz de distorsionarse en un minuto, lo que permite una compleja libertad narrativa.

El manga por sí mismo puede ser una actualización del mito de Pandora; por medio de la interacción entre dimensiones es posible percibir al Abismo como la caja del relato original. A pesar de que este es asociado directamente con lo negativo y peligroso, contiene las esperanzas del mundo, debido a que dentro de él existen mecanismos capaces de configurar la realidad. Cuestiones como manipular el tiempo, dar vida a lo inanimado,

⁸⁸ Se utiliza el término en español para hablar de la caracterización de *Pandora Hearts* como personaje, mas no como obra.

volverse más resistente físicamente que un ser humano común, etc. Llegan a considerarse positivas por quienes se involucran con el Abismo. En cambio, Pandora, reflejada en la organización caracteriza físicamente a la protagonista del mito: si bien no es un personaje humano, es capaz de representar el accionar de Pandora frente a la caja, encarnada por el Abismo.

En cuanto a la literatura fantástica, como menciona Casares, es trabajada desde el imaginario del ser humano. «Algunos autores descubrieron la conveniencia de hacer que en un mundo plenamente creíble sucediera un solo hecho increíble»⁸⁹, y es de esta irrupción de lo extraordinario en medio de lo cotidiano que surge la noción de lo ficticio.

Un referente literario canónico actual de la literatura fantástica es *Alicia en el País de las Maravillas* (1865), de Lewis Carroll. La caracterización de sus personajes es fielmente recordada en el mundo entero, al punto de visualizar parodias, adaptaciones, reescrituras y otros trabajos creativos y de multimedia en todo tipo de países, que exponen distintas versiones del País de las Maravillas y de Alicia. En el mundo del manga y del anime es similar, pues existen episodios, películas y ovas⁹⁰ especiales, dedicados a desenvolver sus historias entre escenarios y personajes idénticos a los del texto de Carroll.

En *Pandora Hearts*, elementos propios de *Alicia en el País de las Maravillas* son configurados a lo largo de la trama. Mochizuki utilizó cuestiones como la metáfora del reloj y el País de las Maravillas retratado en el Abismo, así como la imagen y caracterización de Alicia⁹¹. Distintos personajes como el gato Cheshire, la reina de corazones y el sombrerero loco son caracterizados por Cadenas. No obstante, se debe

⁸⁹ Borges, Ocampo y Bioy Casares, *Antología de la literatura fantástica*, 6.

⁹⁰ *Original video animation*, en el mundo del manga y anime, la ova se refiere a un episodio único destinadas a un consumo físico, es decir en blu-ray y Dvd.

⁹¹ Para diferenciar entre nombres, se ha decidido conservar Alicia como la protagonista de *Alicia en el país de las maravillas* y Alice como el personaje de *Pandora Hearts*.

tener en consideración que la obra ficcional de Carroll se acerca a la subjetividad del sueño, de la imaginación y la aventura, exponiendo una gran cantidad de analogías. Lo que ejemplifica la *mangaka* en su mundo no tiene que ver únicamente con los personajes, sino con la percepción de la obra.

Desde el inicio del manga, el reloj de bolsillo recogido por Oz influye como vínculo entre el protagonista y el Abismo; a causa de la aparición de este objeto, él experimenta un primer vistazo de aquella dimensión. Otra asociación del reloj es el sello que se forma en el pecho de los contratistas ilegales; por medio de este se establece un tiempo límite, que al ser cumplido envía a la persona y a la Cadena al Abismo.

En *Pandora Hearts*, el Abismo encarna al País de las Maravillas. A pesar de que en el texto de Carroll toda la obra transcurre en esta dimensión llena de irracionalidades y locura, la obra de Mochizuki retrata este espacio por fragmentos; no es posible para los personajes determinar el transcurso del tiempo dentro de él, ni saber en qué son transformados los humanos que acaban ahí.

La similitud entre la dimensión narrada por Carroll y la de Mochizuki está representada en el capítulo uno, en el momento en el que se produce la primera interacción con el Abismo; el protagonista se encuentra en un espacio negro que no parece tener inicio ni fin, con algunos objetos flotantes y donde no hay indicios de otro ser viviente. Durante la obra, las visitas al Abismo muestran distintos tipos de escenarios; a veces suele presentarse una casa, un cuarto lleno de juguetes y peluches, incluso es posible visualizar un salón de baile de una mansión.

En la obra de Mochizuki, la personificación infantil de Alicia es representada por los dos protagonistas: Oz y Alice. Para describir las similitudes se debe tener en cuenta el estado mental que la joven descrita por Carroll simboliza. A pesar de que los tres se

encuentran en un rango de edad similar, Oz y Alicia cuentan con una educación superior a la de Alice; no obstante, ella experimenta una percepción del mundo idéntica a la de Alicia.

Por ejemplo, una vez que Alicia cae en el agujero, no siente miedo, sino que se asombra y avanza. En cambio, Oz, inicialmente está aterrado; a lo largo de su vida le habían comentado lo peligrosa que era esa prisión; sin embargo, al igual que Alicia, decide adentrarse, y dedicarse a buscar una forma de escape. Por otro lado, Alice desconoce el mundo fuera del Abismo, se le dificulta comprender cuestiones como la comida o las relaciones interpersonales, se comporta como una niña, su personalidad es impulsiva, compara sus hazañas con las de los otros y busca parecer más madura mintiendo sobre lo que no sabe.

Mochizuki no reproduce los roles del texto base en las Cadenas; más bien, parece trabajar con la percepción que tiene el público general sobre la obra de Carroll y la configura en *Pandora Hearts*. Por ejemplo, el sombrerero loco posee una fuerza absurda capaz de anular el poder de cualquier Cadena, y él mismo se vuelve un acertijo para los demás; la habilidad de Demios, la reina de corazones, es cortar cabezas, y el gato Cheshire es capaz de moverse entre dimensiones asemejándose con el accionar del gato de Alicia, que aparece y desaparece a voluntad.

En otras palabras, *Pandora Hearts* se considera un ejemplo de reformulación, concepto expuesto por Sayar y Rosaín anteriormente. Se ejecuta produciendo una obra a base de otra(s) sin tener en consideración la narrativa de la obra original; no es una adaptación fragmentada, sino que es la construcción de un nuevo mundo ficcional basado en aspectos generales o concretos de otra(s) obra(s). El autor que realiza la reformulación es capaz de configurar los elementos de la(s) obra(s) base a su favor.

Capítulo 3: Personajes, arquetipos y motivos literarios

3.1 Motivos recurrentes

La construcción de una obra literaria, por muy novedosa que se considere, cuenta con algún elemento prototípico de una lectura pasada; por ello, la existencia de escenarios, personajes y acciones narrativas recurrentes permite la revisión e interpretación de una obra base en diferentes épocas y modalidades.

En la *Revista chilena de literatura* se reflexiona sobre la definición del motivo literario:

Optamos aquí por reservar el término *motivo literario* para designar la representación verbal de una situación relacional entre personajes -de la que interesa en primer lugar la estructura- que se percibe como típica o estereotipada. (...) Este elemento estructural es un esquema abstracto que no está fijado ni concretado de manera exacta y que solo captamos cuando comparamos diversas obras y prescindimos de cualquier actualización concreta.⁹²

Según el artículo “El motivo literario como elemento fundamental para la literatura comparada”⁹³, esta noción surge de un ejercicio comparativo en los modelos estructurales de una obra. Pese a que es posible visualizar parentesco y similitud en distintas obras alejadas por contexto y tiempo, Orea, la autora del artículo, destaca que se consigue denominar al motivo literario reconociendo la «singularidad y especificidad»⁹⁴ de los elementos culturales y sociales de la(s) obra(s) base.

⁹² Teresa Vallès-Botey «El motivo literario de la búsqueda del padre en la narrativa de Carlos Pujol», *Revista Chilena de Literatura* No. 100 (2019): 240.

⁹³ Mari Carmen Orea Rojas «El motivo literario como elemento fundamental para la literatura comparada» *Actio Nova: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, N°2 (2018):164-185. <https://revistas.uam.es/actionova/article/view/9569>

⁹⁴ Orea Rojas, *El motivo literario como elemento fundamental para la literatura comparada*, 168.

En otras palabras, la presencia de historias arquetípicas genera en el lector un vínculo de asociación por medio de la imagen que tal situación represente. Como ejemplos de motivo literario se encuentran: el viaje a lo desconocido, la fundación de un pueblo, el camino del héroe, el sueño y la vigilia, la batalla entre el bien y el mal, etc.

Las asociaciones entre *Pandora Hearts* y la literatura occidental canónica están determinadas por elementos como los nombres y la caracterización de los personajes, espacios gráficos similares y metáforas utilizadas en las obras base; entre los motivos que tienen lugar en el manga de Mochizuki resalta el viaje a lo desconocido y la relación estrecha entre el sueño y la vigilia.

Jara Yépez, en su tesis *El viaje, un motivo literario y periodístico: análisis de Las voces de Marrakesh, de Elías Canetti*, reflexiona sobre el viaje y la literatura⁹⁵. Si bien se trata de un análisis específico de la obra de Canetti, parte de su estudio resalta el viaje como un motivo dinámico, cuyo objetivo no es únicamente el desplazamiento físico de un personaje, sino la búsqueda y aventura que atraviesa para poder desarrollarse.

El viaje, como motivo literario, resalta el crecimiento personal del protagonista. En el caso que nos interesa, la *mangaka* lo precisa a través de la lucha constante en el subconsciente de los personajes y en el espacio físico, que se intercalan para lograr dicho traslado y progreso.

En la obra de Mochizuki, el viaje constituye un factor crucial para la consecución del deseo del protagonista. Desde el inicio, Oz es condenado al Abismo; a partir de ese momento, él se relaciona personalmente con estas dimensiones: el cambio entre el Abismo y el mundo real implica que el protagonista deba movilizarse de diferentes

⁹⁵ Jessica Jara Yépez. “*El viaje, un motivo literario y periodístico: análisis de Las voces de Marrakesh, de Elías Canetti*” (Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2011).

maneras, en carruaje, a pie, e incluso, por medio de los fragmentos de memorias, es decir, mediante un viaje mental.

El viaje involucra al protagonista en situaciones que antes desconocía, lo que lo obliga a desenvolverse y crecer. Aunque Oz se traslada entre ciudades y espacios como las dimensiones fuera del mundo real, esto no significa que todo movimiento se efectúe como tal; con ayuda de los fragmentos, sueños y recuerdos, el personaje también consigue desplazarse no solo en espacios físicos, sino en el tiempo, como se puede ejemplificar en la ocasión que Oz y sus aliados visitan la dimensión del gato Cheshire.

El recorrido favorece el crecimiento personal del protagonista; cada lugar visitado conlleva un enfrentamiento que le permite avanzar con la historia; la personalidad de Oz se construye a partir de estas aventuras.

Por otro lado, el sueño incorporado en la trama de *Pandora Hearts* se encarna en la ambigüedad sobre lo que los personajes consideran real. Desde el análisis realizado por Juan Gallego⁹⁶ sobre *La vida es sueño* (1635), de Calderón de la Barca (1600-1681), es posible inferir que el estado de adormecimiento, vigilia, ilusión y realidad convergen; este drama barroco propone mediante sus tesis filosóficas una introspección en la existencia del ser humano.

Lo profundo se acentúa no solo en la celda de Segismundo, sino también en los extensos monólogos de los personajes donde imperan sus sentires, deseos más hondos y en el hundimiento hacia los abismos de la conciencia, la oscuridad y la multiplicidad de emociones y razonamientos quedando expuestos a los ojos detenidos del lector. Esa celda y esos monólogos

⁹⁶ Juan Gallego Tabares, «Es acaso la vida ¿un frenesí o una ilusión? Análisis de la concepción de suelo en *La vida es sueño* de Pedro Calderón de la Barca» (Tesis, Universidad EAFIT, 2016) 1-23. <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/11427>

muestran al ser inmerso en preguntas sobre la existencia, aquí ya no hay una aceptación de su realidad, esta se cuestiona, se pone en tela de juicio (...).⁹⁷

Desde la perspectiva de Gallego, *La vida es sueño* presenta tres versiones de Segismundo, las cuales distan una de la otra aunque se trate del mismo personaje: un infante, un adolescente y un adulto, debido a que todo este proceso es llevado a cabo íntimamente:

Calderón nos muestra con Segismundo que la única manera de revelar todos esos estados del hombre, esos oscuros deseos y esos momentos de caos es el sueño, porque allí no hay regla alguna poniendo en tela de juicio el actuar del ser humano, las leyes se forman de acuerdo a la voluntad de quien sueña, sin la intervención de nadie y es allí donde se conoce en realidad a la persona, se conoce no su cuerpo sino su espíritu.⁹⁸

A diferencia de Calderón de la Barca, que induce al sueño a su protagonista por medio de brebaje, Mochizuki recurre a la deformación de los espacios para que su protagonista no distinga la diferencia entre sueño y realidad; la *mangaka* evidencia en su protagonista los pensamientos de angustia, existencialismo, confusión, ira, tristeza, libertad, pertenencia, etc.

La colisión entre lo que Oz considera real o un sueño se vislumbra desde el inicio de la obra, incluso antes de ser condenado al Abismo; a lo largo de la trama, los enigmas y obstáculos lo involucran en un estado constante de desorientación sobre lo que acontece a su alrededor. En ocasiones, el protagonista se sumerge en un trance en el que ataca y

⁹⁷ Gallego, *Es acaso la vida ¿un frenesí o una ilusión? Análisis de la concepción de suelo en La vida es sueño de Pedro Calderón de la Barca*, 3.

⁹⁸ Gallego, *Es acaso la vida ¿un frenesí o una ilusión? Análisis de la concepción de suelo en La vida es sueño de Pedro Calderón de la Barca*, 20.

actúa impulsivamente; cuando recupera la conciencia, suele dudar de su conducta, preguntándose reiteradas veces el cómo llegó a comportarse así.

Junto con el destierro al Abismo, uno de los detonantes para disparar la inseguridad del protagonista es la duda acerca del dónde realmente se encuentra. Dicho sentido de no pertenencia se asemeja al caso de Segismundo; el aparecer en otro espacio físico genera confusión en el protagonista, quien desconoce cuál es su yo despierto y su yo dormido-delirante; no obstante, al final de la historia, el sueño y la realidad se separan⁹⁹.

3.2 Héroes y villanos

Al igual que los motivos literarios, los personajes arquetípicos surgen de un reconocimiento colectivo, con el que las personas son capaces de empatizar.

El arquetipo definido por C. G. Jung es trabajado desde el psicoanálisis; para él, los arquetipos derivan de la consciencia, «que se han transformado en fórmulas concientes»¹⁰⁰.

El concepto de “arquetipo” sólo indirectamente puede aplicarse a las representaciones colectivas, ya que en verdad designa contenidos psíquicos no sometidos aún a elaboración consciente alguna, y representa entonces un dato psíquico todavía inmediato. Como tal, el arquetipo difiere no poco de la formulación históricamente construida o elaborada.¹⁰¹

⁹⁹ Véanse en los anexos los fragmentos del manga que ejemplifican el momento en el que el protagonista diferencia el sueño de la realidad.

¹⁰⁰ C. G. Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo* (Barcelona: Paidós, 1970), 11.

¹⁰¹ Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, 11.

El inconsciente colectivo transforma y asocia las manifestaciones a su manera y las transmite a lo largo de los años; esta labor se ejecuta con personajes particulares - incluso con situaciones-, lo que resulta en perfiles que logran apropiarse de un espacio cultural en el campo social, tal como es el caso de la *femme fatale*, la heroína, el villano, el sabio, el héroe, entre otros.

Entre los personajes arquetípicos involucrados en *Pandora Hearts*, es posible reconocer puntualmente al héroe y al villano. De entrada, el héroe propuesto por Campbell en su libro *El héroe de las mil caras*¹⁰² (1949), es analizado a profundidad, a raíz de que su existencia forma parte de un esquema narrativo recurrente a lo largo de la literatura universal canónica. Por otro lado, el rol del villano o antagonista representa la fuerza opositora del protagonista; es quien -en general- crea el conflicto que desencadena la trama.

Mochizuki recurre a estos arquetipos y los configura como seres humanos complejos; el héroe no es del todo un ser sublime, y el villano no busca únicamente la destrucción del mundo, sino el recuperar a un ser querido. Aun así, la encarnación de estos prototipos es representada a través de Oz, Jack y Glen; sus roles cambian a lo largo de la trama debido a los descubrimientos sobre sus participaciones en Sabrie y la ruptura del Abismo.

En esta obra, los roles entre villanos y héroes se fisuran, puesto que los personajes que representan las fuerzas antagonistas, los Baskerville, resultan no serlo; Jack, quien es denominado héroe desde el inicio, termina como villano; y Oz encarna al héroe de manera particular.

¹⁰² Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras* (México D.F: Fondo de cultura económica, 1972).

Al principio, se considera que Jack y Oz son los héroes; el primero, a causa de la percepción colectiva durante la tragedia de Sabrie, y Oz, mediante su aproximación con el Abismo; sin embargo, aunque su imagen se pueda relacionar con el héroe postulado por Campbell, se presentan diferencias frente al esquema planteado por este último.

El héroe expuesto por Mochizuki contiene distintos matices entre la bondad y la maldad. Oz es capaz de luchar por las causas nobles y el bien, pero esto no impide que haya momentos en los que su único deseo sea desaparecer; la aventura y la carga de emociones que Oz conlleva difiere de la travesía que el héroe de Campbell atraviesa, debido a que no hay fases como el vientre de la ballena, la mujer como tentación, la negativa del regreso o la huida mágica¹⁰³; incluso algunas de las otras fases, como la ayuda sobrenatural o la reconciliación con el padre, se pueden encontrar en un orden diferente.

Por otro lado, la interpretación de héroe que representa Jack se ve destruida por la verdad sobre su participación en los acontecimientos de Sabrie y en la nueva ruptura entre el Abismo y el mundo real. Su imagen era idealizada, ya que gran parte de Sabrie y sus habitantes fueron devorados por el Abismo, y él logró escapar con su versión de la historia; por ende, su rol en la trama inicia como héroe y termina como villano.

Como se mencionó, el antagonista inicial era la familia Baskerville; ellos se encargaron de enviar a Oz al Abismo. A través de la trama se puede observar que causan caos; además, el relato de Jack sobre la tragedia de Sabrie los encasilló como crueles, malvados e inhumanos. No obstante, los descubrimientos realizados con la ayuda de las memorias de Alice, un diario del ducado Barma y el mismo Jack expusieron que los

¹⁰³ Fases por las que atraviesa el héroe propuesto por Joseph Campbell en el libro *El héroe de las mil caras*.

Baskerville fueron manipulados y utilizados para crear la ruptura entre el Abismo y el mundo real.

Jack, como villano, no busca la destrucción del mundo, no planea que la maldad reine, simplemente intenta traer de vuelta a Lacie¹⁰⁴, que fue enviada al Abismo a causa de los rituales de los Baskerville. Como justificativo, Jack usa a Lacie para crear la ruptura entre el Abismo y el mundo real, lo que provocó que la ciudad de Sabrie fuera devorada por el Abismo casi en su totalidad; miles de vidas fueron afectadas por este fenómeno y los límites entre ambas dimensiones quedaron fisurados.

La diferencia entre héroes y villanos se desenvuelve en la ambigüedad e incertidumbre que el colectivo social construyó sobre sus representaciones. Oz, Jack y Glen se vuelven encarnaciones de los arquetipos antes mencionados, pero sus motivaciones distan de ser únicamente buenas o malas.

3.3 La encarnación del doble

El motivo del doppelgänger¹⁰⁵ o el doble en el campo de la literatura surgió en el siglo XVIII, y resaltó dentro del movimiento del romanticismo en obras como *Los elixires del diablo*¹⁰⁶ (1815-1816), de E. T. A. Hoffmann y *El doble*¹⁰⁷ (1846), de Fiódor Dostoyevski; sin embargo, uno de los relatos más populares y que es aludido constantemente es *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*¹⁰⁸ (1886), de Robert Louis Stevenson.

¹⁰⁴ Hermana de Glen Baskerville.

¹⁰⁵ Es comprendido como un doble u otra versión uno. Generalmente se lo asocia al lado maligno de la persona, debido a que en algunas culturas se creía que los dobles predicaban la muerte o enfermedad.

¹⁰⁶ Ernst T. Amadeus Hoffmann, *Los elixires del diablo* (Alemania, 1815).

¹⁰⁷ Fiódor Dostoyevski, *El doble* (Imperio ruso, 1847).

¹⁰⁸ Louis Stevenson, *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (Reino Unido, 1886).

El motivo del doble, encarnado en la novela de Stevenson, permite una mirada satírica de la sociedad inglesa de su época y los polos de la bondad y la maldad en el ser humano, escindidos y luego confundidos en el personaje del doctor Jekyll y su contraparte, el señor Hyde.

Por otro lado, el manga de Mochizuki¹⁰⁹, a pesar de que retrata una crítica social y desarrolla la idea del doble, lo hace de un modo peculiar: quienes personifican la condición del doble son: el heredero del ducado Vessalius, Oz, y una sirvienta del ducado Nightray, Echo. A pesar de que la noción de dos espectros de conciencia cohabitando en un cuerpo es desarrollada por la *mangaka* de distintas formas para cada uno, el origen de ambos no recae en el uso de una medicina o de alguna experimentación, como acontece en el relato de Stevenson.

El síndrome de Jekyll y Hyde es encarnado en *Pandora Hearts* de distintas maneras en cuanto a la construcción del doble. Una de las primeras diferencias entre el doble desarrollado por Stevenson y los de Mochizuki es el origen de las personalidades o conciencias en un solo cuerpo; mientras que, en el caso de Oz y Jack, la sangre y la familia los conecta; en el personaje Zwei¹¹⁰, ya existían ambas personificaciones, Echo y Noise. Ninguno de los casos origina al doble por medio de experimentos.

Otro aspecto presente en la caracterización del doble en la novela de Stevenson es el cambio en la apariencia física; entre Jekyll y Hyde, la estatura, actitudes y comportamientos representan los polos de la bondad y la maldad.

En *Pandora Hearts*, Jack y Oz no utilizan este recurso, el aspecto físico no sufre mutaciones en la figura corporal con el cambio de conciencia. Por otro lado, las

¹⁰⁹ Véanse en los anexos los fragmentos del manga que presentan de manera gráfica las interacciones de los personajes que encarnan al doble.

¹¹⁰ Deriva del alemán, significa *dos*.

personalidades de Zwei sí cuentan con cambios en su cuerpo; mientras que, Echo es una joven sumisa, tranquila, callada y de pelo corto, Noise es retratada como una chica con el cabello desordenado y largo, que tiene una trenza en el lado derecho, incluso se percibe una deformación en el rostro, que la hace más agresiva.



Ilustración 8.- Pandora Hearts; diferencias del cambio físico entre Jack/Oz y Noise/Echo

Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 57, 25-26.

Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 34, 34.

La dualidad de bondad y maldad planteada en Jack y Oz dista en algunos aspectos del caso de Jekyll y Hyde en cuanto a su caracterización. Mientras que en el relato de Stevenson una conciencia es completamente diferente a la otra, Mochizuki configura a sus personajes como seres humanos completos, cargando con la ambigüedad que poseen los sentimientos y las acciones. Sin embargo, de manera general Oz aborda la bondad, al igual que Jekyll, y Jack la maldad de Hyde.

En la ruptura establecida en la tragedia de Sabrie, Jack asume un rol heroico al impedir que las criaturas y lo maligno del Abismo accedan al mundo real de la obra. No obstante, se descubre que a causa de dichos acontecimientos en Sabrie, Jack sufre un retroceso físico y logra ser acogido como hijo por el padre de Oz.

Zwei, al ser parte de la familia Baskerville que logró sobrevivir a la tragedia de Sabrie, decide mantenerse como Echo, para evitar levantar sospechas en Pandora. Es posible observar una similitud más cercana al síndrome de Jekyll y Hyde a través de Zwei, dado que, cuando Echo o Noise están presentes en el plano físico, se distingue el accionar entre la bondad y la maldad.

Echo interactúa con los personajes de forma pacífica; auxilia a quienes hayan sido víctimas de su amo, e incluso ayudó directamente a Oz durante la crisis interna provocada por el descubrimiento acerca del papel de Jack en la tragedia de Sabrie. Noise, por otro lado, en todo momento es fiel a su amo, disfruta lastimar y torturar a los demás y, a pesar de que se deja llevar por los impulsos, es calculadora al planear su siguiente paso.

La lucha interna por el control que retrata Mochizuki en su obra difiere entre el caso de Oz y Jack, y el de Echo y Noise. Aunque Echo es la personalidad más expuesta, Noise es quien dispone de un mayor control sobre el cuerpo. Al contrario de Zwei, Jack y Oz no son capaces de subyugar a una conciencia sobre la otra a voluntad.

Debido a los elementos que propios del manga, como el código visual, la *mangaka* muestra las interacciones entre conciencias por medio de un espacio vacío y oscuro, en el que solo sus personalidades pueden habitar. Cuestión que facilita al espectador conocer cómo se produce la lucha interna del poder sobre el cuerpo físico de cada uno.

Conclusiones

Mediante este trabajo se realizó un análisis comparativo entre la categoría general de la literatura narrativa y el manga de *Pandora Hearts*, con el objetivo de visualizar una correlación más profunda y concreta entre estas dos nociones, desvalorizando el estigma sobre el manga -en general- como un producto destinado únicamente al entretenimiento. Se tuvo en consideración aspectos como el uso de recursos teóricos literarios en la elaboración de obras de manga, el dialogo entre ambos formatos (literatura y manga) y el análisis de las obras base con las que se construyó la narrativa de *Pandora Hearts*.

El trabajo se dividió en tres capítulos; el primero realiza la investigación pertinente al manga desde su origen, evolución y significación cultural dentro del país asiático y fuera del mismo, la profundización en la hibridez del manga que surgió a partir de mediados del siglo XX, cuyo desarrollo favoreció el comercio y consumo de este tipo de obras, además de exponer de manera específica las distintas categorías de asociaciones que se trabajan en el manga.

Debido al recorrido ejecutado, es posible reconocer los procesos que ha atravesado el manga. Se ha podido mostrar que los cambios constantes de una sociedad en reconstrucción y su modo de procesar la producción y la recepción de una obra durante periodos de guerra y postguerra influyeron en los *mangakas* para diversificar sus contenidos; el crecimiento del género del manga influyó en que se iniciara su consumo internacional.

El segundo capítulo enfoca su desarrollo en el análisis de *Pandora Hearts*. El trabajo de traducción y distinción realizado en comparación con otras historietas alrededor del mundo, el modelo de estructura narrativa propuesto por McKee que es ejemplificado en la obra de Mochizuki y el acercamiento a la mitología y literatura fantástica encarnadas en los personajes de este manga.

Se demostró que la influencia literaria desarrollada en *Pandora Hearts* está trabajada minuciosamente, su construcción no dificulta encontrar las asociaciones literarias; sin embargo, se profundiza en ella por medio de la caracterización de los personajes mencionados; la autora al servirse de obras conocidas a nivel mundial como *Alicia en el País de las Maravillas*, *El extraño caso del doctor Jekyll y mister Hyde* y *La leyenda de Pandora* encamina su obra a un reconocimiento superficial, de modo que simplifica el trabajo del lector al momento de recordar a los personajes.

En ciertos casos, se constata que lo fantástico y mitológico es replicado en la narrativa de Mochizuki, sus espacios, personajes e historia dan cabida a una correlación entre las obras base y el nuevo mundo gestado por la *mangaka*, teniendo en cuenta que estas encarnaciones no son imitaciones o adaptaciones de las obras base, sino una especie de reescritura.

Por último, el capítulo final profundiza en las caracterizaciones de motivos literarios y arquetipos. La *mangaka* refleja a través de los personajes y la narrativa que la interacción entre la literatura occidental canónica y el manga es realizada por medio de la categoría de reformulación¹¹¹, dado a la configuración con la que son elaborados.

El desglose de cada personaje propició un acercamiento más profundo acerca de la literatura canónica occidental en *Pandora Hearts*; los personajes como la organización Pandora, Oz Vessalius, Jack Vessalius, Alice, Zwei Baskerville y Glen Baskerville retratan que el uso de nombres y modelos arquetípicos pueden variar en el grado de relación que la obra amerita, debido a que, si bien estos personajes caracterizan personalidades en concreto, Mochizuki se apropia de ellos y los configura de manera conveniente para la trama. Es decir, que, en efecto, es posible percibir la reproducción de

¹¹¹ Rosáin y Sayar, *Herramientas de la teoría literaria – 1ª Clase*, <https://www.youtube.com/watch?v=pXo-FTb5IJg&t=3947s>.

personajes arquetípicos como el doble, trabajados de una forma distinta, en este caso, al relato de Stevenson.

La propuesta de collage en el trabajo abrió paso a correlacionar inferencias que paulatinamente se lograron conectar; la transdisciplinariedad inherente en el manga expone que, incluso con personajes, espacios y acontecimientos propios de un modelo narrativo, la obra es capaz de funcionar como una historia completamente distinta. Las diferentes perspectivas desde las que se analizó *Pandora Hearts* como es el campo social, el aspecto técnico de las artes involucradas y el estudio comparativo de los personajes evidencian las asociaciones entre el manga de Mochizuki y la literatura occidental canónica.

El dinamismo que la obra propone favorece la contemplación de elementos y recursos literarios impregnados en ella; las personificaciones arquetípicas son una parte esencial de la obra en cuestión, incluso si la *mangaka* las encarna como seres humanos complejos, dado que, la trama es concretada por estas personificaciones que paulatinamente evolucionan.

Bibliografía

- Basil, Hatim., y Ian Maso. *Teoría de la traducción. Una aproximación al discurso* . Barcelona: Editorial Ariel S.A., 1995.
- Borges, Jorge Luis, Silvina Ocampo, y Adolfo Bioy C. *Antología de la literatura fantástica*. Barcelona : EDHASA-SUDAMERICANA, 1977.
- Bouissou, Jean-Marie. «Pourquoi aimons-nous le manga? Une approche économique du nouveau soft power japonais.» *Le Japon aujourd'hui: La puissance d'innover* (Presses Universitaires de France), 2006: 71-84.
- Cabrera, Rosa. «El pícaro en las literaturas hispánicas.» *El pícaro en las literaturas hispánicas*. New York : Centro virtual Cervantes, 1968. 163-173.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Traducido por Luisa Hernández. México D.F: Fondo de cultura económica, 1972.
- Carrol, Lewis. *Alicia en el país de las Maravillas* . Ediciones del Sur , 2003.
- Díaz Gonzáles, María del Mar. «La investigación y la didáctica de la historieta, como herramienta de aprendizaje en la enseñanza de adultos.» *Opción*, vol 32 N°7, 2016: 559-582.
- «Espacios transliterarios Híbridez, digitalidad, migración.» *Jean Monet Papers Cultural studies in European integration*. Santiago de Compostela, Galicia: Universidad Santiago de Compostela, 2018.
- Gallego Tabares, Juan David. «Es acaso la vida ¿un frenesí o una ilusión? Análisis de la concepción de sueño en La vida es sueño de Pedro Calderón de la Barca.» Universidad de Anioquia- EAFIT, 2016.
- Grimal, Pierre. *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona : Paidós, 1981.
- Hernández Pérez, Manuel. «La narrativa Cross-Media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos.» *La narrativa Cross-Media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos*. Murcia , 2013.
- Jara Yépez, Jessica. «El viaje, un motivo literario y periodístico: análisis de las voces de Marrakesh, de Elías Canetti.» Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 28 de Noviembre de 2011.
- Jung, Carl G. *Arquetipos e inconsciente colectivo* . Barcelona : Paidós , 1970.

- León Del Río, Ma. Belén. «Arquetipos e inconsciente colectivo en las artes plásticas a partir de la psicología de C. J. Jung.» *Arte, individuo y sociedad* 21 (2009): 37-50.
- Mayor, Hyatt, y Yasuko Betchaku. «Hokusai.» *The metropolitan museum of art Bulletin* 43 (1985): 1-48.
- Maza Pérez, Alejandro Enoc. «Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades.» *Perspectivas Docentes* 50, 2014: 12-16.
- McKee, Robert. *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Traducido por Jessica Lochart. ALBA, 1997.
- Mukarovsky, Jan. *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales*. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2011.
- Orea Rojas, Mari Carmen. «El motivo literario como elemento fundamental para la literatura comparada .» *Actio Nova: Revista de teoría de la literatura y la literatura comparada* , 2018: 164-185.
- Rojas Reyes, Carlos, y Geovanny Calle. «La forma del cómic.» *Tsantsa Revista de investigaciones artísticas* (Universidad de Cuenca), n° N°6 (Diciembre 2019): 69-84.
- Rosaín, Diego Hernán. «Clásicos de ayer y de hoy El manga como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales .» *LUTHOR Nro. 34*, 2017: 53-68.
- Rosaín, Diego Hernán. «Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal .» *Con A de animación N°13*, 2021: 44-62.
- Rosaín, Diego Hernán, y Roberto Sayar. «Herramientas de la teoría literaria - 1° Clase.» *Herramientas de la teoría literaria - 1° Clase*. Septiembre de 2021.
- Rosaín, Hernán, y Roberto Sayar. «Herramientas de la teoría literaria – 3°Clase.» *Herramientas de la teoría literaria – 3°Clase*. <https://www.youtube.com/watch?v=d63zVEn0qeQ&t=5706s> , Septiembre de 2021.
- Santiago, José Andrés. «Manga del cuadro flotante a la viñeta japonesa.» *Manga del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevreda: Gráficas Salnés S.L, 2013.
- Schodt, Frederik. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokyo; New York: Kodansha, 1983.
- Stevenson, Robert Louis. *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. 1886.

- Tezuka, Osamu. «Osamu Tezuka 1987 profile & interview Astro Boy creator .» *BetaGems Lost Media* . (1987).
- Toku, Masami. «What is manga?» *Art Education* (National Art Education Association) 54, n° 2 (Marzo 2001): 11-17.
- Torres Simón, Esther. «El lector de manga: ¿un lector orientalista?» *Inter Asia Papers*, 2008: 1-18.
- Vallès-Botey, Teresa. «El motivo literario de la búsqueda del padre en la narrativa de Carlos Pujol.» *Revista Chilena de Literatura N°100*, Noviembre 2019: 237-259.
- Veiga Rilo, Elena. «Cultura Japop: manga e hibridación literaria no Brasil.» *Espacios transliterarios; Hibridez, digitalidad, migración* , 2018: 77- 86.
- Veiga Rilo, Elena. «Cultura Japop: Manga e hibridación literaria no Brasil.» *Jean Monet Papers Cultural studies in European integration*, 2018: 77-86.
- Villa Gracia, Daniel. «Representación del movimiento en el manga y el anime.» *Narrativas visuales Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (Fundación Universitaria San Mateo), 2018: 70-108.

Anexos

La lectura de las siguientes ilustraciones debe hacerse de derecha a izquierda, en caso de tener texto.

Capítulo 1: Una mirada al manga

1.1 Origen e historia panorámica:



Gege Akutami, (2018) Jujutsu Kaisen [manga] *Weekly Shōnen Jump*. Portada.

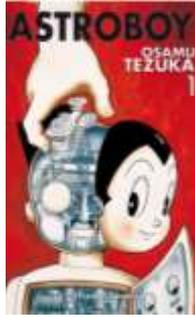


Aka Akasaka, (2015) Kaguya-sama: love is war [manga] *Shūkan Young Jump*. Portada.



Atsushi Okubo, (2003) Soul Eater [manga] *Gekkan Shōnen Gangan*. Portada.

1.2 Hibridación, tradición e innovación:



Osamu Tezuka. (1951) Astroboy n°01/07 [Manga]. *Planeta Cómico*. Portada.



Osamu Tezuka. (1950) Jungle Taitei/ Jungle Emperoro leo. [Manga]. *Jippi English Comics*. Capítulo 3, 92.

1.3 Referencias y asociaciones:



Kei Toda, (2020) Eibei Bungakusha to Yomu The Promised Neverland / Yakusoku no Neverland [Manga]. *Shūeisha*. Portada. <https://www.shueisha.co.jp/books/items/contents.html?isbn=978-4-08-721131-3>.

Capítulo 2: *Pandora Hearts*: un collage

2.2 Estructuras narrativas: El enfrentamiento físico (lado derecho) y mental (lado izquierdo) desarrollado entre Oz y las fuerzas antagónicas. Fragmentos del capítulo noventa y siete y noventa y nueve:



Jun Mochizuki, (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 97, 13.



Jun Mochizuki, (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 99, 9.

Capítulo 3: Personajes, arquetipos y motivos literarios

3.1 Motivos recurrentes: El momento en que se diferencia entre el sueño y la realidad.

Fragmentos del capítulo ciento cuatro:



Jun Mochizuki, (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 104, 17.



Jun Mochizuki, (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 104, 9.



Jun Mochizuki, (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 104, 24-25.



Jun Mochizuki, (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 104, 22.

3.3 La encarnación del doble: La posesión momentánea de Jack en el cuerpo de Oz.

Fragmento del capítulo veintiuno:



Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 21, 40.



Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 21, 37.

Interacción de poder y diferencias físicas del personaje de Zwei entre Echo y Noise.

Fragmentos del capítulo treinta y cuatro, y ochenta y siete:



Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 87, 40.



Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 34, 33.

El interior de la mente que se muestra como un espacio en el que ambas conciencias pueden interactuar. Fragmentos del capítulo veintidós:



Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 21, 41.



Jun Mochizuki. (2009) Pandora Hearts [Manga]. *Shōnen GFantasy*. Capítulo 22, 21.