

CAPÍTULO VII

RECURSIVIDAD Y AUTONOMÍA FUNCIONAL DEL ESPACIO. EL ESPACIO APOCALÍPTICO EN EL CÓMIC.

7.1. LA PLURALIDAD SEMÁNTICA DE LOS ESPACIOS URBANOS.

La pluralidad de códigos que se conjuga en el género del cómic nos lleva a una introducción en el estudio del proceso descriptivo, a partir de la rentabilidad indicial y funcional de los espacios urbanos, en la propia convención del género¹. La pertinencia del estudio topológico de las construcciones urbanas en el cómic nos acerca a una serie específica de recursos y valores sintáctico-semánticos interrelacionados, dentro de la progresión discursiva del género, que nos introduce, no sólo en la concreción pragmático-deíctica² que significa toda recurrencia

¹ *Vid.*, STEIMBERG, 1977; G. CÁCERES, 1994; J. SASTURAIN, 1995.

² *Vid.*, KRISTEVA, 1999.

descriptiva, sino en valores semánticos isotópicos que, estableciendo una interdependencia con la secuenciación narrativa, inciden en constelaciones mítico-temáticas cuya inferencia no sería perceptible a no ser por la adecuación sintagmática de la recurrencia discursiva.

El análisis de este tipo de discurso refiere la confluencia de sistemas operativos retóricos vinculados a la adición sintagmática, no sólo con una finalidad persuasiva o informativo-deíctica, sino también con la de conferir una emoción sensitiva al lector cuando la progresión temática enfatiza momentos del discurso donde la descripción prelude, modifica e intensifica motivos ideológicos y míticos en la crisis de los conflictos entre los actantes. Para la exposición de esta confluencia intergenérica de recursos operativos en la neorretórica descriptiva, incorporamos el análisis de dos obras del subgénero Manga, donde la sistematicidad de la retórica lingüístico-semántica de las expansiones y su finalidad pragmático comunicativa, repercuten en la propia concepción mítica que del espacio tiende a infundir la creación artística del cómic.

Las aventuras de superhéroe de editoriales como la DC o Marvel comics han proyectado una concepción tecnocrática e industrialista del progreso urbano, donde la metrópoli se convierte en un espacio mítico, no sólo socializador, sino que, en él, se determina la conducta del personaje principal, donde sujeto y ciudad establecen una relación simbiótica que, inexorablemente, concilia, por ejemplo, la sombría y traumática psicología de Batman con el barroco oscurantista de Gotham City. Basta recordar la compleja estructura urbana de Metrópolis subordinada a las aventuras de Superman o la simbiosis entre Spiderman y la arquitectura edificatoria, donde se mueve como pez en el agua. Autores como Frank Miller, en su saga de *Sin City*, han esbozado escenarios urbanos, oscuros y macilentos, donde los personajes, reproduciendo los modelos narrativos de la novela negra de Cain o Hammet, arrollan con su personalidad excéntrica por una ciudad cuyo nombre es sinónimo de pecado y donde, en las barriadas, cada tribu actúa en función de paracódigos.

La memoria naturalista de la narrativa decimonónica horada en la profusión de esta clase de interdependencias no sólo sintácticas, en cuanto atañen a la elaboración de la secuencia de las viñetas, sino a la virtualidad semántico-connotativa, que lleva consigo que, espacio y personaje, adquieran la misma identidad simbólica. De este modo, al igual que las ciudades industriales de las novelas decimonónicas, la interdependencia entre *narratio* y *descriptio* perpetúa la perfecta intelección no sólo del contenido simbólico, sino que su recurrencia imprime tal simbiosis, entre personaje y espacio, que intercambian funciones intranarrativas:

El héroe y el don de la ubicuidad: el héroe se muda en centinela de la ciudad y su periferia. Cada acción se concentra en el espacio que domina y el lector, en función de la asiduidad de lectura y seguimiento de las aventuras, reconoce que la simbiosis entre sujeto y objeto es insustituible: la ciudad le otorga al héroe el reconocimiento de su identidad, actúa como corifeo que rastrea la identidad misteriosa del héroe a través de los crímenes que se cometen. Su conflicto en potencia resuelve el héroe sin salir de ese umbral de acción.

El espacio como anagnórisis: la vinculación del héroe al espacio reconstruye un contexto sociohistórico hipotético, que refuerza la ficcionalidad de la progresión temática. Pues la inclusión del personaje, en determinados espacios, nos revela la tipología psicológica del individuo: el hipogeo que Batman cohabita es el símbolo de la represión emotiva tras la experiencia traumática que todavía tartalea en la cabeza del personaje desde que fue testigo del asesinato de sus padres, o la Torre Imperial que, sobre Manhattan, erigió Lex Luthor, como cúspide de su omnipotencia financiera y política a fuerza del fraude a la justicia, incide el dualismo mítico entre el bien y el mal.

La ciudad se revela, en el cómic, como un espacio mítico, donde la complejidad psicológica de héroe y villano cumplen sus expectativas de acción en la

versión interpretativa que cada uno posee del espacio. Para el héroe, el espacio urbano es un complejo sistema de equilibrio y su ética neocatólica le mueve a conservar ese equilibrio donde la protección del más débil encubre su única posibilidad de conocerse a sí mismo y de validar su función mesiánica, al mismo tiempo, que alienante dentro del grupo.

Para el villano, el espacio se torna en un horizonte de ruptura de las convenciones donde, a partir de aquí, se intensifica el estigma cainista donde la anulación de la funcionalidad intrasistémica³ del otro coadyuva al propio oponente frente al actante o héroe. Mientras que, para el héroe, el espacio es un lugar de autoconocimiento y de búsqueda de la mismidad, para el oponente, es el reflejo de su similitud con el resto de sujetos; su alteración funcional supondrá reafirmar su diferenciación, aun cuando subraye más su alienación. Para el héroe la espacialización, como materialidad de la socialización de la colectividad, es un medio de conocimiento y reconocimiento, a diferencia del villano que lo aprehende como finalidad pragmática de sus fechorías.

Sin duda, como sucede en cualquier otro género, la orientación indexical que permite la plena comprensión del texto arroja una luz sobre la connotación que determinados cómics significan a partir de la creación de espacios urbanos futuristas; en ellos se vislumbra los visos del milenarismo. Este milenarismo apocalíptico descifra el desquicio psicológico de los argumentos narrativos que confluyen en el discurso; la rentabilidad funcional de esta suposición connotativa de la tecnocracia en un futuro inminente donde el industrialismo ha subyugado al humanismo y a toda clase de valores democráticos se activa, en muchos casos, por

³ El surgimiento del cómic de superhéroes y el éxito de su producción se asocia al reflejo coyuntural que el relato de sus aventuras produce, pues, la existencia de esta recurrencia de espacios tecnocráticos y el amorfismo de algunos de sus héroes está relacionado con el auge a principios de los años 30 del industrialismo y de la expansión centrífuga de las arquitecturas edificatorias hacia las zonas periféricas de los centros urbanos. La admiración por la incipiente progresión industrial y tecnológica de los espacios urbanos expresa esa simbiosis entre sujeto y espacio. Del mismo modo, sus dotes sobrenaturales y su naturaleza amorfa, como es el caso de Hulk o La Cosa, reside en el temor que, a finales de los sesenta, experimentaban muchos creadores por los efectos de la energía nuclear. *Vid.* WAQUET y RIBONI, 2000.

dos razones pragmático-comunicativas que se relacionan con la interdependencia lógico-funcional que la textura narrativa mantiene con el texto descriptivo:

Enfatizar e intensificar la crudeza expresionista, que se persigue en el género de cómic Manga, para ubicar al lector en la dimensionalización apocalíptica de un medio en el que la supervivencia justifica toda clase de conducta que, claramente, no dilucida ya los tradicionales valores ético-morales, sino que la tribalidad y la subsistencia del grupo favorecen al mismo tiempo la existencia del actor como nuevo dogma de una edad que apunta al catastrofismo.

A través de los mecanismos descriptivos expansivos que estructuran la secuenciación informativa de las viñetas: se traslada una concepción de la coyuntura que perfila una connotación moral que lo conduce inexorablemente a que la progresión tecnológica de nuestra sociedad acabará por alienar en su totalidad al sujeto y donde el derecho a la vida dará paso a la sedición absoluta. La ruptura de las oligarquías se contempla en el cómic de superhéroe a través de la inmolación del propio actor principal que, en beneficio del grupo, sacrifica su propia existencia. En cómics, como los que analizaremos, existe una estética expresionista que abandona a toda clase de sujetos a las condiciones propiciatorias del medio donde subsiste; la única inmolación es la redención del sujeto que lleva consigo su muerte y la de los demás (A. BALLESTEROS y C. DUÉE, 2000).

La inclusión de esta clase de espacios urbanos con signos de incipiente **teleología apocalíptica**, orienta al lector, por su recurrencia, no tanto a una búsqueda connotativa de clase moral sobre la progresión tecnocrática de nuestra coyuntura, sino a la necesidad de que los espacios interactúen como otra clase de actores, donde subyace un diálogo en el que el silencio de los espacios, sin embargo, determina, por el contrario, la conducta de los personajes⁴: el expresionismo de los

Para un estudio semiótico de esta serie de manifestaciones estético-expresivas, *Vid*, EISMER, 1984; ANGOLOTTI, 1990.

⁴ *Vid*, J. COMA, 1982.

ambientes va más allá de la mera función indexical que ha de programar cualquier texto para dotar de coherencia macroestructural la intersecuencialidad de las acciones.

La interdependencia de la textura descriptiva y lo eminentemente narratológico no interfiere en los **procesos de intensionalización inferencial**, además de que la indexicalidad propia de la textura descriptiva se ve incrementada, desde una perspectiva connotativa, por la sucesión de conflictos entre los actantes que añaden un polisemismo a la dimensionalización espacio-temporal. Los percibimos, como valores pragmáticos enfáticos, de prestigio o de enclave mítico, añadiendo así a lo objetual, que permite la ubicuidad de la trama, un valor actancial propio, con un semismo connotativo que recupera la tradición transcultural del mito (L. BUSQUETS, 1977; BARBIERI, 1993).

Ese valor mítico connotativo se activa precisamente por la recurrencia y la frecuencia de uso que el autor hace a la hora de elaborar la secuenciación de sus viñetas a sabiendas que es el espacio, en el caso del subgénero Manga, lo que proporciona coherencia a la acción de los personajes. El determinismo psicológico colectivo se activa cuando los espacios agotan toda posibilidad de renuevo político y económico. Cuando, a la libertad individual utópica de la licencia romántica, sucede la oligarquía y la podredumbre de las masas angostadas y hacinadas en la desproporción del automatismo tecnócrata (SUST, EBEN, MILLER: 1975; AYMONINO, 1981).

7.2. LA DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL EN EL CÓMIC.

Ubicados en el género Manga, donde la rentabilidad de la dimensionalización espacial reproduce esa connotación milenarista y apocalíptica de la existencia del género humano, analizaremos la contextualidad espacial en dos obras fundamentales del género Manga: *Akira* de Katsuhiro Otomo y *Dragon Head* de Minetarô

Mochizuki⁵. Sin duda, la recurrencia a la dimensionalización espacio-temporal, como catarsis ante la inminencia apocalíptica de la destrucción del sujeto, es lo que se advierte como constantes mítico-temáticas o ejes isotópicos en un proceso de intertextualidad.

En el primer caso, la obra de Otomo transcurre en Tokyo, durante el año 2019, cuando Oriente trata de recuperar la prosperidad económica, tras una supuesta Tercera Guerra Mundial. En ese momento, un grupo de niños, con extraños poderes, desarrolla una vida tranquila y armoniosa bajo la supervisión del ejército, sin embargo, uno de ellos, Akira, permanece en hibernación porque, años atrás, su poder telekinésico ocasionó una gran explosión en el centro de Tokyo. El ejército mantiene a raya a grupos de rebeldes que se oponen a la política gubernamental: estas guerrillas se enfrascan en una dura confrontación contra el poder militar teniendo como enseña la posible liberación de Akira, cuya interpretación anarquista de sus poderes destructivos circula por los suburbios de Tokyo, no ya como leyenda urbana, sino como una realidad factible.

En el segundo caso, *Dragon Head* narra el rito iniciático de dos alumnos que ha de sobrevivir a una catástrofe natural tras un accidente dramático en el metro de Tokyo. Tras abandonar el mundo subterráneo, el horizonte que se presenta ante sus ojos es completamente desesperanzador. Nadie ni nada parece haber sobrevivido al cataclismo que, incluso hasta el final de la obra, no se nos revela con claridad. Sin embargo, ambos desean llegar a casa; en su trashumar, seres extraños a modo de corifeos, entonan el prelude de un mundo que ha sucumbido y que reclama la llegada de otro con nuevos órdenes políticos.

Obsérvese, en el caso de Akira, que las ilustraciones de los espacios urbanos de Tokyo se adscriben a dos concepciones órficas del espacio y que analizamos en función de su valor semántico-isotópico: el espacio, como conflicto entre los

⁵ Seguimos las siguientes ediciones: Mochizuki, M. *Dragon Head*, Barcelona, Ediciones Glénat, 2001; Otomo, K., *Akira*, Madrid, Ediciones B, 2001.

individuos y el espacio como eugénesis⁶ o epifanía de un nuevo orden sociopolítico basado en la ley del talión. La redundancia de estos ejes isotópicos, subordinados a la heterotopía textual no excluyen la función pragmática indexical o déctica de la propia dimensionalización de los espacios urbanos para comprender el desarrollo de las acciones, así como la progresión remática de la información que necesita de la visualización espacial, como soporte gráfico y déctico, desde la propia naturaleza textual, para lograr la coherencia discursiva que desarrolla la intersecuencialidad de las acciones.

Adviértase la secuenciación de la acción que ilustran las siguientes viñetas cuando, al inicio de la obra, un grupo de motoristas, encabezado por Tetsuo se encuentra, en mitad de la autopista, con una figura luminosa que en su mano derecha lleva estigmatizado el número veintiséis. En esta secuencia, el espacio, no sólo es un lugar de conflicto, donde la guerrilla de adolescentes compite entre sí y, además, quebranta la ley establecida, sino que es el soporte estructural para que la acción pueda desarrollarse. La innovación del género Manga, sin embargo, se halla en la plurisignificación del espacio, sobre todo, cuando se hace recurrente la actorialización del espacio como medio de presión que obliga al sujeto a adoptar determinadas conductas que ponen en peligro su propia vida. La progresión cronológica, que nos sitúa en la mirada de uno de los motoristas, inicia el acercamiento de la figura perdida en la oscuridad hasta nuestro punto de mira contrastando con la detención sincrónica que el autor elabora del hombrecillo luminoso que se halla en medio de la carretera. En ese lugar se observa claramente la evolución de la gestualidad a lo largo de las viñetas contrasta con la explosión de velocidad que muestran las motos, donde los pictogramas ⁷onomatopéyicos y la expresión grave de los rostros nos inducen a representar la osadía de Tetsuo que arriesga su vida por derrotar en la carrera a sus compañeros.

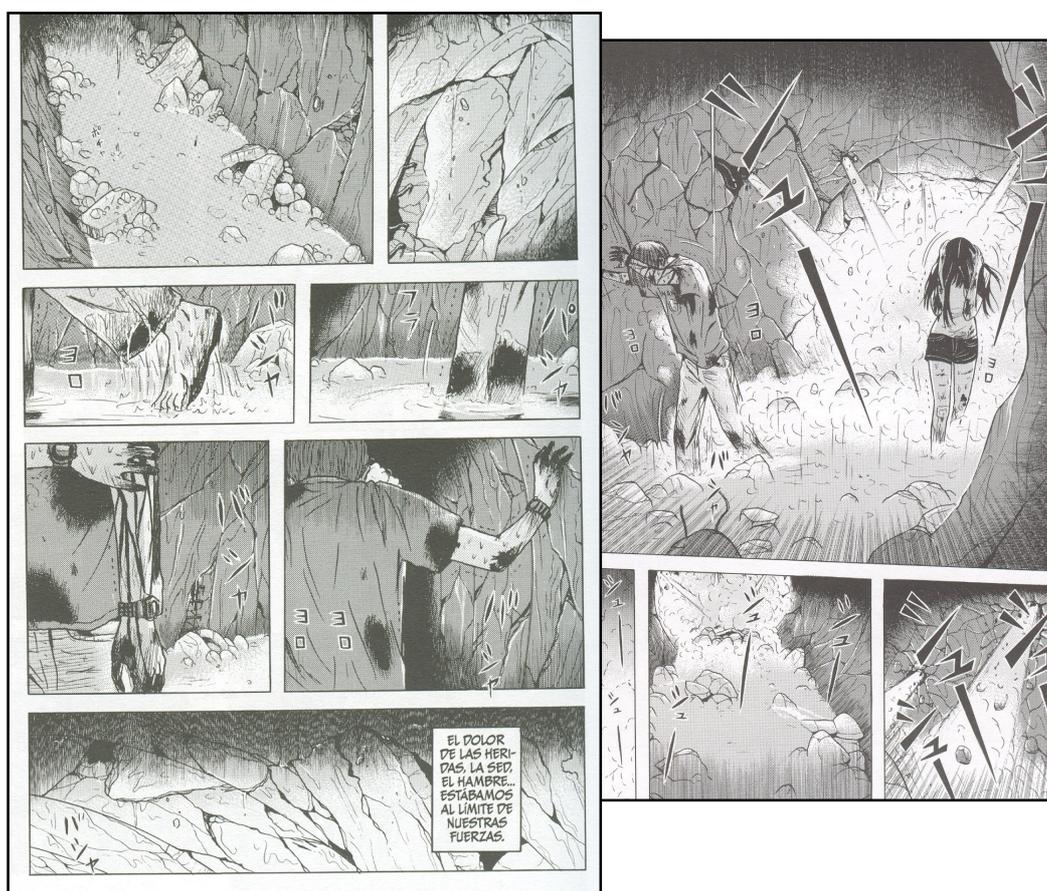
⁶ Entendemos el valor eugenético como un emplazamiento bucólico donde el quietismo anímico se aprehende como un letargo pacífico y lumínico que persigue el éxtasis emocional, *vid.* A. GARCÍA BERRIO, 1981: 14-18; HAAS, 1999: 64-65; F. CALVO SERRALLER, 1998: 117-122, L. GARCÍA JAMBRINA, 1999: 64-65.

⁷ *Vid.* SONESSON, 1989.



El espacio, como conflicto, dilucida que existe una interdependencia sintáctico-semántica entre la textura narrativa que registra las acciones del individuo y la textura propiamente descriptiva, cuya connotación, no sólo está en las propiedades intrínsecas que un espacio tecnocrático simboliza en su relación con la clase de conductas, que reproduce la textura específicamente narrativa. Se advierte, por ejemplo, en *Dragón Head*, la sensación claustrofóbica que la propia dimensión espacial genera a través de la **cinética paralela de las viñetas**. El accidente, que abandona el funicular bajo el túnel es una sumersión al averno, donde el rito iniciático comienza con la propia determinación del control de los instintos ante la fotobia y claustrofobia que genera la especificidad espacial del túnel.

Obsérvese el recurso de **simultaneidad de enfoques** en una misma secuencia para describir la flaqueza y el debilitamiento de cada uno de los personajes que avanzan a ciegas por el oleoducto.



Se trata de un recurso rentabilizado por el cómic japonés a través de la influencia del cine, donde el énfasis de determinados aspectos afectivos y sensitivos de los personajes se logra a través del detallismo secuencial de planos focalizados en las propiedades objetuales o específicas de la gestualidad física, que connotan ese estado de hipersensibilidad: el espectador infiere, a través del retraimiento que el propio texto particulariza a través de esa disección simultánea de las propiedades de todo un complejo, todo el cúmulo de sensaciones, que, en el caso de *Dragon Head*, se

se relaciona con la linealidad de todo proceso comunicativo⁸. La catacresis intenta recuperar la complejidad de todo un proceso que, a través de la expresión lingüístico - pictórica, implica necesariamente una reducción dimensional que se acopla a la linealidad de todo proceso comunicativo⁹. La simultaneidad temporal del complejo contingente se reduce, a través de la secuenciación, a un proceso que se inicia y que, temporalmente, a partir de la progresión remática, tendrá su finitud, pero, en la contingencia¹⁰, cada uno de estos actos sería simultáneo y esporádico no progresivo, como se expresa en el cómic, al igual que, en cualquier otro texto.

7.3. MECANISMOS RETÓRICO-DESCRIPTIVOS EN EL GÉNERO *MANGA* DEL CÓMIC.

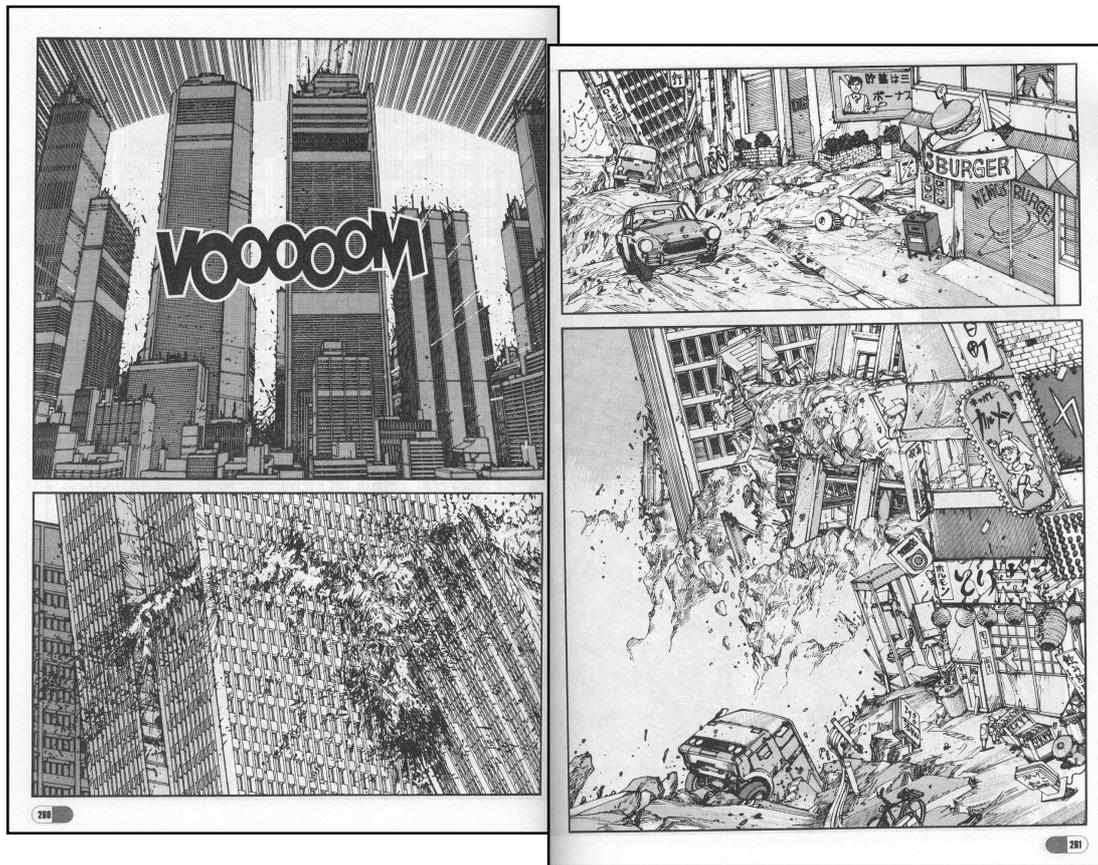
La catacresis y la inefabilidad intensifican, sin embargo, a través de los mecanismos descriptivos de adecuación estético-expresiva que cada secuencia enfatice aquellos rangos objetuales, físicos o temporales con una finalidad claramente patética o de conmoción estética. Las convenciones estéticas nos inducen a una empatía con las limitaciones del género, si bien, la ficcionalidad implica un grado de filiación entre sujeto y obra que posibilita articular imaginarios que la contingencia difícilmente reproduce, en función del grado de filiación realista. Así, cualquier limitación catacrética, que preludia toda obra estético-comunicativa se compensa por el grado de ficcionalidad, que presupone la filiación entre sujeto y obra así como la formalización que en sí significa cualquier manifestación estético-expresiva, como necesidad pragmática inherente al sujeto que sobrevive a través del inventario utópico de los mundos posibles. La inducción a ese mensaje milenarista catatrofista es una constante mítico-temática en la mayoría del subgénero Manga, donde la regresión a un estado primigenio a través de la anulación completa de toda facticidad social se invierte, en esta clase de textos, como una recurrente necesidad

⁸ Vid, M. G. VÁZQUEZ, 1981.

⁹ Vid, BLACK, 1966; JOHNSON, 1981; I. BOSQUE, 1984; E. BUSTOS, 1994; LAKOFF y JOHNSON, 1980, 1999; KRISTEVA, 1999.

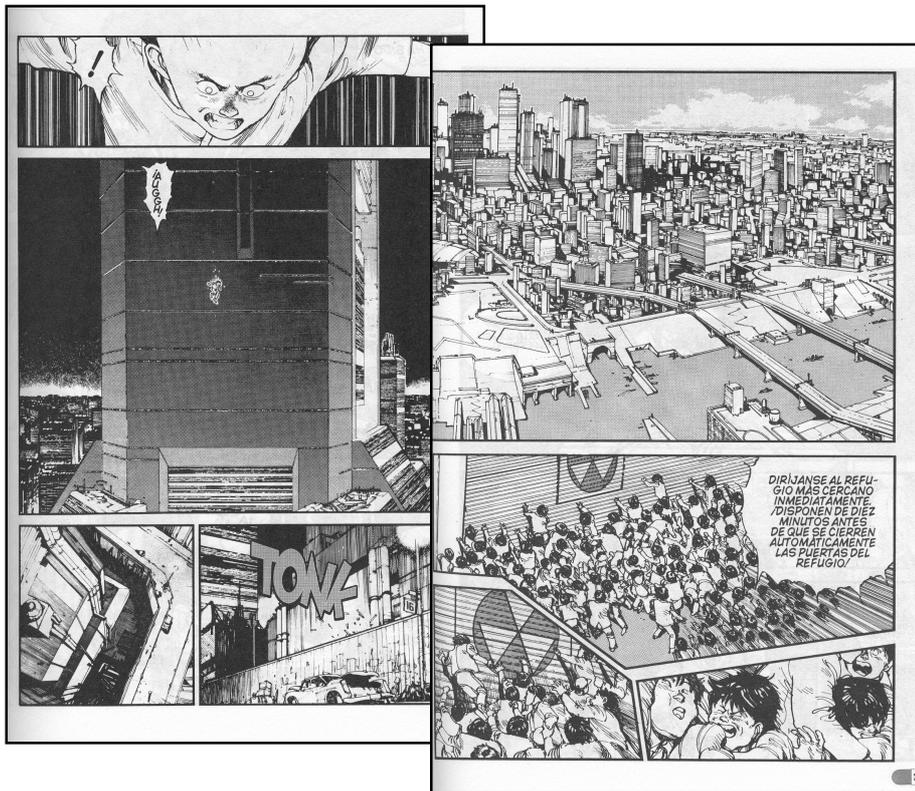
¹⁰ Vid, CUENCA y HILFERTY, 1999.

estético-expresiva donde subyace una clase de nihilismo que nos lleva a una predicción que visionarios como Huxley u Orwell habían manifestado fehacientemente en su narrativa.



La simultaneidad, entre textura narrativa y textura descriptiva, se halla en la interdependencia sintáctico-funcional que, en muchas ocasiones, presenta la recursividad a la hiperformalización de las estructuras arquitectónicas, donde confluye el determinismo trágico de las conductas y el abismo de la ciudad como telón de fondo de esa huida continua de los personajes hacia la recuperación de una libertad, subyugada por los poderes fácticos del Ejército y el industrialismo (G. C. ARGAN, 1975). Son frecuentes las secuencias de viñetas, donde la **espacialización** subraya esa tensión isotópica entre esa ley natural que ha de regir la libertad de cualquier individuo y el automatismo de las masas porque las estructuras tecnológicas programan sus acciones. La caída de Tetsuo, desde uno de los rascacielos o el agolpamiento de las masas en los portones del refugio, corroboran

esa interdependencia sintáctica entre la secuenciación narrativa y la connotación emotivo-sensitiva que la dimensionalización descriptiva infunde en el lector. Esa búsqueda de la descompensación entre sujeto y pragmatismo social a través de la disformidad de las estructuras arquitectónicas.



El milenarismo, como doctrina pseudofilosófica, opera a partir del dualismo con el que Otomo establece los motivos mítico-temáticos de la obra de *Akira*. Si bien el espacio, como conflicto, nos adentra en la identificación de la conducta del sujeto con el pragmatismo autómatas que simboliza la espacialización tecnocrática de un Tokyo, que intenta prosperar bajo la oligarquía de varios políticos y empresarios y la desidia del anarquismo, no es extraño pensar que, en las ergástulas de la ciudad, suceda esa confrontación entre las guerrillas que ambicionan la justicia salomónica de Akira y el ejército que procura la salvaguarda de todos los intereses económicos y financieros.

Sin embargo, tras la lectura de esta isotopía, el espacio no es tan sólo un conflicto bélico entre el poder fáctico y una incipiente revolución, sino sobre todo un conflicto ideológico, que corrobora la ausencia completa de valores, tanto en el fuero interno de las guerrillas que se traicionan constantemente, como en el automatismo de las jaurías militares que acatan con sumisión la voluntad vesánica de sus superiores. Este enfrentamiento entre masa e individuación se pone de relieve a través de la frecuencia pictográfica de los espacios que connotan esa automatización del individuo a partir de su sometimiento al servicio operativo de una gran estructura estatal. La recreación de las secuencias pictográficas del cómic, donde los espacios y los microespacios abundan para especificar la alienación del individuo dentro de un orden represivo oligárquico, permite la actualización de una serie de mecanismos indexicales y temporales que previenen la estabilidad del sentido textual. Esta serie de mecanismos que actúan para desarrollar la relación de dimensiones espaciales y temporales refuerzan la prototipicidad discursiva del patrón textual descriptivo como la simultaneidad o la analogía lógico-conceptual: “Cualquier defecto en la producción objetiva microestructural o en la recepción transformadora de microestructuras puede llevar a la anulación perlocutiva, si el proceso errado no produce reacción alguna, o al desvío perlocutivo, si dicho proceso da lugar a reacciones imprevistas.” (Cf. F. CHICO RICO, 1988. 134).

En *Dragon Head*, el milenarismo se torna, a partir del rito iniciático de los protagonistas, en un código deontológico, que preconiza la epifanía de una nueva entelequia en la que la propia autarquía de la tecnocracia es superada por las fuerzas convulsas de la naturaleza. La recurrencia a ilustraciones, donde el catastrofismo agolpa los sentidos de los actores del discurso expresan esa exasperación ante la insidencia de una huida hacia espacios urbanos que han sucumbido bajo las cenizas de un fuego cuya explicación ahonda en el castigo mítico.



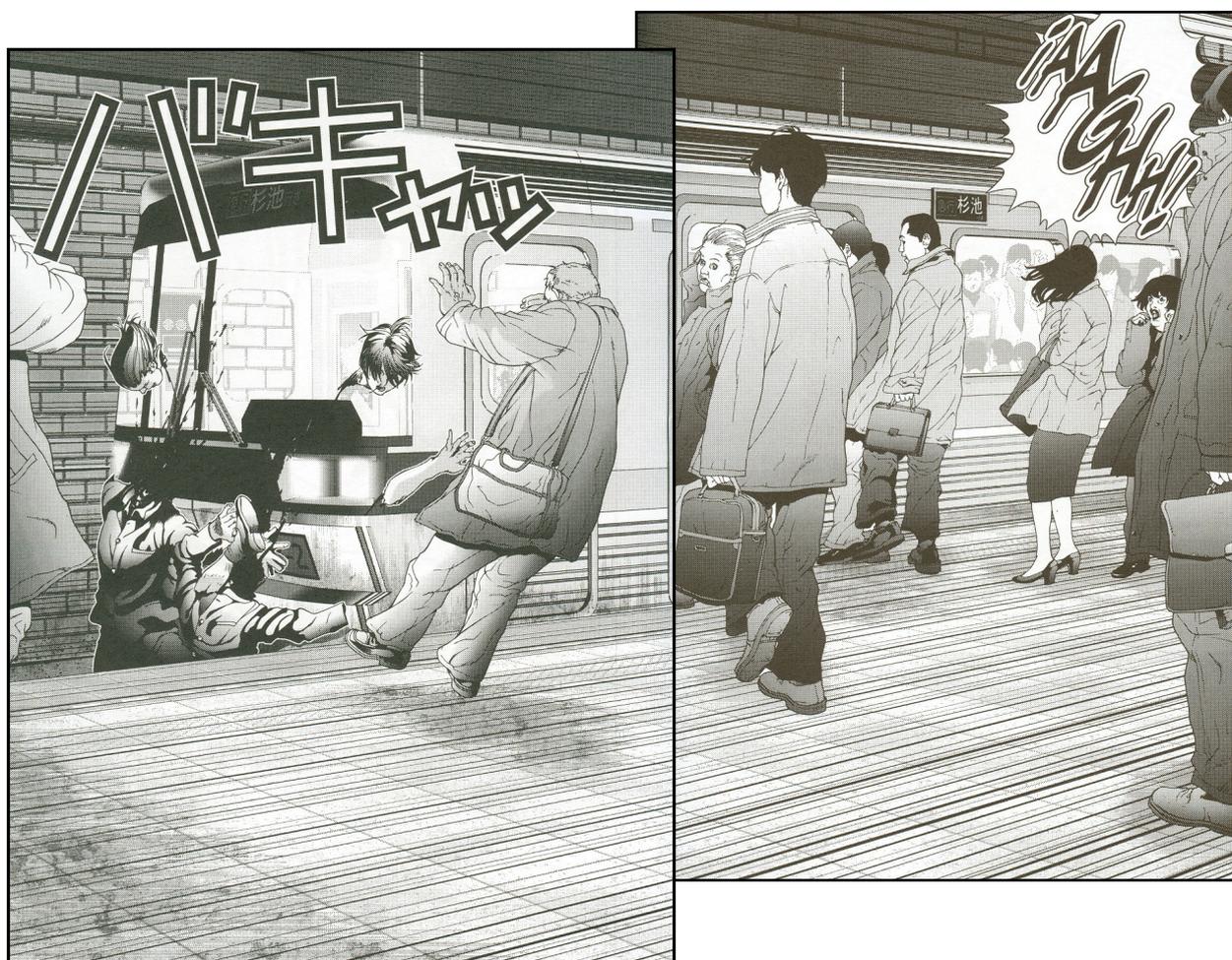
La simultaneidad de los espacios heterotópicos, que denotan mayor extensionalidad y la topicidad intensional de los espacios interiores, donde la concreción objetual es mayor y no hay apertura de exteriores enfatiza el sustrato mítico de la obra, que responde a la supervivencia del sujeto como liberación del yo, siempre que sucumba el otro. La diversidad de espacios interiores y exteriores en esta clase de subgénero se relaciona con esa sumisión del sujeto al valor autárquico y oligárquico de la estructura frente al objeto. Sin duda, se plantea en esta tipología de procesos comunicativos, una visión antropocéntrica del conocimiento en un declive gradativo, que conduce a las masas a una perpetuación de la especie subordinada al control que ejerce como un demiurgo del artificio la propia ubicuidad de las arquitecturas urbanas.

La perspectiva crítica, desde el punto de vista sociológico, que se vislumbra en la narrativa decimonónica frente al adiestramiento del sujeto, que sobrevive en unas condiciones paupérrimas ante el bastión de las nuevas estructuras sociopolíticas que genera el capitalismo y la expansión de la industrialización por todo el continente europeo se refuerza con una nueva visión, que subordina la decadencia espiritual con una inminente exasperación ante la antropologización de las estructuras y un automatismo en la conducta del ser humano propia de la especificidad funcional de las máquinas.

El expresionismo de los lugares perdidos, como parábola de la epifanía de una sociedad en crisis, predestinada a un desenlace apocalíptico, sucede a una sustitución emocional entre el código deontológico, que presupone el propio desarrollo narrativo, pues la insistencia por esa recreación en los ambientes perturbadores y por las excrecencias arquitectónicas en las que sobreviven los actores del discurso dista mucho de una inclusión indexical para orientar al lector en el desarrollo remático-narrativo de la acción; la estética expresionista, que redundaba en cada ilustración, advierte del antropomorfismo de las estructuras edificatorias y de la constitución de un nuevo orden constitucional, basado en la oligarquía capitalista y en el descrédito de cualquier pensamiento emocional, y que nuestra coyuntura parece iniciar.

No sólo el orden espacial, halla un retraimiento recurrente en el diseño de las escenificaciones de las viñetas, sino que el expresionismo agota todas las posibilidades expresivas a través de mecanismos de procesamiento descriptivo como la secuenciación cinética de viñetas donde la influencia de Bruegel, Pollock o Man Ray supura como alternativa expresiva a una enfática apuesta por describir una realidad alternativa que se subordina a las propias posibilidades realizativas de la contingencia (J. J. LAHUERTA, 1989). Obsérvese, en la obra de Horu Hiroya, *Gantz*, el detallismo kinésico y proxémico de todos los actores de la ilustración y la

detención sincrónica del momento de la arrollada de Kurono y Kato por el metro en una de las estaciones subterráneas de Tokyo.

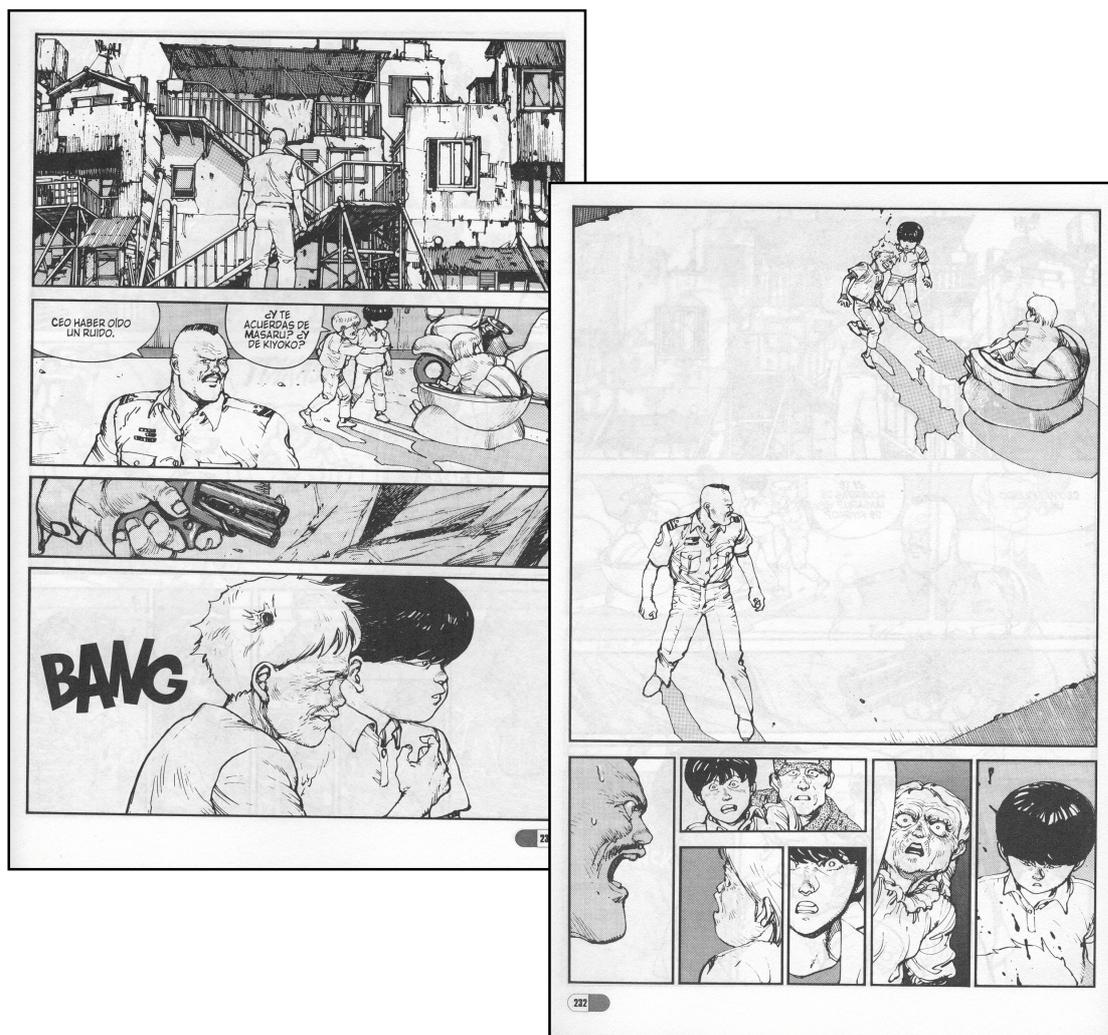


La activación del proceso de detención sincrónica implica una **ralentización** que determina la focalización de una secuencia, cuya implicación pragmático-funcional en el discurso se considera preeminente y de gran trascendencia para el resto de las acciones que la progresión remática vaya desarrollando. La ralentización de la secuencia expresa la necesidad de contener durante el máximo de tiempo posible una secuencia activa, que proporciona por sus consecuencias en el desarrollo de los conflictos o relaciones predicativas entre los actores, un alto grado intensional de significación, que no sólo se asocia a la especificidad funcional del desarrollo de

la acción, sino que, en el caso, del subgénero Manga, presupone una atracción, en muchos casos, obsesiva, por la estética expresionista, adecuada, sin duda, a una determinada tipología consumista. En la mayor parte del subgénero, la ralentización está determinada por secuencias donde la puesta en escena de la violencia execrable repercute inminentemente en la conducta de los personajes que participan en el relato. En *Akira*, la ralentización empleada para describir la muerte de Takeshi representa un punto de inflexión que genera la violación de la inmunidad de la que, hasta entonces, disponían los aliados de Akira. A partir de ese vil asesinato, la búsqueda de una vía pacífica en busca de las conciliaciones entre las guerrillas y el ejército queda abolida para siempre.

En los casos de ralentización se determina una secuenciación donde el dominio semántico-intensional de lo descriptivo está determinado por la objetualización del elemento agente y por la detención de la escenificación en los actores que interviene en la ejecución de la acción. La objetivización del pantónimo empleado en la secuencia de la obra de Akira, como es el revólver, interacciona con la detención del curso de la bala hasta que penetra en la cabeza de Takeshi; la ralentización del disparo, así como el abatimiento de la víctima especifican esa preeminencia funcional de la acción como punto de crisis en la relación de los personajes con su entorno.

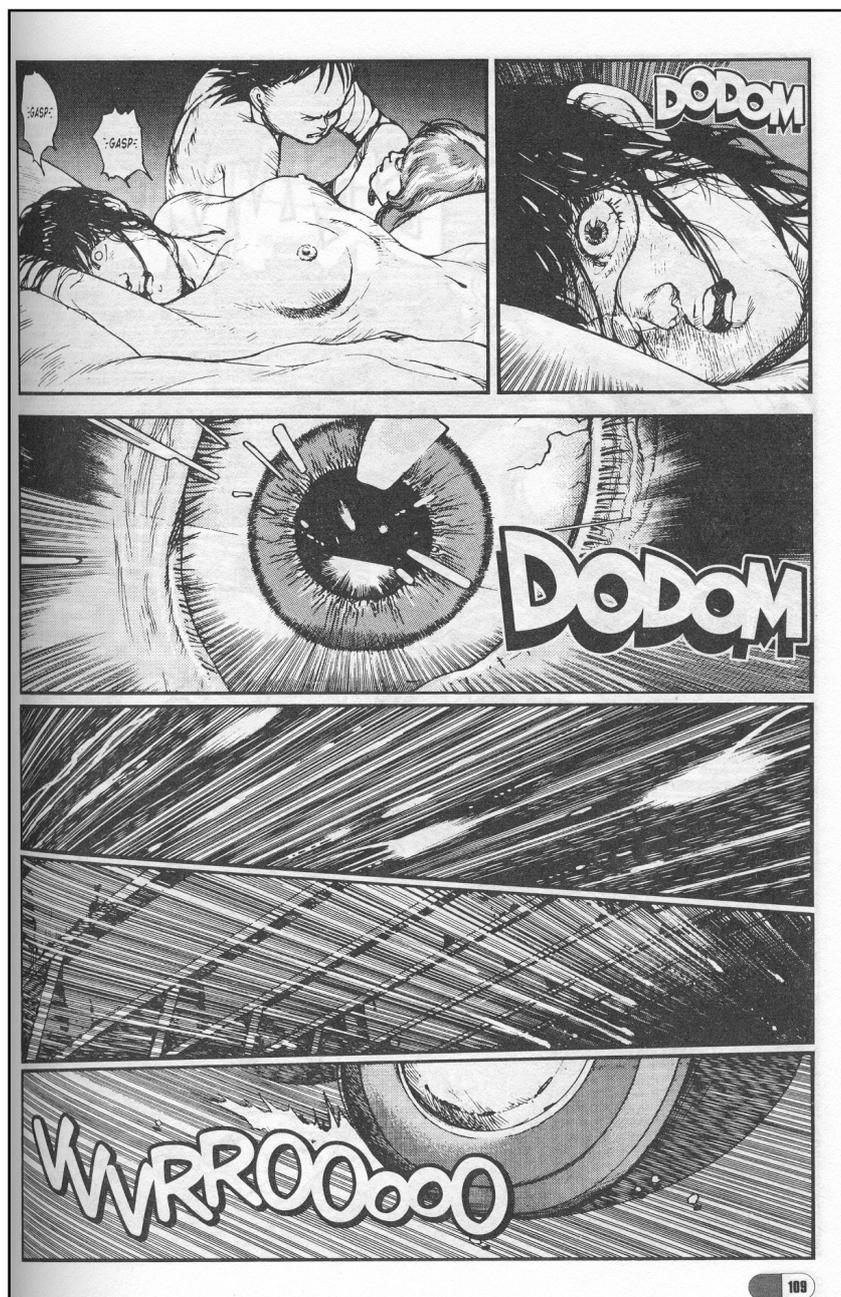
En la cinética paralela de viñetas se escenifica la proxémica gestual ante la sorpresa del abatimiento de Takeshi, como violación de la inmunidad que se cernía sobre los aliados de Akira, dotados de poderes telekinésicos, augurando un desenlace fatal para todos los personajes, especialmente, cuando el precedente de la anterior devastación de Tokyo todavía rezuma en la conciencia social.



Además de la ralentización, como proceso microestructural descriptivo, la secuenciación de la acción en el cómic gusta del establecimiento de **analogías**¹¹ entre diversos órdenes objetuales con el fin de aprovechar la similitud formal entre aspectos contingentes y con el fin de crear un efecto enfático y estético que reduce cualquier detención en otra clase de planos secuenciales que alargarían el desarrollo del conflicto. El establecimiento de analogías recurre a la identificación formal que hace el sujeto entre objetos de distinta clase, pero cuya identidad material y espacial se asocia, en algunos rasgos semántico-intensionales, con otro conjunto de valores objetuales, facilitando así la progresión del curso narrativo y, en algunos casos, asociando ámbitos de espacialización contingente con sensaciones emotivas

¹¹ Vid, E. BUSTOS, 1994: 57-75.

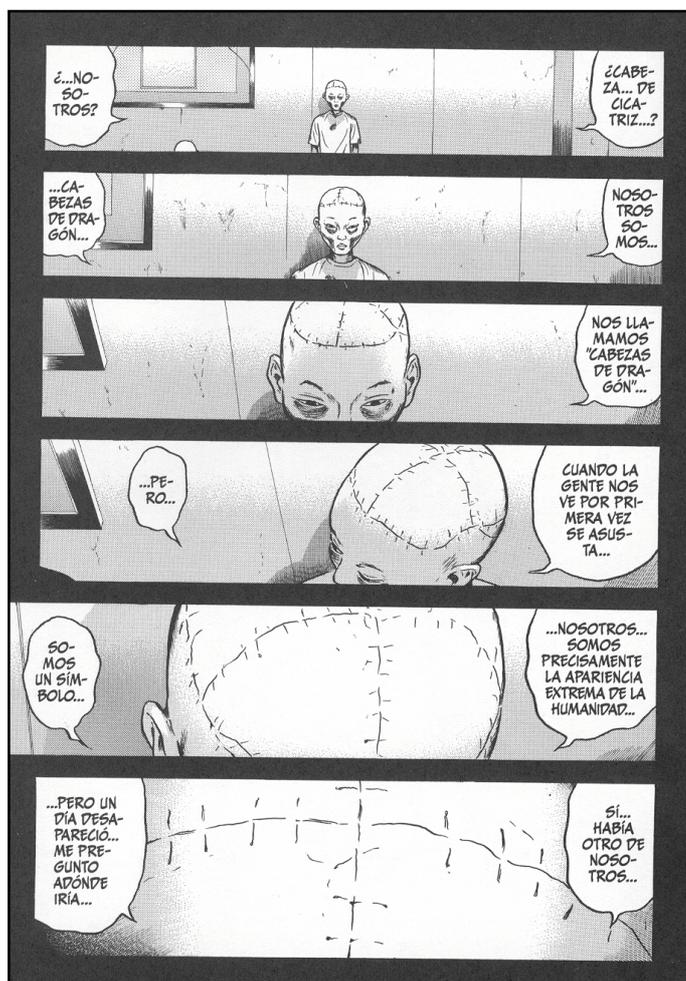
inferidas a través de los sentidos y que la escenificación de las viñetas esboza a través de la proxémica gestual. Compruébese la asociación semántico-formal entre la redondez de la pupila del ojo de una de las odaliscas de Tetsuo y la rueda de la moto de Tetsuo adentrándose en la autopista; vago recuerdo que escampa en el magín del protagonista mientras copula con varias meretrices.



Un recurso que tiende a la progresión lineal del objeto focalizado y al detallismo descriptivo tiende, al igual que la ralentización y la analogía, a reafirmar un valor actancial u objetual cuya predicatividad se rentabiliza a partir de que la relación sintáctico-semántica de los actores con la focalización o detención en el objeto implica. A partir de aquí, se generan relaciones predicativas de actorialización, donde la sistematicidad superestructural adquiere vínculos lógico-sintácticos de interdependencia entre el objeto focalizado y los participantes dentro del relato. La progresión de esta serie de recursos descriptivos se imbrica en esa relación modal de interdependencia sintáctica entre la textura narrativa y descriptiva, siendo la analogía, por ejemplo, un transvase sémico-intensional del dominio modal descriptivo a un dominio sintáctico-modal narrativo: la analogía agiliza la progresión remática e intensifica valores sensitivos y emocionales entre los actores del discurso, sobre todo, cuando la violación del orden moral de Tetsuo, en la obra de Otomo, exaspera, por la ley de la fuerza, a sus víctimas.

El ojo que no dormita, sino que infunde un ánimo de desesperación, se asocia a la lucha por la supervivencia en las autopistas cuando Tetsuo, años atrás, se enfrentaba con la guerrilla de los payasos en mitad de la noche, retándolos a competiciones, donde la agresividad del conflicto estaba en la violación de cualquier código civil, de los límites de velocidad y, sobre todo, en arriesgar la vida cuando la ética social ha sucumbido al mercantilismo de la mano obrera que, angostada, en pabellones espera su hora definitiva. Recordemos un parangón con la analogía que, en *Psicosis*, se establece a través de la pupila dilatada de la primera víctima de Norman Bates y el desagüe de la ducha por la que huye la sangre: la secuencia del filo de la navaja sesgando el ojo de la actriz, Simone Marevil, en *Un perro Andaluz* semeja una nube entrevelando la claridad de la luna. Expresa esa analogía entre la identidad formal, no azarosa, sino que comporta una connotación poética que trasciende la propia recurrencia de aceleración secuencial.

La búsqueda de valores objetuales de focalización actancial, para activar implicaciones semántico-predicativas entre los actores del discurso, con el fin de cohesionar las constantes mítico-temáticas del relato y corroborar relaciones sintácticas de interdependencia funcional, entre el conflicto y su resolución y la competencia psicológica de los personajes, se actualiza, además, a través del zoom. El **zoom** fija gradativamente las particularidades formales de un objeto o rasgos físicos de un personaje, que establecen una prioridad en la plena comprensión del texto, pues el zoom nunca es un efecto gratuito, pues contradice la propia naturaleza económica del relato, sino que bien intensifica emocionalmente nuestra percepción sobre aspectos temáticos de la relación de sucesos del discurso o se invierte para la especificación o aposición explicativa inherente de un conflicto o motivo descriptivo que, al igual que la analogía, expresa enfáticamente un punto de inflexión en la propia comprensión del relato que vamos infiriendo.



Compruébese que la secuenciación de viñetas corresponde a un progresivo acercamiento a un punto fijo en el espacio que, en *Dragon Head*, se ubica en la señalización de las cicatrices que bordean el cráneo del muchacho. Corresponde este efecto zoom a un momento crítico en la relación del conflicto psicológico entre los personajes, cuando a la erupción volcánica que sepulta el funicular bajo un túnel sucede la huida de los personajes que comprueban que los únicos supervivientes son unos ignotos sujetos, a los que se ha practicado una lobotomía y que dicen pertenecer a “Cabeza de Dragón”, una secta que ha sobrevivido y que predecía la sucesión de la catástrofe. A partir de este zoom que enfatiza la propiedad objetual del sujeto, el relato se adscribe a la resolución del conflicto pues Ako y Teru, los dos únicos supervivientes del accidente, hallan una subordinación causa-efecto entre la catástrofe que ha hundido a la isla continental en un mar de ceniza y el surgimiento de esta clase tribal hasta entonces escondida.

La constitución formal de la analogía o el zoom expresa, desde una perspectiva intratextual, una recursividad deíctica que enfatiza la crisis en la que ha de iniciarse la conclusión del relato o la expansión divergente y remática de otra relación de hechos que concatenan entre sí los distintos motivos mítico-temáticos o, desde una perspectiva semántica, las constantes isotópicas que va sustrayendo la productividad macroestructural del relato. Así, es constatable que la interdependencia lógico-sintáctica, entre la textura narrativa y descriptiva, opera en la intensionalización semántica de las relaciones predicativas entre los diversos actantes a través del énfasis deíctico que presupone cualquier recursividad descriptiva.

Sin embargo, recordemos que, no sólo se suscribe al dominio descriptivo, la capacidad semántico-deíctica en la intensión informativa del relato, sino que la reiteración de ámbitos espaciales y la secuenciación de procesos físicos o emotivos, a través de la cualificación pictórica de los mismos o a través de la proxémica de los rasgos faciales de los actores, diluye esa función pragmática básica de índole deíctica

y la aproxima a una especificación semántico-simbólica, donde la aniquilación de los espacios edificatorios se corresponde con la senectud de una moral convencional, que apenas subsiste en la posmodernidad, trazada en ambas obras del subgénero Manga (N. CASULLO, 1989). Junto a estos procesos descriptivos intratextuales, añádase, como recurrencia a la escenificación de los procesos transformacionales del espacio a lo largo del relato, la simultaneidad de espacios que agilizan la acción de los actores y permiten la ruptura monolítica de lectura de un solo espacio, que nos conduciría a limitaciones argumentativas en la relación de los hechos y a la desaparición de cinéticas paralelas que permiten la comprensión de diversas acciones en un mismo parámetro cronológico.

La laberíntica base militar que Yamagata, ansiosa, recorre tras las huellas de Caneda, como el laberinto del Minotauro, es un descenso al Averno donde los aliados de Akira, con sus poderes sobrenaturales, actúan a favor de esa liberación definitiva, como divinidades a las que el héroe, cual Ariadna, rinde tributo por su protección.

La lucha fratricida entre la guerrilla de los payasos y el grupo de Tetsuo y Kaneda se desarrolla en la autopista abandonada, obsérvese que la simultaneidad de planos a través de la progresión de las viñetas incide en la violencia extrema de las acciones, donde la pérdida de la vida es más que un alivio, una condena innata, especialmente, cuando se sabe que no hay nada que perder en esa lucha titánica por el poder de las calles. El joven se convierte en el único referente visual morfológico de la sociedad; estamos ante una de las convenciones genéricas del Manga junto a la hiperbolización de los espacios como muestra de la abolición de toda clase de ímpetu esperanzador. La narratividad no es tan preeminente como la textura descriptiva que es la que arbitra y materializa todas estas convenciones al servicio del lector; la puerilidad gestual, la luminancia de los espacios y el vértigo de la planificación de las acciones nos conducen al expresionismo estético o tremendismo que caracteriza a este tipo de cómic.



La confluencia mítica del sustrato cultural occidental impregna toda la obra de Otomo: la lucha por la liberación individual del sujeto y la búsqueda de la identidad son constantes temáticas que subyacen en la progresión textual de la obra. Tetsuo comienza a experimentar extraños poderes que es incapaz de controlar y su instinto de supervivencia le mueve a no respetar ninguna de las leyes oligárquicas de la sociedad feudal del futuro de Tokyo, ni la propia regulación de su grupo de amigos hasta que, finalmente, como un segundo Akira sólo se inclina hacia sus ansias de destrucción. Por otro lado, Akira deviene, desde el inicio de la obra, como un redentor que ha generado leyendas urbanas que no objetivan la verdadera realidad de lo que sucedió en Tokyo años atrás con aquella gran explosión. Su

infantilismo no está reñido con la capacidad devastadora de sus poderes telekinéticos y su proyección mesiánica en la obra no hace, sin embargo, distinciones entre el bien y el mal. En la contribución a esa proyección mesiánica y redentora del personaje contribuye la dimensión espacial, especialmente, cuando parece demostrar clemencia ante los accesos de dolor que va experimentando el estado metamórfico de Tetsuo. Su omnipresencia divina no se contradice con una lectura apócrifa y evangélica, al mismo tiempo, del personaje que, por su corta edad, no cesa en contradecir las leyes de la Física y, como Cristo perdido en el templo, muestra su displicencia con una medida inefable, nada que ver con la gravedad que conlleva cada uno de sus actos. Como rey sobre todas las cosas, su figura se erige en un trono a los pies de un rascacielos en ruinas. Esa confluencia del espacio apocalíptico, en ruindad, nos retrotrae al valor isotópico eugenético en el que la omnipresencia de Akira parece enconar el preludio de una liberación colectiva, más allá incluso de la propia muerte como entelequia existencialista.

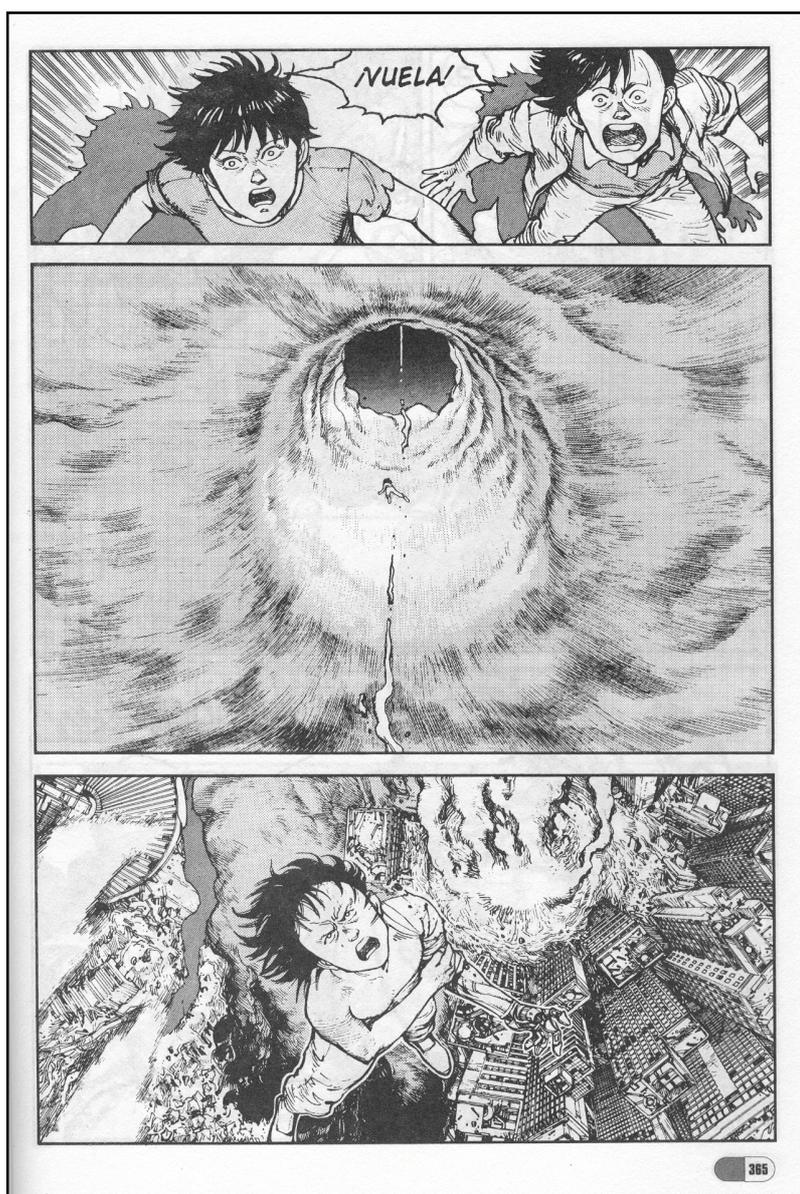


El espacio, como trascendencia eugenética, se expresa en la sublimación que cada uno de los personajes ejerce a partir del estoicismo que demuestran al arriesgar su vida sin temor a la pérdida de los otros: la sublimación está en la propia inmolación a la que cada personaje está dispuesto acceder, con tal de que Akira cumpla las expectativas de su liberación definitiva, que va mucho más allá de la propia destrucción del orden sociopolítico de la coyuntura. Por eso, la confianza ciega en la leyenda urbana que expresa la existencia de un salvador que pondría en jaque la represión del sistema tecnocrático prevalece sobre cualquier intento de sometimiento a la vida en masa. Para la connotación de este valor isotópico eugenético, Otomo dispone de la siguiente recursividad, a partir de uno de **la catacresis** que la propia significación mítica del relato irradia.

Nada se nos dice del nuevo orden socioeconómico o político que traerá de nuevo una devastación total ocasionada por Akira. Los personajes de Otomo aceptan con estoicismo la posibilidad de la hecatombe antes que continuar con el yugo de la sumisión política a los líderes tecnocráticos. La única respuesta a la violencia del sistema autárquico es aplicar una dosis de violencia mayor que provoque su extinción. Sin embargo, en ningún momento, la leyenda urbana de Akira compromete el discurso de los personajes a debates inquisitivos de naturaleza ideológica o ética, sino que Tetsuo arrostra la devastación como única posibilidad de escape porque su instinto prima sobre la relación afectiva con el resto de personajes como Caneda o Yamagata.

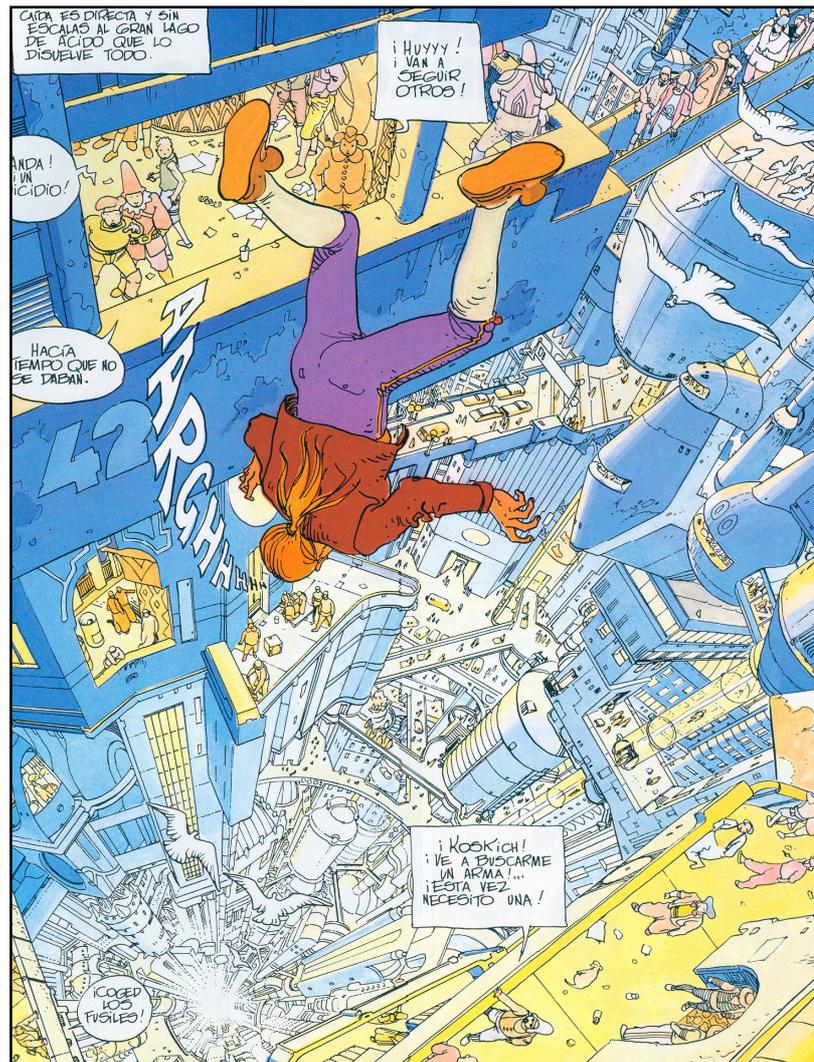
La contribución del espacio vacío, como telón de fondo, contribuye a la indeterminación ideológica o filosófica que proporciona la concreción de los lugares: si bien, el contexto temporal se ubica en el Japón del 2020, la **hiperbolización** de las dimensiones espaciales nos introduce en un vacío espacial que imita esos estadios atemporales que el surrealismo proyectaba sobre sus obras. La sensación de vacuidad y de pérdida es tal que la contextualización temporal no nos sirve como valor deíctico: la escenificación de la indeterminación, a través de la

desproporcionalidad de los espacios, nos sume en la exploración del averno, sobre todo cuando esos lugares determinan los focos de tensión entre el ejército y las guerrillas. El vuelo de Tetsuo, cuando comienza a experimentar sus poderes sobrenaturales de destrucción masiva, nos introduce en ese espectro de la simbolización de quien se adentra, como Orfeo, en el abismo:



Esta secuenciación se asemeja a la inclusión de *Suicide Avenue* de la obra de Moebius y Jodorowsky, *El Incal*, donde el detective John Diffol es arrojado desde lo

alto de un puente. *Suicide Avenue* es el lugar predilecto, como su mismo nombre indica, de todos los suicidas. Ambientada la obra en una ciudad futurista, la ausencia de valores morales y la exclusión de cualquier utopía en el pensamiento acaba por derrengar a muchos hombres que acaban suicidándose, tirándose al vacío.

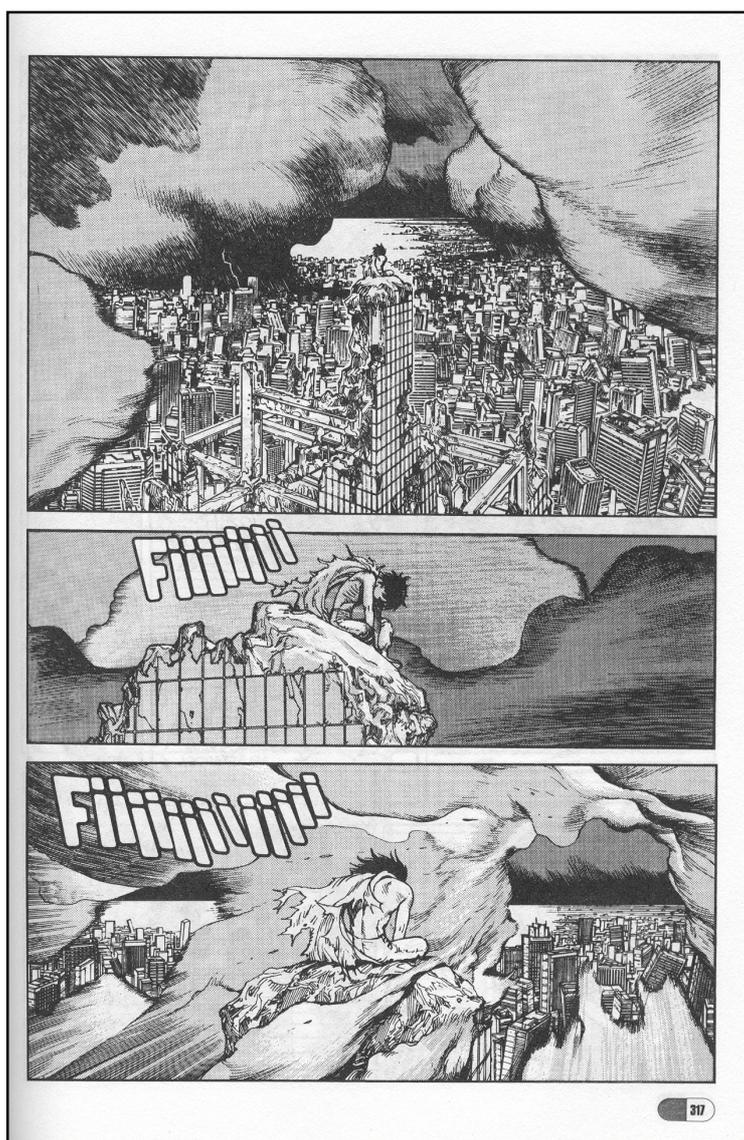


La hiperbolización de los espacios en la obra de Akira simboliza la presión determinista que ejerce la tecnocracia en la identidad del sujeto: esta hiperbolización de lo espacial viene formalizada a través de primeros planos, donde la prioridad actorial o focalizadora está en la propia dimensión de las arquitecturas que componen el paisaje urbano y por la incipiente gestualidad facial y corporal de los

sujetos que lo componen que, a semejanza del lector, parecen asombrarse del ejercicio arquitectónico descomunal que recupera ese conflicto genesiaco entre demiurgo y hombre (GADAMER, 1993). El grado de hiperbolización formal, donde irradia esa connotación conflictiva entre el ser humano y la tecnocracia, se amplía cuando el propio Tetsuo se transforma en un titán que, incapaz de controlarse, alcanza medidas inconmensurables: la hiperbolización formal consustancia la tragedia del hombre que accede al abismo de la autodestrucción con la propia realidad automatizada de las estructuras pigmalianas, que controlan el sino del resto de seres humanos. La descripción secuencial de esa metamorfosis a la que Tetsuo configura esa identidad entre la vesania de quien abusa del propio poder y la expulsión del paraíso a la que se ven sometidos todos los protagonistas cuya huida sólo ha acelerado el oprobio de sus míseras existencias: la absolución tiene como piedra angular la pulverización de la propia materia.

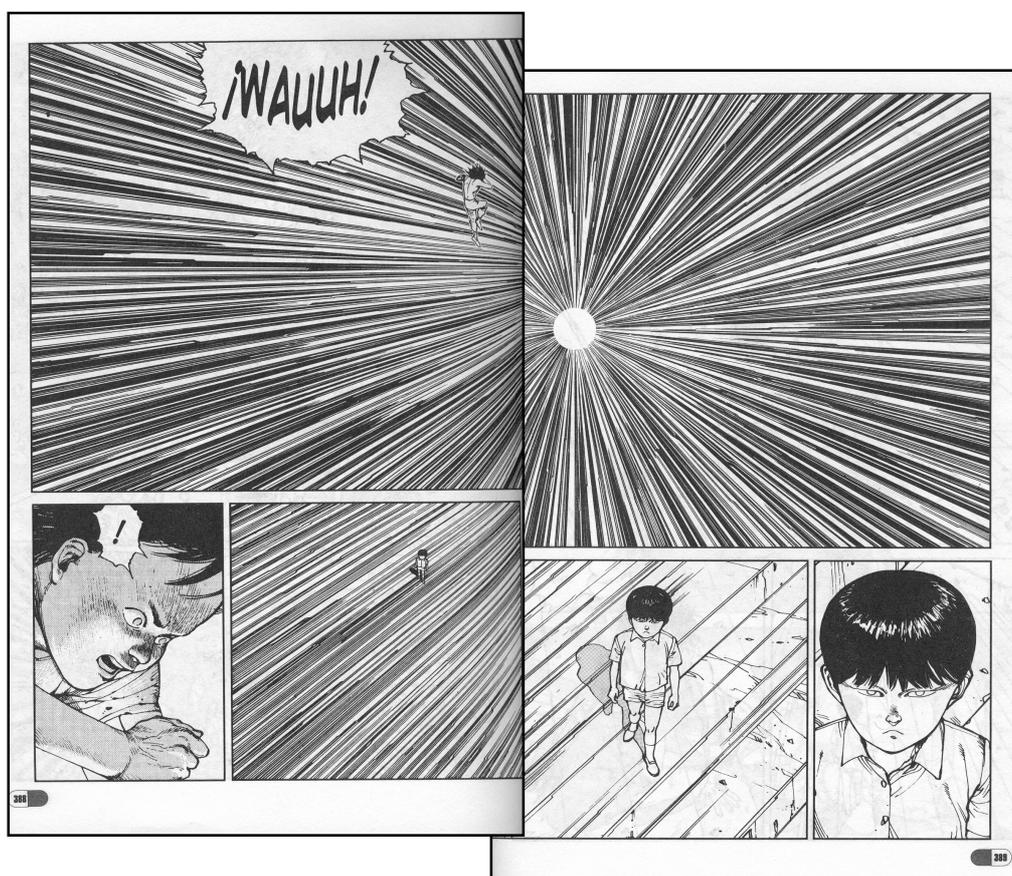


La alienación no se vislumbra en Akira explícitamente como una alienación ética o ideológica, ésta se da por supuesta, sino, a partir del propio valor simbólico y proteico de la materia, frente a la carnalidad y espiritualidad de quien la habita. Seduce el expresionismo de la destrucción de la urbe cuando los supervivientes, como el viajero de Fiedrich, contemplan desde una cúspide la belleza de la devastación.



Para la inferencia del valor connotativo eugenético del espacio, sólo es deducible desde el primer momento de la devastación, porque la anulación de la

iniquidad está en la propia deserción automática de las estructuras alienadoras de la urbe. En ese proceso inferencial connotativo de la eugénesis, no sólo la hiperbolización de las dimensiones ponen en crisis esa tensión existencial entre la identidad humana y la persistencia del artificio que logra la tecnocracia, sino que la intensionalidad de la eugénesis, comienza cuando la indeterminación metafísica de un nuevo orden se subordina a texturas descriptivas, donde la ausencia del espacio es explícita, enfatizando la intemporalidad del momento y la eternización de las acciones de los personajes de los que apenas conocemos su pasado y sus relaciones afectivas. El espacio en blanco, no sólo se expresa con la ausencia de un fondo contextual en la viñeta, sino en el ensimismamiento de la noche donde persiste la soledad de una sociedad abocada al suicidio. Todo el valor connotativo eugenético del espacio está asociado a la inclusión en la viñeta del personaje de Akira, como figura mesiánica y redentora de la que Otomo no duda en tributar, además, una lectura apócrifa, especialmente cuando es capaz de hacer roncar piedras en el aire, como el Cristo que lanza al aire pájaros de barro y los hace volar.



Esta visión teocéntrica de la figura de Akira se enfatiza con la vibración emotiva ante las consecuencias de su poder devastador y su origen pretérito que, rara vez, el discurso de la obra asocia con un origen humano. En esa indeterminación, que enfrenta lo extraordinario con el uso ordinario de los cometidos humanos, transcurre esa dimensionalización de los actantes a través de espacios hiperbolizados y en contextos temporales, donde la ausencia de objetos nos introduce en el tópico eugenético y límbico de la predestinación humana: concepción religiosa que el autor cifra a través de las viñetas con la ascensión de los aliados de Akira a un estadio ontológico paradisiaco y con el que se inicia otra vez el curso de las recurrentes miserias humanas. Fijémonos en la secuenciación de las siguientes viñetas donde la ausencia de lo objetual como contexto indicial se traba en la ausencia de diálogo, pues la proxémica y la ingravidez gestual que proporciona la textura ominosa en la que el color está ausente refuta cualquier relación ontológica con lo puramente terrenal:

