

Sinergias entre *manga* y cine de autor: Sion Sono, Usamaru Furuya y Minoru Furuya

Antonio Loriguillo

No hay entre las cinematografías de todo el mundo una con más volumen de producciones que adapten historietas como la japonesa. Y, nótese bien aquí, esta es la única vez que vamos a hablar de *cinematografía japonesa*, un término demasiado generalista para hablar de los más dispares movimientos y trayectorias de autores personalísimos, cuya dispersión no hace más que perturbar la tranquilidad del espectador occidental que organiza y sistematiza todo un espectro bajo la obsoleta y exótica etiqueta del *cine japonés*¹. En este artículo vamos a intentar aproximarnos al proceso de adaptación del *manga* en el sector audiovisual japonés para constatar las ricas sinergias que forman las historietas más alternativas con determinados estilemas de la «New Wave» japonesa» (STOJKOVIC, 2010: 35) encabezada por figuras como Takashi Miike o Sion Sono.

Existe en Japón una estrechísima relación entre el sector editorial y el sector audiovisual, concretamente con el cine de exhibición en salas. La figura archiconocida de Osamu Tezuka fue capital en el proceso de asociación del *manga* y el *anime*. El primer paso fue el definitivo establecimiento de los rasgos compositivos y narrativos más distintivos del *manga* —«expresionismo, collage, narración, conexión palabra-dibujo, movimiento subjetivo, formatos, el efecto “enmascarado” y personajes icónicos» (MCCLOUD, 2005: 210)—, de cuya influencia no escapan ni los *mangaka* independientes más alejados de la caricatura. El segundo paso fue aprovechar las sinergias entre ambos sistemas de producción y convertir sus creaciones para viñeta en series televisivas y películas². La veda estaba abierta y el camino de Tezuka fue seguido por talentosas figuras como Yasuo Otsuka, Isao Takahata o Hayao Miyazaki, ahora ya consagrados como tótems de la animación gracias a la cristalización de ese modelo produc-

tivo inspirado por Tezuka en su propio estudio, el Studio Ghibli. «La adaptación de un *manga* de éxito a los dibujos animados se convierte en norma a partir de entonces, y prácticamente no hace falta mencionar que cuando una serie de cómic ha alcanzado la popularidad, su versión animada también existe» (BERMÚDEZ, 1995: 108). La tendencia perdura en la actualidad y no es extraño ver el estreno anual de la nueva película animada de *manga* veteranos de todos los géneros, desde *Doraemon*, *Detective Conan* o *Crayon Shin Chan* a más adultos como *Neon Genesis Evangelion*, pasando por el tridente de la revista *manga* más célebre, la Weekly Shōnen Jump: *Naruto*, *One Piece* y *Bleach*. Sin embargo, vamos a aproximarnos a una tendencia no tan transitada —aunque mucho más recorrida que la que lleva a la adaptación de los cómics americanos—, la senda que lleva del *manga* a la película *live-action*, de carne y hueso.

Del *manga* a las películas de acción real

La adaptación de *manga* a *live-action film* no deja de ser algo problemático para todos los actores del proceso. Es problemático para el autor, que probablemente vea su obra aún más alterada con respecto al original y con el riesgo de que esta llegue a nuevos públicos convertida en algo irreconocible. Es sin duda problemática para el *otaku*³, cuyas expectativas dificultan muy notablemente cualquier recepción más amable que la de la descalificación airada en las comunidades virtuales. Por tanto, es también problemático para los productores, obligados a conjugar presupuesto con expectativas de los fans y fidelidad a la pieza original —aunque luego este sea el primero de los tres problemas que se aparta—. Se plantea por tanto «la adaptación como proceso productivo y creativo que pone en cuestión los originales de los que parte (o a los que pretende llegar), que encaja a la perfección con un panorama industrial que ha experimentado grandes y definitivos cambios en los últimos años» (DE FELIPE Y GÓMEZ, 2008: 21).

Para empezar, la idea de adaptar una historieta no es altruista, sino que parte desde el cálculo de beneficios y suele surgir de un *manga* de éxito que ya ha disfrutado de una adaptación animada —generalmente un *anime* televisivo— de manera que la respuesta de las audiencias posterior ha rubricado el nivel de ventas de *tankōbon*⁴ inicial. Encontramos de esta manera las películas *live-action* de *hits* como *Death Note* —*manga* de Takeshi Obata y Tsugumi Ohba⁵—, la trilogía dedicada al *thriller* de conspiraciones internacionales de otra obra maestra de Naoki Urasawa: *20th Century Boys*, la revisión del *chambara* al estilo *shōnen*⁶ de *Rurouni Kenshin* y de *Azumi*, *shōjō* popularísimos como *Paradise Kiss* o *Ouran High School Host Club*, o la más grande y extensa obra de ciencia-ficción de los últimos años, *Gantz*, cuyas adaptaciones tanto animadas (*Gantz*, Ichiro Itano,

Studio Gonzo, Fuji TV/AT-X, 2004)⁷ como de imagen real (*Gantz*, Shinsuke Sato, 2011; *Gantz: Perfect Answer*, Shinsuke Sato, 2011) han sido incapaces de aproximarse a la magnitud del colosal universo planteado por su autor, Hiroya Oku⁸. La sorpresa llega cuando títulos de marcado género, susceptibles a ser minoritarios, han sido también adaptados a la gran pantalla comercial. Estamos hablando de la epopeya del *mahjong* —esa especie de dominó japonés— y demás juegos de apuesta en *Kaiji*, e incluso los juegos de estrategia en tiempo real como en *Liar Game*. También historietas de base erótica, como la caricatura con pretensión didáctica de la vida sexual del japonés medio que es *Futari Ecchi* [Dos personas atrevidas] o los juegos sadomasoquistas de *Sundome* [Parar justo en el momento previo] de Kazuto Okada, son adaptados perfectamente de manera más explícita a la que el *durama* televisivo puede ofrecer bajo el amparo del *softcore* y el *pinku eiga*, géneros de largo recorrido y aceptación en Japón.

Lo que queremos venir a señalar es que, aparte de esta corriente comercial, integrada en las televisiones y en las filiales de los estudios multinacionales, parece existir una tendencia fuera del *mainstream*, y este será nuestro ámbito de estudio, de la adaptación de *manga* de manera externa a los círculos comerciales habituales, partiendo desde el reconocimiento de sus directores como figuras independientes dentro de la cinematografía japonesa que ha podido llegar a la cultura occidental principalmente a bordo de festivales. Las características propias del sector audiovisual japonés —«un sistema, en definitiva, más cercano al cine americano, lejos de las políticas europeas de protección y fomento y centrado en la competitividad del sector privado, pero también capaz de generar cierta libertad creativa al moverse al margen de las multinacionales y disponer de canales alternativos de distribución.» (CUETO, 2003: 22-23)— permiten una mayor independencia de las productoras y distribuidoras dominantes, lo que repercute de manera directa en la libertad creativa de los autores

LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL JAPONÉS [...] PERMITEN UNA MAYOR INDEPENDENCIA DE LAS PRODUCTORAS Y DISTRIBUIDORAS DOMINANTES, LO QUE REPERCUTE DE MANERA DIRECTA EN LA LIBERTAD CREATIVA DE LOS AUTORES Y, POR ELLO MISMO, EN UNAS ADAPTACIONES QUE MÁS ALLÁ DE LA LITERALIDAD, VIENEN A TRANSMITIR MENSAJES EN LA MISMA ONDA ESTÉTICA

y, por ello mismo, en unas adaptaciones de historias que, más allá de la literalidad, vienen a transmitir mensajes en la misma onda estética que los *mangaka* que las dibujan⁹. Solo así, los ahora reconocidos como autores de voz personal, han adaptado desde principios del nuevo milenio una buena remesa de *manga* alternativo, en la mayoría de casos sin una adaptación animada previa. Así, «el cine nipón de consumo está dominado en casi todas las fases de producción por la cultura *otaku*, llegando incluso esta tendencia al cine de autor» (SALA, 2003b: 197-198). A continuación, mencionamos algunos ejemplos. El prolífico Takashi Miike ha conseguido conectar con todos los públicos con adaptaciones de *manga* de culto sobre asesinos en serie como *Ichī The Killer* (2001) del *mangaka* Hideo Yamamoto, llegando a probar el formato de miniserie para televisión para adaptar el *manga* de culto de Eiji Ōtsuka y Shou Tajima en *MPD Psycho: Kazuhiko Amamiya Returns* (2000). Hirokazu Koreeda, cuya sensibilidad ha sintonizado muy bien con la crítica occidental en diversos festivales, también consiguió cierta resonancia comercial con *Air Doll* (2009), la adaptación del *manga* homónimo de Yoshiie Gōda. Incluso fuera de las fronteras japonesas ha sido célebre la adaptación libre que Park Chan-wook llevó a cabo en *Oldboy* (2003). Vamos a centrarnos en la figura del último director japonés que ha adquirido prestigio internacional y cuya filmografía tiene una peculiar relación con el *manga*: Sion Sono. El director cuenta en su filmografía con los dos caminos: la adaptación a *manga* de su película *Suicide Club* (Jisatsu Circle, 2002), y la adaptación del *manga* *Himizu* [Topo] (2011), cuyo argumento original contextualizó en el escenario post-Fukushima.

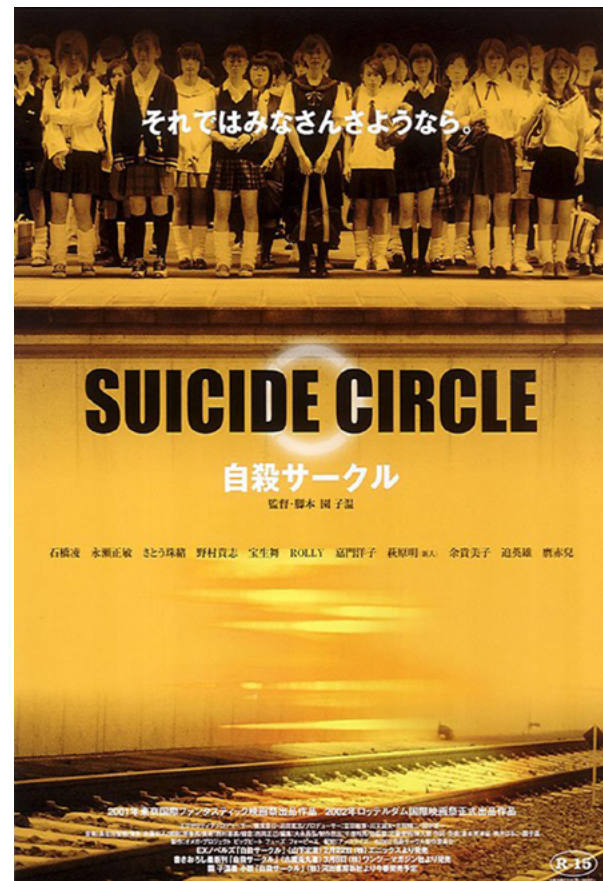
Sion Sono

La trayectoria vital de Sion Sono parece obedecer a una pulsión de liberar diversas perversiones y fantasmas propios a través de la expresión artística de una naturaleza humana al borde del abismo y anegada por una oscuridad de la que no hay más salida que el sacrificio o el suicidio, extremos que suelen llevar a un inevitable baño de sangre. Poeta vocacional, Sono abandonó la universidad en pos de la realización de cortometrajes, algo que le llevaría a una buena carrera ligada al cine. Sono escribe y dirige la mayoría de sus películas, y suele emplear en ellas a jóvenes valores de la escena mediática japonesa —estrellas de grupos *J-Pop* familiares al público por su continuada presencia en los histriónicos magazines televisivos japoneses—, en compañía de unos secundarios recurrentes como Mitsuru Fukikoshi, el veterano Den Den, o la propia pareja de Sono y ex *gravure idol* Megumi Kagurazaka.

La filmografía de Sion Sono guarda unas constantes como son la visión que los jóvenes tienen del presente y del oscuro futuro, así como los temas más candentes

para la sociedad japonesa contemporánea. El alto ratio de suicidios (*Suicide Club*, 2002), la incomunicación familiar (*Noriko's Dinner Table*, 2006; *Cold Fish*, 2010), la sexualidad traumatizada por todo tipo de causas (*Strange Circus*, 2005, *Guilty of Romance*, 2011)¹⁰ o la influencia de las sectas religiosas (*Love Exposure*, 2008) son muchas veces el contexto en el que aparecen unos personajes alienados, tímidos y manipulables a los que acompañamos en su descenso a los infiernos psicológico y emocional y, tras los cuales, surgen convertidos en lobos con piel de cordero. Como decíamos, Sion Sono ha encontrado una afinidad orgánica con las historietas desde el inicio de su popularidad a través del terror más cercano al *splatter* y al *gore* que se configuró en Japón a finales de los noventa no solo en los filmes, sino también en las obras de algunos *mangaka* que han llevado el género a límites ridículos —especialmente los delirantes *one-shot* de Kago Shintaro o las obras de Hideshi Hino o Suehiro Maruo—. Como vamos a poder comprobar: «la tenaz estabilidad de estas representaciones icónicas inequívocas a través del tiempo y más allá de las mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales, constituye toda una lección de antropología cultural en la era massmediática» (GASCA y GUBERN, 2001:32).

Imagen promocional de *Suicide Circle* (Sion Sono, 2002)



Sion Sono y Usamaru Furuya: *Suicide Circle*

El salto a la fama de Sono se produjo precisamente desde el *J-Horror* con *Suicide Circle* (2002), un film que le reportó notoriedad en su Japón natal y entre los seguidores del horror japonés, en boga en el momento de su estreno tras el hito de repercusión internacional que supuso *Ring* (Ringu, Hideo Nakata, 1998) y las adaptaciones de los terroríficos *manga* de Jin Ito: *Uzumaki* ([Espiral], Higuchinsky, 2000) y la serie de películas cuyas secuelas han llegado a nuestros días sobre *Tomie* (Ataru Oikawa, 1999)¹¹.

Suicide Circle es una extraña historia que parte del suicidio masivo de cincuenta y cuatro colegialas que se arrojan a las vías del tren de una estación subterránea de Tokio. El incidente pone a la policía en alerta sobre una posible tendencia creciente al suicidio entre la población juvenil y se pone a trabajar en las dos únicas pistas que enlazan los suicidios: el sitio Web Haikyo.com [Ruinas.com], que cuenta y clasifica por género a las víctimas del suicidio antes de que se produzca, y las bolsas blancas que aparecen siempre previamente en la escena del suicidio y que contienen rollos larguísimos de piel humana, más tarde identificada con la de las propias víctimas. Las noticias saltan a la televisión y la plaga de suicidios continúa extendiéndose hasta cobrarse la vida, entre muchos otros, del novio de Mitsuko (Saya Higawara), puesta bajo el punto de mira de la investigación al contar con un tatuaje idéntico al de su novio y que ya había aparecido en uno de los rollos de piel humana encontrados. La policía acaba deteniendo al líder de la presunta secta que incitaba al suicidio por Internet, dando por cerrado el caso pese a las reticencias del detective Shibusawa (Masatoshi Nagase), aún afectado por el suicidio de su compañero Kuroda. Días más tarde, Mitsuko consigue dar con una pista que relaciona los suicidios con las canciones del grupo pop del momento, Dessert, tras el cual se encuentra el anónimo colectivo de niños —recordándonos inquietantemente a *El marino que perdió la gracia del mar* de Yukio Mishima— que ha orquestado los suicidios desde el principio. La película concluye de manera ambigua con Mitsuko subiéndose a un tren vestida de colegiala y con la última actuación de Dessert.

Noriko's Dinner Table, película posterior de Sono, fue planteada como una secuela de *Suicide Club*, pero únicamente recoge el contexto de los suicidios para trazar un retrato de la incomunicación entre las familias medias niponas. El argumento de las dos películas se encuentra entrelazado en la novela *Suicide Circle: The Complete Edition*, escrita por el propio Sono y publicada antes del estreno de la película. Anteriormente se había publicado también el *manga* homónimo de Usamaru Furuya, un encargo del propio Sono en el que había instado a Furuya a no hacer una traslación a viñetas del argumento de la película, sino a crear su propia historia relacionada



Arriba: Mitsuko (Saya Higawara)

Abajo: portada desplegable del *manga* de Usamaru Furuya

con los eventos de la misma. El *manga*, de apenas 170 páginas, resulta mucho más comprensible y es interesante como *spin-off* a partir de la base construida por Sono en la película y la novela. El argumento del *manga* parte del mismo suicidio masivo que la película pero con una nueva premisa: hay una superviviente, Saya Kota, una colegiala sumida en una espiral de autodestrucción que abarca desde la prostitución hasta la autolesión y que, merced a su milagrosa supervivencia, pasa a convertirse en una figura de adoración para otras colegialas que se unen a la causa del suicidio masivo. Las conexiones con la película no van más allá de la escena inicial y de un par de guiños —Dessert es aquí una suerte de Marilyn Manson, el inspector Kuroda parece estar dibujado en base al actor Ryo Ishibashi, que interpreta a Kuroda en el film—, y se centra en la alienación de personajes perdidos en sí mismos más que en cultos suicidas. El estilo de Furuya en este *manga* es formalmente contenido y remite al universo de la película sin desviaciones. El dibujo en blanco y negro, como en la gran mayoría de los *manga* y contraviniendo el estándar del cómic americano, «afecta a todos los niveles de la lectura. En el blanco y negro, las ideas se comunican más directamente. El significado trasciende a la forma, el dibujo se aproxima al lenguaje» (MCCLOUD, 2005: 192). Esto, junto a la ya divulgada pla-

nie de los fondos, y de rostros y figuras simplificados en unos rasgos fácilmente discernibles para el lector, contribuye a la característica velocidad de la lectura de *manga*. Un recurso compartido que podemos destacar y que también aparece en la película es el avance de la historia mediante los *pantallazos* de los *chateos* de los personajes por Internet y que desde la narración aportan detalles sobre el caso de los suicidios.

Sion Sono y Minoru Furuya: *Himizu*

El nombre y etiqueta de Sion Sono ha venido ganando prestigio en los ciclos de festivales durante 2011, algo que podemos atribuir a lo prolífico del director de Aichi y, sobre todo, a lo extremadamente particular de su obra, algo que le ha hecho ganar notoriedad entre los críticos. Una de sus últimas creaciones ha sido ni más ni menos que la

adaptación de *Himizu*, todo un punto oscuro en la trayectoria de uno de los *mangakas* cómicos más destacados de los últimos veinte años, Minoru Furuya. Y es que este autor nos tenía acostumbrados a los divertidos chistes *pop* incorporados a la comedia costumbrista desde su debut con *Ping-Pong Club* (1993), para más tarde pasar a caricaturizar, aun cómicamente, las incongruencias del sistema capitalista japonés a través del humor absurdo de *Boku to Issho* [Conmigo] (1997), *Green Hill* (1999) o la tierna *Ciguatera* (2003). En *Himizu* (2000), Furuya se muestra más introspectivo y reflexivo con la naturaleza humana mediante el uso del monólogo interior del protagonista Sumida, un pesimista adolescente que aspira a vivir sin molestar a nadie y sin que le molesten y llegar a ser un hombre recto y justo. Sin embargo no todo será tan fácil, puesto que la dureza de la vida le golpea continuamente:

su padre es un alcohólico vagabundo, su madre, prostituta, lo abandona y debe dejar el instituto para llevar el penoso negocio familiar de alquiler de barcos en una decrepita laguna urbana. Tras asesinar a su padre como respuesta a sus abusos, Sumida es consciente que su vida ya no podrá responder a la normalidad que él ansía, por lo que el único objetivo vital que se plantea es convertirse en un justiciero contra las malas personas, la única vía que él entiende válida para redimirse. El estilo de *Himizu* sigue guardando una de las constantes de su obra, el diseño de personajes grotesco, que en sus obras anteriores iba dirigido a la carcajada y en este resulta inquietante. Al mismo tiempo, los entornos realistas en los que se desarrolla la acción permiten destacar la singularidad de los personajes, una mezcla ya asentada en el *manga*, donde los «estilos híbridos resultantes tuvieron un tremendo alcance icónico, desde personajes sumamente caricaturizados hasta segundos planos rayando en lo fotográfico» (MCCLLOUD, 2005: 44).

Sono realiza así pues la primera adaptación de un *manga* de su filmografía. La producción quedó marcada por el terremoto de Tohoku y el desastre nuclear de Fukushima, que Sono se apresuró a integrar en el guión, ya cerrado, como ambientación depresiva añ-

Portada del tercer volumen del *manga Himizu* en Japón

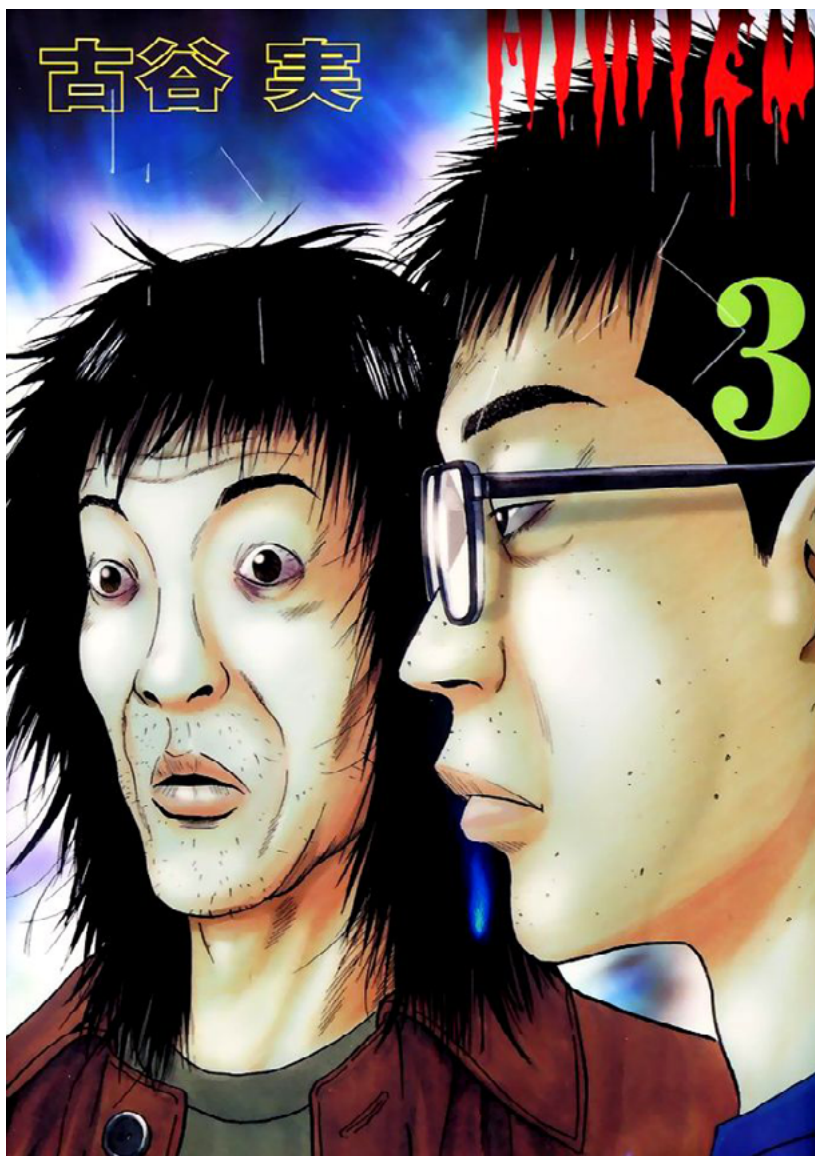




Imagen promocional de *Himizu* (Sion Sono, 2000)

dida a la desesperanzadora atmósfera del *manga*. De nuevo observamos que el «tema de la Historia como fuente de inspiración transgenérica, la cosecha de estos últimos años, signo de los tiempos mediante, ha resultado tan fructífera como estimulante. En unos y otros casos, y como si se tratara de un auténtico subgénero en clave *indie*, la libertad creativa de sus autores ha estado siempre por encima de la pretendida fidelidad histórica de los hechos retratados» (DE FELIPE y GÓMEZ, 2008: 19-20). Lo que nos lleva a interpretar la decisión de Sion Sono y de diversos directores de rasgos independientes como una clara voluntad activa de hablar de «la profunda crisis económica japonesa de los años noventa y la inadaptación de los jóvenes al salvaje sistema capitalista instaurado en el país, lo que ha derivado en una serie de películas que ha recogido estos problemas de manera colateral o convirtiéndose en toda una nueva orientación genérica» (SALA, 2003b: 224-225).

Panorama internacional de adaptaciones de *manga*

Como apunta Ángel Sala, se constata un «progresivo ascenso al poder de la generación *otaku* occidental, es decir, guionistas y directores formados en el *boom* del *anime* en los ochenta y noventa, que están llenando sus obras de referencias a este tipo de arte cinematográfico» (2003a: 86). Un síntoma de ello es la asimilación de proyectos de entidad por parte de las grandes productoras americanas como los proyectos de adaptaciones hollywoodienses de pesos pesados de la cultura *otaku* como *Akira* de Katsuhiro Otomo o la popular historieta *Bleach* de Tite Kubo y el *remake* estadounidense de *Oldboy* a cargo de Spike Lee. Se trata de una tendencia que, en palabras de Craig Norris, (2010: 271) «sugiere que el *anime* y el *manga* son representativos del

cambio que se está dando en la cultura visual japonesa, de un mercado nacional a uno global»¹². Sin embargo, posiblemente el camino más interesante sea el opuesto al de la gran superproducción, especialmente en el caso del cómic más alternativo. Como observan De Felipe y Gómez: «Tal vez, como afirman algunos, la gran esperanza resida en esas otras adaptaciones que buscan sus (mucho más modestos) referentes en la madurez creativa de las llamadas “novelas gráficas” o en la marginalidad industrial del denominado “cómic de autor”» (2008: 95). Es en este vivero de creaciones donde autores como Sono han encontrado historias que se encuentran en su radar de sensibilidades de ficción en un modelo más comprometido con la realidad que las grandes adaptaciones animadas más comerciales. ■

Notas

* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por el autor del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 En palabras de Roberto Cueto: «Lo japonés es sinónimo de “diferente”. Y diferente sigue siendo el cine japonés de reciente producción que llega a festivales de cine o (en mucha menor medida) a las salas comerciales. Solo que ahora es también “diferente” a lo (poco) que creíamos saber del cine japonés. Resumiendo, una diferencia dentro de la diferencia» (2003:18).
- 2 Existe más de una similitud entre las figuras de Osamu Tezuka y Walt Disney, pero nosotros no abundaríamos en ellas más allá de sus roles como impulsores de la animación mundial. En la extensa obra de Tezuka se encuentran obras que abordan contenidos no dirigidos exclusivamente al público infantil. *Black Jack*, *Hi No Tori* [Fénix] o *Adolf* pueden dar buena prueba de ello.
- 3 El término *otaku* viene a designar a toda aquella persona entusiasta del *anime* o del *manga*.

- 4 *Tankōbon* es la expresión japonesa para referirse a los volúmenes —generalmente de un formato equivalente al DIN A5— exclusivamente dedicados a recoger los episodios de un *manga* previamente publicados en la correspondiente revista especializada.
- 5 Uno de los tándems más en forma de la *Weekly Shōnen Jump*, ha finalizado recientemente su segunda obra serializada, *Bakuman* [juego de palabras que vendría a traducirse como *Apuesta explosiva*]. Se trata de una visión autobiográfica y metadiscursiva del proceso de producción, edición y publicación de una historieta comercial en esa misma revista, así como los pasos para obtener el correspondiente *anime*.
- 6 *Shōnen* [chico] es el calificativo que se aplica a los jóvenes de entre diez y dieciocho años, así como a los *manga* dirigidos a ellos. Los estratos de población son los indicadores sobre los que se basa la industria del *manga* en Japón. Encontramos cinco grupos demográficos principales: *kodomo* [niños], *shōnen*, *shōjo* [pequeña mujer], *seinen* [hombre joven] y *josei* [mujer], cada uno de ellos con sus respectivos géneros propios. Bien es cierto que los *shōnen* y los *shōjos* son los géneros más leídos al ser los más accesibles en cuanto a tirada, popularidad y contenidos. No conviene olvidar que en Japón, la lectura de estos géneros *manga* no está delimitada por la edad y es habitual ver a ejecutivos y a colegialas leer las mismas revistas en los trenes o metros. Según Robin E. Brenner (2007, 13), la distribución de los géneros en el mercado de las revistas *manga* vendría a ser la siguiente: 38,4 % *shōnen*, 37,7% *seinen*, 8,8% *shōjo*, 6,7% *josei* y 8,4% un conglomerado de deportes, *pachinko*, humor y temáticas homosexuales.
- 7 Para citar tanto películas como series relativas al *anime* japonés emplearemos la casuística apuntada por Iván Bort (2012) pero con una variante que creemos esencial en el contexto de producción y recepción del *anime* contemporáneo: el estudio de animación encargado de llevarla a cabo. Así pues, la fórmula resultaría: *Título en español o inglés* (*Título original*, Creador, Estudio de animación, TV1/TV2/...: año inicio-año fin).
- 8 Un ejemplo de *mangaka* de marcado patrón cinematográfico en la planificación y composición visual y temática de sus obras. Él mismo reconoce en un *one-shot*, *Gantz Origins: Oku Hiroya and SF Movie Stories* (2011), la admiración que profesa a creadores como Robert Zemeckis —relata el hondo impacto que *Regreso al futuro* (1985) tuvo para él— o Steven Spielberg, llegando a concluir con la siguiente declaración de intenciones: «*Gantz puede ser sólo un manga, pero es un manga diseñado para adecuarse a la categoría de las películas de Hollywood. ¡Pero una mera imitación no me satisfará! Por eso intento hacer cosas que Hollywood no puede.*» (Traducción propia).
- 9 Lo mismo sucede con el *manga* más *underground*, que encuentra a su público en revistas especializadas para el público del *seinen* y *josei* y que acaba siendo publicado en volúmenes por editoriales afines a la causa.
- 10 También es interesante observar las influencias del revivido estudio Nikkatsu, padrino de *Cold Fish* y de *Guilty of Romance*, y en el que las que se deja notar una mayor exhibición de situaciones propias del *pinku eiga*: abusos sexuales y sadomasoquismo. Una

Sumida (Shota Sometani) y Chazawa (Fumi Nikaido). Los jóvenes intérpretes recibieron el premio Marcello Mastroianni en la 68 Mostra de Venecia



herencia atribuible al género en el que Nikkatsu se especializó desde finales de los setenta, ahora retomado junto al terror y otros géneros de bajo presupuesto por el sello de su productora filial, Sushi Typhoon.

- 11 Como muestra de ello, la caracterización del matón anónimo monstruoso que extrae los fragmentos de piel parece inspirado en el *body horror* de *La escalera de Jacob* (Jacob's Ladder, Adrian Lyne, 1990) o en la caracterización de *El Carnicero* en la saga de videojuegos de terror *Silent Hill*.
- 12 «Suggests that *anime* and *manga* are representative of the shift occurring within Japan's visual culture from national to a global market.» (Traducción del editor.)

Bibliografía

- BERMÚDEZ, Trajano (1995). *Mangavisión: guía del cómic japonés*. Madrid: Glénat.
- BRENNER, Robin E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- BORT, Iván (2012). *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas*. Tesis doctoral. Castellón: Universitat Jaume I.
- CUETO, Roberto (2003). Hijos de Neotokio. Claves para una estética geopolítica del nuevo cine japonés. En J. COSTA, et al. (eds.), *El principio del fin: tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (pp. 13-37). Barcelona: Paidós.
- DE FELIPE, Fernando e GÓMEZ, Iván (2008). *Adaptación*. Barcelona: Blanquerna.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román (2001). *El discurso del comic*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- GUBERN, Román (1974). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Edicions 62.
- MCCLOUD, Scott (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- NORRIS, Craig (2009). Manga, anime and visual art culture. En Y. SUGIMOTO (Ed.), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- SALA, Ángel (2003a). Las mil caras del *anime*. En J. ZAPATER, et al. (eds.), *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*. Valencia: IVAM Documentos 11.
- (2003b). La asimilación post-moderna de los géneros populares japoneses. En J. COSTA, et al. (eds.), *El principio del fin: tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (pp. 195-228). Barcelona: Paidós.
- STOJKOVIC, Jelena (2010) Alternative Japan. En J. BERRA, *Directory of World Cinema: Japan* (pp. 34-37). Bristol: Intellect Ltd.

Antonio Loriguillo López (Castellón, 1989) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I de Castellón y Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación en el mismo centro. Su línea de investigación se centra en la relación entre la animación japonesa y las narrativas complejas.