



Realismo en el manga: análisis argumentativo-literario de historietas japonesas contemporáneas

Agustín Bergonce (FaHCE-UNLP)

Entre Van Eemeren y Shklovski: el introductorio campo del manga

Ya sea por su base teórica prematura, o por las diferencias sustanciales por parte del país nipón, el manga y lo popularmente denominado como *la academia* aún persiguen el ideal de la afinidad para congeniar en un análisis profundo. Dicho con mayor exactitud, el puente que debería ambos territorios continúa falto de un camino sólido. Trabajos como este no buscan más que agregar una madera más a aquella interminable construcción.

Resulta interesante el cruzamiento que puede observarse entre un movimiento intelectual de principios del siglo XX como lo es el formalismo ruso, y una serie de estudios sobre las formas de argumentar que conforman el *corpus* base de la teoría de la argumentación; ambas con el propósito de analizar un tipo de literatura cuyo origen data desde los primeros años del 1800¹.

Si bien el manga cuenta con un catálogo muy basto de géneros y variaciones, el *slice of life* destaca no solo por ofrecer una perspectiva -por momentos cómica, por momentos satírica- de la realidad cotidiana, sino por imbuir sus historias con una de las corrientes estéticas que data de prominente longevidad en la historia de la literatura: el realismo.

Es aquí donde el realismo funciona a modo de bisagra en cuanto al análisis. Si bien el realismo literario ha sido víctima constante del reduccionismo (al punto de que las descripciones detallistas son sinónimos de verosimilitud), los postulados de Marraud -así como del análisis argumentativo en general- permiten colocar el foco en una cuestión vital para la interacción de los personajes: los diálogos y sus formas de argumentar lo dicho.

De entre los varios esquemas argumentativos propuestos por el investigador español, es posible dilucidar qué tipo de incidencias tienen dentro de diálogos presentes en el día a día de personajes que no buscan otro objetivo más que el de representar al ciudadano tipo.

¹ Si bien algunas fuentes afirman la presencia de dibujos “caricaturescos” varios años antes (1790), producto de la llegada de inmigrantes de occidente a Japón, será Hokusai Katsushika quien en 1814 dibuje las primeras viñetas con un croquis en particular que, eventualmente, funcionará como precursor a la distribución de elementos en la hoja que goza el manga en la actualidad.



A modo de preludio conceptual

¿Cómo definir el objeto de estudio literario del cual se extraen los ejemplos? Sin ahondar más allá de sus características primordiales, el **manga** es una historieta japonesa que -a comparación del comic occidental- no solo tendrá su propio estilo de lectura, sino que tanto su cultura como varios de sus mecanismos sociales (la cortesía, la importancia del uso de ciertas palabras, la imagen del trabajo como el *alma mater* del ciudadano, entre otros) estarán presentes en mayor o menor medida dentro de las historias que se relatan. Dentro de su abanico de géneros, el *slice of life* será el género que mejor sepa explotar esta última característica.

También conocido como “recuentos de la vida” (o “una rebanada de la vida” en su traducción más prosaica), este género busca hacer consciente al espectador de las actividades cotidianas. A través de la desfamiliarización (Shklovski, 1916), lenguaje e imagen conspiran para alienar al sujeto de aquello que se realiza automáticamente, permitiendo al lector experimentar aquella primera percepción del objeto. Ahora bien, ¿por qué este género puede ofrecer ejemplos claros de los esquemas argumentativos mencionados? Esto se debe a la *introspección de los personajes*, elemento que permitirá conocer en -casi- todo momento la posición argumentativa de los sujetos frente a situaciones de relativo debate.

Por otro lado, la idea de realismo -literario- también merece una breve definición, puesto que no será sinónimo del movimiento que ha caracterizado a varias de las obras decimonónicas más conocidas en la literatura. Si bien el realismo puede entenderse como aquella pulsión descriptiva que tiene como objetivo plasmar en la hoja la realidad tal y como es, el manga hará uso de una vertiente más surreal. Mejor conocido como “realismo onírico” (Pasolini, 1972), esta variación se caracteriza por representar la realidad a través de una base expresionista (incluso el propio concepto posee una directa relación con los sueños). Dicha variante no solo facilita la fundición entre mirada y percepción, sino que hace uso del surrealismo artístico para potenciar el efecto de realidad en varios paneles de una historia², pues hace sentir al lector parte de la acción que narra.

Con el propósito de retomar los puntos más importantes, entonces, el género de manga *slice of life* ofrece una panorámica del día a día de los sujetos que conforman la sociedad

² Un caso contrario a esta utilización de movimiento sería apostar toda la descripción a un efecto hiperbólico de la realidad, pues un exceso de este estilo podría devenir en revelar aspectos que, si bien son verosímiles, la sociedad consumidora no se sentiría auténticamente identificada con ellos o, simplemente, opta ignorar (la explotación laboral en las oficinas, la exigencia académica, Etc.).



japonesa (por lo menos en cuanto a los ejemplos a analizar). Sin embargo, ¿qué se puede premeditar de sus argumentaciones?

Al trabajar con una narrativa digresiva (donde muchas veces prima el monólogo por sobre el diálogo fluido), las conversaciones serán más bien cortas y su objeto de suma cotidianeidad. Lo que es más, en muchos de los casos aquí analizados, varios de los temas tendrán una superficie banal, pero sus bases argumentativas se concentrarán, en gran medida, en aquello que conlleva ser *normal* (o *normativo*, acorde a las reglas de una comunidad), por lo que el motivo de debate nunca va a escapar de una pregunta infantil o de una petición ingenua.

Finalmente, la principal herramienta heurística para este análisis remite a los esquemas argumentativos propuestos por Huberto Marraud (2013), entendidos como “... patrones de argumentación que permiten identificar y evaluar pautas comunes y estereotipadas de razonamiento” (p. 177).

Tras un brevísimo asentamiento de los conceptos más importantes, es pertinente la inmersión en las obras para ver los ejemplos de primera mano.

Nano Shinonome y la pulsión de normalidad

Tras casi veinte años de su primera publicación a través de la editorial Kadokawa Shoten, *Nichijou* sigue siendo uno de los múltiples próceres en cuanto al realismo onírico refiere. De argumento minimalista, (pues más allá de gatos que hablan y chicas robot, la obra mantiene coherencia en cuanto a representar la sociedad juvenil del Japón contemporáneo) la obra dedicará sus paneles a la vida cotidiana de un par de estudiantes que asisten a la escuela.

En cuanto a una caracterización de las formas de diálogo que pueden encontrarse aquí, no hay una única generalización. Si bien varias de las conversaciones argumentativas finalizan con un remate satírico o una escueta acotación, en ciertas ocasiones los diálogos de *Nichijou* le exigen al espectador preguntarse las razones por las que un personaje podría utilizar con tanto fervor un tipo de argumentación que remita permanentemente a la normalidad.

En *breve curso de esquemas argumentativos* (una obra que complementa lo propuesto en *¿es lógic@?*), Marraud dedicará uno de sus apartados para hablar sobre los argumentos



que un sujeto puede utilizar al momento de tomar las reglas en torno a la normalidad como una máxima argumentativa. A través de fundamentos normativos, plantea el autor, un sujeto que se enmarque en este esquema argumentativo tenderá a realizar una recomendación, prescripción o valoración en torno a elementos ya acordados dentro de la configuración de la comunidad en la que se encuentra.

¿Qué quiere decir esto? Que aquellos “argumentos basados en reglas y en normas” buscarán guiar las instancias argumentativas hacia un punto de partida social en el cual todos los sujetos que participan de dicho acto de debate deberán de aceptar si se consideran enmarcados en una misma configuración cultural.

Es en este punto donde se introduce Nano Shinonome, el único personaje dentro de la obra que, si bien posee aspecto humano, no deja de ser una creación realizada por una científica prodigio de muy corta edad.

Sin profundizar demasiado en su desarrollo como personaje, pues dicho tópico podría ofrecer otro trabajo, Nano demostrará en más de una ocasión su preocupación por no cumplir con las normas que los humanos sí hacen:

Doctora: Nano, ¿podrías...?

Nano: ¡Tengo que correr a la escuela! ¡Hoy tengo deberes! ¡Y si llego tarde, ellos seguramente pensarán que no soy una chica normal!

Doctora: Pero es tan solo un momento...

Nano: ¡Mi mochila no está y mis zapatos tampoco! Si llego así a la escuela, definitivamente pensarán que no soy norm... ¡mi brazo no está! (Arawi, 2006, p.8)

Si bien el ejemplo es corto (e intentar dilucidar las etapas de debate podría plantear, para este caso, cierta complejidad), es interesante ver cómo Nano emplea estamentos normativos propios del rol que tiene dentro de su comunidad (una comunidad estudiantil) como lo es llegar a tiempo a clase o tener la vestimenta y herramientas adecuadas para efectuar su aprendizaje. Lo que es más, el propio personaje nos indica cuáles serían sus sanciones -sociales- en caso de no cumplir con lo colectivamente pactado: ser considerado como un elemento anormal y perder toda posibilidad de inclusión.



En otras palabras, al observar el sujeto una situación que se descarrila de lo normalmente establecido, hará uso de todos los medios posibles para que esta situación se regularice nuevamente, al punto de no solo ignorar la instancia comunicativa, sino de predecir cuáles son las claras consecuencias de una infracción a las reglas.

Nano: Por favor [señalando una llave en su espalda], apúrese y quíteme esto.

Doctora: ¿Por qué?

Nano: Es difícil sentarme en la silla y todos voltean a verme.

Doctora: Ehhh... pero eso es muy lindo.

Nano: Con una llave en mi espalda, nadie me va a tratar como una chica normal.

Doctora: ¿Y qué? (Arawi, 2006, p.13).

Como puede observarse, la normativa también tiene un factor muy importante en cuanto a lo estético. Al ser una creación, Nano cuenta con una llave giratoria en su espalda que, si bien dentro de la obra es material para bromas bizarras, descontextualiza al personaje del entorno en el cual participa. Al igual que en el ejemplo anterior, el deseo de ser un sujeto normal ofrece sustento suficiente como para solicitar cuestiones relacionadas a una búsqueda de la uniformidad estética del individuo.

Ahora bien, ¿cómo las argumentaciones de este estilo nutren el propósito genérico de la obra? Las referencias a un cuerpo robótico (elemento del realismo onírico) y sus consecuencias reflejadas en los diálogos ilustran un factor de la cultura japonesa vital para mantener la uniformidad social: las reglas.

Siendo Japón el país eje del esfuerzo y la dedicación, el cumplimiento de reglas forma parte de una cotidianeidad estricta para sus habitantes. Es por ello que apelar a la norma tiene un peso definitivo a la hora de argumentar. Bajo la mirada de Nano (versión satirizada de un estudiante común), la descripción de lo ocurrido le permite recoger todas las circunstancias relevantes para concluir que su situación “no es normal”, es ahí en donde apela a una regla socialmente aceptada para remediarlo. Debido a ello, decide ignorar las circunstancias excepcionales (su naturaleza no humana) para desacreditar la posibilidad de que se invoquen otras reglas que entren en conflicto con su postulado (que los robots no necesariamente tendrían que pretender ser humanos, por mencionar un ejemplo).



En este caso, los argumentos basados en reglas y normas reflejan, de forma bifurcada, dos cuestiones. La primera, en cuanto a lo argumentativo, una apelación difícil de rebatir gracias a ser un punto de partida socialmente consensuado. La segunda, en cuanto al aporte del género, comunica la imperiosa necesidad de la cultura japonesa por corresponder a las normas comunitarias, con el propósito de no solo llegar a la mayor eficiencia a través del cumplimiento de expectativas, sino también para escapar de aquello que pueda desplazarlo dentro de su configuración cultural.

Rumiko Manbagi y las reglas del amor

Komi-san wa Komyushou Desu es una obra que adapta fielmente la vida juvenil en el Japón actual, junto con todas las particularidades tecnológicas (sumado a los nuevos ritmos de vida) que ello conlleva. Debido a esto, gran parte de las situaciones presentes en su trama se verán enmarcadas en el ámbito escolar, institución hegemónica donde reglas de cualquier tipo deberán de ser respetadas.

Similar a la obra comentada en el apartado anterior, *Komi-san wa Komyushou Desu* (de ahora en adelante, *Komi-san*) se concentra en el día a día de un complejo entramado de personajes, los cuales asisten a un mismo instituto escolar que se especializa en tener a los estudiantes más destacados de diversas áreas.

Ahora bien, si el realismo onírico en *Nichijou* tenía como función ilustrar arquetipos propios de la sociedad japonesa, *Komi-san* colocará su foco en demostrar la enorme complejidad que significa el establecer vínculos sociales mediante una de las acciones más determinantes para el desarrollo del personaje principal: el acto comunicativo³.

Retomando el aspecto argumentativo del análisis (y en un intento de ofrecer más significado al título de este apartado), el debate seleccionado no solo se encuentra fragmentado a causa de retomarse en múltiples capítulos⁴, sino que supone un mapeo sobre una serie de “reglas” que tanto la protagonista (Komi) como su amiga (Rumiko) deberán de seguir a causa de un triángulo amoroso que se ha formado con uno de los estudiantes principales dentro de la obra.

³ La protagonista sufre un trastorno comunicativo que podría definirse como “ansiedad verbal”. Esta limitación en el personaje funciona para demostrar la dificultad interna de un entramado social, además de ofrecer contundencia en los -contados- momentos en donde el personaje decide realizar una acotación.

⁴ Desde el capítulo 226 hasta el 295.



Komi: Si a dos les gusta la misma persona, ¿por qué una se tiene que rendir sin pelear?

Rumiko: Eso es... porque normalmente... siempre ocurre...

Komi: ¡No estamos hablando sobre lo que es normal! (Oda, 2016, p.233)

Frente a esta situación, Rumiko reconoce su ausencia de posibilidades ante un amorío exitoso, por lo que toma la rendición como el camino más común. Frente a la negativa de Komi, es interesante ver cómo la normativa (en este caso, reconocer una hipotética derrota al comparar diversas cualidades) sesga las capacidades de Rumiko para reaccionar ante la situación en la que se encuentra. Lo que es más, este será el diálogo que propicie la fijación de parámetros y reglas para que ambas se aseguren de que sus condiciones de “victoria” sean equitativas. De ahí que el último diálogo de Komi sea crucial para la situación. De ser *Komis-san* una obra realista al más estilo decimonónico, al lector solo le cabría esperar una concatenación de traiciones y giros argumentales que terminen con ambos personajes en la desgracia. Sin embargo, el uso de argumentos por reglas y normas ayuda al realismo onírico a concentrarse más en el trasfondo complejo que en el accionar de los personajes.

Decenas de capítulos después, llegando a un momento bisagra de la situación, se encuentra este breve diálogo:

Rumiko: Me voy a confesar, ¿de acuerdo?

Komi: Adelante.

Rumiko: ¿estás bien con ello?

Komi: Ya no creo tener el derecho para detenerte (Oda, 2016, p.233).

Rumiko, tras respetar las reglas impuestas, obtiene ventaja contra Komi y decide realizar el paso final para una posible relación. Aun así, Komi accede sin dudar frente a un escenario en donde deberá tomar el papel de “perdedora”. Sin embargo, si Komi ofrece sumisión ante sus diálogos es por ser consciente de que no debe -ni puede- quebrantar las normas que ambas colocaron antes de comenzar con sus pretensiones amorosas. Incluso la limitación auto-impuesta que menciona en su último diálogo tiene como soporte el irrevocable hecho de que, tras una ventaja en buena ley por parte de Rumiko, ella no tiene el mismo poder (tanto en términos argumentativos como de voluntad) que su propia amiga le había ofrecido tras reconocer su sumisión capítulos anteriores. De esta manera, los



argumentos por reglas que ellas suscitan implícitamente abren posibilidades de acción en la misma medida que limitan sus posibilidades de reacción. Algunos capítulos después, ocurre la siguiente interacción: “Komi: no hay forma de que alguien como yo tenga el derecho de que me guste. Rumiko: ¿Eso no es como algo muy... normal?” (Oda, 2016, p.260).

En la antesala final del triángulo amoroso, ambos personajes reflexionan sobre qué acción deberán de tomar. Omitiendo la postura de Komi, perspectiva ya expuesta en los diálogos observados, el foco debe colocarse en qué pretende comunicar Rumiko con su pregunta para nada ingenua.

Aquí, el categorizar como *normal* una actitud desesperanzadora, lejos de desmeritarla, le ofrece cotidianeidad para reducir la contundencia de su afirmación y busca lograr una modificación de su opinión. La observación de este argumento brevísimo permite la interpelación sobre el *alma matter* de la obra, un eje en donde, al fin y al cabo, nadie tiene al camino llano para entablar una relación con otro individuo. Sin embargo, apelar a un argumento en donde, incluso si se respetan las normas establecidas, “cumplir” no siempre debe de ser sinónimo de “correcto”, lo cual es nuclear para los motivos del realismo onírico en *Komi-san*.

En suma, una implicancia tan implícita de las normas y las reglas, de lo correcto y el deber, en los diálogos de los personajes, permiten comprender la ausencia de horizontes frente a una situación tan compleja e invariable como puede ser la relación con otro individuo.

Konata Izumi y la paternidad convencional

Lucky Star tiene una forma particular de trabajar la nada. Al observar cómo las conversaciones giran sobre los placeres de la normalidad, la obra posee un escapismo tal que el lector es capaz de abstraerse de su realidad utilizando como medio las vivencias de otros.

Aunque con diálogos no tan hiperbólicos como *Nichijou*, ni con el mismo propósito que *Komi-san*, los debates de *Lucky Star* (los cuales comprenden casi gran parte de las conversaciones de la obra) tienen como propósito celebrar la normalidad. Observando los días de un grupo de estudiantes de secundaria, la mayoría de sus interacciones se fundan en lo habitual, el devenir sin conflictos. En otras palabras, dicha obra se sustenta en ver cómo personajes de identidades tan marcadas se ven involucrados entre sí y reaccionan ante situaciones que cualquier lector puede entender -hasta cierto punto-.



En este caso, si bien las normas y reglas no se revelan como un principio constructor (o condicionante) de los debates, sí ejercen peso en cuanto a la moral que enmarcan los personajes. En el capítulo *Kanata entre nosotros*, podemos observar un diálogo breve de humor nipón pero con algunas cuestiones para comentar:

Konata: ¿Y tú qué, papá? Te enamoraste de una mujer como mamá, y tuviste una hija como yo... o sea, que eres un pederasta, ¿no?

Papá: Hey hey, para el carro. Eso es un poco exagerado. No es que me gusten precisamente las jovencitas... me gustan las chicas normales. Básicamente, depende de la persona de la que hablemos.

Konata: Y bien, siempre estás pegado a mí como una lapa, pero... ¿harías lo mismo si fuera tu hijo?

Papá: ... ¡Claro que sí!

Konata: Ya, ya. Ya lo veo todo claro (Yoshimizu, 2004, p.67)

En cuanto a lo literario refiere, el diálogo se incrusta en una conversación entre Konata (la protagonista de la obra) y su padre, un hombre soltero y viudo el cual tiene como muletilla “humorística” el simular actitudes referidas a la pederastia, solo para luego rematar con la explicación de sus bromas y limitarlo al aspecto ficcional. El intercambio conversacional viene a causa de múltiples charlas relacionadas con la madre difunta de la protagonista (razón del título del capítulo), en donde el padre tiene el deber de quitar el polvo a múltiples recuerdos que su hija logra desencadenar.

El cuanto a lo argumentativo, el foco se encuentra en las breves intervenciones de Konata con respecto a su “juego” de tomar a su padre como un pedófilo. Es importante ver cómo la protagonista parte de una regla implícita que ambos aceptan (el hecho de que la pederastia sea un accionar repudiable), pero que su padre incumple debido al aspecto físico añorado de su difunta pareja.

Aquí, el argumento por reglas y normas subyace las bases del breve intercambio, limitando las posibles respuestas del padre, logrando incomodarlo tras cada acotación de su hija. Lo que es más, Konata trae al debate otra cuestión normativa (la sexualidad de los hijos), obligando a que su padre afirme cuestiones que, en la práctica, son cuestionablemente realizados.



Al finalizar, es ella misma quien decide dar cierre a la conversación, producto de ver a su padre inquieto y ansioso ante otra posible pregunta propia de una charla entre padres e hijos.

Ahora bien, este juego de normas contrasta la -relativa- inocencia de los niños con aquellos momentos en donde los padres deben no solo responder a la duda de sus hijos, sino también respetar determinadas reglas que no trastoquen su imagen o la percepción del entorno. Por lo tanto, este tipo de argumentos ofrecen realismo a conversaciones que son incómodas por el simple hecho de tener a los “malos valores” como un horizonte que se acerca tras cada interpelación.

Algunas consideraciones finales

Retomando lo mencionado en los primeros apartados de este trabajo, el aspecto argumentativo y el apartado realista trabajan bajo la misma sintonía. Gracias a los ejemplos analizados, es posible observar cómo la argumentación concentrada en normas y reglas funciona para traer a colación cuestiones sociales y culturales de la tradición japonesa, elementos claves para la fundación de un tipo de realismo en donde la cotidianeidad está reconfigurada y el lector se percibe alienado de su entorno.

En suma, la tríada argumentación-realismo-manga ofrece un potencial analítico que solo fue demostrado de forma introductoria en este escrito. Al acercarse a la construcción de los diálogos, la normalidad de argumentar por cuestiones banales acerca al lector al propósito fundamental del arte literario, que es recordarnos que la belleza y la poesía se pueden encontrar en todas aquellas cuestiones que damos por sentado.

Bibliografía

Arawi, K. (2006). *Nichijou*. Tokio: Kadokawa Shoten.

Marraud, H., (2013) *¿Es lógic@? Análisis y evaluación de argumentos*, Madrid, Teorema.
Cap 5, pp. 177-234 y apéndice 2, pp. 241-277.

Marraud, H., (2013) *Breve curso de esquemas argumentativos*, Madrid, Teorema.

Oda, T. (2016). *Komi-san Wa, Komyusho Desu*. Buenos Aires: Editorial Ivrea.



Pasolini, P. P. (1972). *Empirismo erético*.

Román, J. M. M. (2003). *Manga y anime: la historia ilustrada*. Academia Universitaria Torres Quevedo.

Shklovski, V. (1916). *El arte como artificio*.

Van Eemeren, F. H., (2012) *Maniobras estratégicas en el discurso argumentativo*. Madrid, Consejo Superior de Investigaciones científicas, Plaza y Valdés. Cap. 2 y 4pp. 59-96, 157-207.

Yoshimizu, K. (2004). *Lucky ☆ Star*. Tokio: Kadokawa Shoten.