



**DESVIÁNDOSE DEL CANON: UN ANÁLISIS DE LO MANGAESCO
Y ANIMESCO EN EL MANGA Y ANIME DE AKU NO HANA
(LAS FLORES DEL MAL)**

**DEPARTURE FROM CANON: AN ANALYSIS OF THE MANGAESQUE
AND ANIMESQUE ELEMENTS IN AKU NO HANA
(THE FLOWERS OF EVIL)**

JOSÉ ANDRÉS SANTIAGO IGLESIAS
Universidade de Vigo

Recibido: 04/06/2024 / Aceptado: 12/09/2024

RESUMEN

El binomio formado por manga y *anime* es ampliamente conocido tanto por investigadores académicos como por aficionados. Hoy en día, un número muy importante de títulos de *anime* todavía surgen a partir de otras series homónimas de manga. Sin embargo, más allá de las adaptaciones más literales, existe un subconjunto de obras de manga a *anime* que, como consecuencia de las elecciones técnicas y/o creativas, plantean una ruptura de las convenciones comunes a ambos medios. En este artículo propongo un análisis del manga *Aku no Hana (Las Flores del Mal)* de Oshimi Shūzō —que toma su nombre de la obra de Baudelaire— y de su polémica adaptación, por el uso de la técnica de la rotoscopia, a una serie de *anime*, prestando especial atención a los elementos *mangaescos* y *animescos* presentes en ambos.

Palabras clave: Manga, *anime*, rotoscopia, mangaesco.

ABSTRACT

The manga-*anime* partnership is widely known to both academic researchers and aficionados. Nowadays, a large number of *anime* series still originate from the namesake

manga series. However, there is a subset of manga-to-*anime* works apart from mainstream, born from technical and/or creative choices, departing from the conventionalized elements usually shared by both media. In this article I present an analysis of *Aku no Hana* (*The Flowers of Evil*), a manga series by Oshimi Shūzō —named after Baudelaire's seminal work— and its controversial *anime* adaptation, known for using rotoscoping, paying special attention to the *mangaesque* and *animésque* elements found within.

Keywords: Manga, *anime*, rotoscoping, *mangaesque*.

1. INTRODUCCIÓN

El binomio comercial formado por manga y *anime* es ampliamente conocido tanto para investigadores académicos como para el público de todo el mundo aficionado a ambos medios. Si bien es cierto que las creaciones originales de *anime*, concebidas desde su origen como productos para cine, televisión, plataformas de *streaming* o venta directa en formato físico (OVA o similar) tienen un peso importante en la industria del *anime* en Japón, hoy en día todavía son muchos los títulos de *anime* que nacen como adaptaciones directas de obras homónimas de manga. Las conexiones entre manga y *anime* resultan evidentes por la propia dinámica del mercado editorial (producción, distribución y comercialización), y a menudo hablar de manga o *anime* implica hablar de “franquicias multimedia” o *media-mix*¹. De igual modo, a nivel estético y formal existen semejanzas que unen a ambos medios. El concepto de *database* acuñado por Azuma² —semejante, en muchos aspectos, al modelo de “mosaico” acuñado por Suan³— para la construcción de personajes puede extrapolarse fácilmente a los universos de ficción del manga. Al mismo tiempo, los *isotipos* y morfemas⁴ del manga —así como las variedades *superdeformed* y *chibiescas* de sus personajes— se emplean con frecuencia como recursos gráficos en el *anime*.

Sin embargo, más allá de las traducciones más literales, existe un subconjunto de adaptaciones de manga a *anime* que, como consecuencia de las elecciones técnicas y/o creativas del estudio responsable, plantean una ruptura —a veces radical— de las convenciones comunes a ambos medios, ya sean aspectos representacionales (como los diseños de personajes o los elementos visuales altamente

1 STEINBERG, M., *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

2 AZUMA, H., *Otaku: Japan's Database Animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

3 SUAN, S., *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*, Boston, Brill, 2013.

4 COHN, N., *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Londres, Bloomsbury, 2013.

convencionalizados) o el ritmo narrativo. Así, en este artículo propongo analizar la importancia de los elementos *mangaescos*⁵ y *animescos*⁶ para la percepción de una determinada obra por parte del público aficionado. Para ello, tomo como caso de estudio el manga *Aku no Hana (Las Flores del Mal)* de Oshimi Shūzō⁷ y la adaptación de este a *anime*, polémica por la elección técnica de la rotoscopia para la animación. Cabe aclarar que este texto no adopta una perspectiva sociológica ni de mercado, sino que abunda principalmente en los aspectos estéticos y materiales del manga y el *anime* en tanto que formas mediales. Asimismo, a fin de plantear mi argumento, he estructurado el artículo en tres secciones: primero, repasaré de manera muy somera las conexiones entre manga y *anime* desde sus características formales, al tiempo que defino los conceptos de *mangaesco* y *animesco*, acuñados por Berndt y Suan —el segundo como una derivación del primero—. A continuación haré una breve introducción del manga y el *anime* de *Aku no Hana*, y trataré de explicar la polémica animación por el uso, no solo técnico sino también estético, de la rotoscopia. Finalmente llevaré a cabo una comparación de diferentes escenas del manga y sus equivalentes en el *anime*, prestando atención a los elementos *mangaescos* y *animescos* presentes (o ausentes) en ellas.

A modo de aclaración, nótese que para el objeto de este artículo empleo una interpretación amplia e inclusiva de la voz *anime* —en consonancia, además, con la propia noción de *animesco* y el carácter transnacional del *anime* como forma medial⁸— apelando con ello a un público no exclusivamente japonés. Es inevitable, pues, que este planteamiento condicione el punto de partida, porque no limita⁹ la definición de *anime* a producciones de *TV-anime* sino que también incluye los largometrajes animados de alto presupuesto (como los filmes de éxito mundial de Shinkai Makoto o Hosoda Mamoru) con una importante carga autoral, o las obras del Studio Ghibli, entendidas por un grueso de aficionados no japoneses como paradigmáticas del medio del *anime*¹⁰, aun cuando el propio Miyazaki Hayao reniega activamente de dicha denominación en favor de la voz arcaica *manga-eiga*¹¹. De igual modo, las tensiones evidentes entre la comprensión del *anime* como una forma exclusivamente japonesa de

5 BERNDT, J., “Facing the Nuclear Issue in a ‘Mangaesque’ Way: The *Barefoot Gen Anime*”, *Cinergie*, n° 2, 2012, pp. 148-162.

6 SUAN, S., *Anime's Identity: Performativity and Form beyond Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2021.

7 En este artículo los nombres de los autores japoneses se escriben siguiendo el orden japonés, con el apellido precediendo al nombre de pila. E.g. Oshimi Shūzō, y no Shūzō Oshimi.

8 SUAN, S., 2021, *op cit.*

9 BERNDT, J., “Introduction”, en SANTIAGO IGLESIAS, J. A., y SOLER, A., (Eds.), *Anime Studies: Media-specific approaches to Neon genesis Evangelion*, Estocolmo, Stockholm University Press, 2021, pp. 1-18.

10 Agradezco al revisor n° 2 que indicase la pertinencia de introducir, en este punto, esta aclaración.

11 BERNDT, J., 2021, *op cit.* p. 8.

*TV-anime*¹² frente a su entendimiento como un estilo de animación de origen nipón pero vocación transnacional, han dado lugar a todo tipo de propuestas *animescas* —incluyendo la polémica etiqueta “a Netflix original anime series”— que no entran en el propósito de este escrito. Por último, al adoptar una aproximación técnica y material con respecto al caso de estudio seleccionado, no he prestado atención a los elementos *moe* y su papel en la cultura *otaku*, sin que ello implique un no-reconocimiento de la importancia de estos a la hora de establecer las habituales dinámicas de inversión emocional y retorno afectivo que caracterizan la relación del manga y *anime* con los lectores y espectadores más entusiastas de ambos medios¹³.

2. EL BINOMIO MANGA-ANIME

A nivel de mercado, el manga se define por una estrategia forjada por el dúo comercial de las revistas periódicas *mangashi* y los volúmenes recopilatorios *tankōbon*. A finales de la década de 1950 se pusieron a la venta las revistas *Shōnen Magazine* de la editorial Kodansha y *Shōnen Sunday* de Shogakukan, rompiendo con el modelo de revista juvenil que, desde principios de siglo, había acaparado el grueso de las ventas. En su lugar, estas nuevas revistas *mangashi* apostaron por una periodicidad semanal, estableciendo con ello paralelismos con las series de televisión más populares de aquella época. Este modelo reforzó la identificación del manga moderno con el concepto de *story-manga* (narraciones largas seriadas) frente a las historias cortas y autoconclusivas que habían sido el modelo dominante en décadas anteriores. Esto, a su vez, tuvo repercusiones formales y narrativas, afectando no sólo a la disposición de las viñetas en la página, a las diferentes transiciones empleadas o al ritmo interno de las obras, sino también en la estandarización del *cliffhanger*¹⁴ como recurso narrativo (cuyo empleo al final de cada entrega semanal sigue siendo habitual en las series *mainstream* contemporáneas).

Al mismo tiempo, este cambio de paradigma evidencia dos premisas relevantes para el objeto de este artículo. Primero, que muchas de las elecciones estéticas y aspectos formales del manga no pueden entenderse al margen del

12 NISHIMURA, T., *Nihon no animēshon wa ika ni shite seiritsu shita no ka*, Tokio, Shinwasha, 2018.

13 Para más información sobre el origen del término y su importancia en la cultura *otaku*, remito a MORIKAWA, K., *Shuto no tanjō: Moeru toshi Akihabara*, Tokio, Gentosha, 2003. p. 31; AZUMA, H., *op cit.*; OKADA, T., *Otaku wa sude ni shinde iru*, Tokio, Shinchōsha, 2008; o la reciente monografía de GALBRAITH, P., *The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood*, Estocolmo, Stockholm University Press, 2021.

14 MORENO ACOSTA, A., “OEL” *Manga: Industry, Style, Artists*, tesis doctoral, Kyoto Seika University, 2014.

sistema productivo, incluyendo las innovaciones técnicas y transformaciones tecnológicas de la industria del manga¹⁵; segundo —y quizás más notable— es la profunda imbricación que existe entre manga y *anime* en Japón, más allá de las historias y personajes, o de las repercusiones tecnológicas referidas, y que se subsume en el término paraguas de *media-mix*. La irrupción de la revista *Weekly Shōnen Jump* (Shueisha, 1968) a finales de los sesenta junto a la generalización del formato *tankōbon* como estándar para los volúmenes recopilatorios de manga terminaron por apuntalar este sistema editorial¹⁶ que, incluso en la época del manga digital —y el cambio de paradigma que ello comporta¹⁷—, sigue vigente en la industria del cómic más importante del mundo.

A nivel narrativo y formal, las principales características del manga podrían resumirse bajo la máxima de ‘fórmula’ o ‘repetición’. Entre otros muchos aspectos, el manga contemporáneo se define por sus relatos *formulaicos*, las estructuras narrativas repetitivas y el uso estandarizado de determinados tropos y temas, a menudo vinculados a la existencia de determinados géneros y demografías comerciales muy definidas. Asimismo, es importante tener en cuenta el dominio del punto de vista subjetivo, o factores vinculados a la composición, como las conexiones entre viñetas o la estructura de página. Además, a todo ello se suma la abundancia de elementos convencionalizados, que abarcan los fondos y códigos visuales propios del manga; símbolos pictográficos específicos del cómic japonés, como las metáforas visuales descritas por Cohn¹⁸; o el diseño de personajes, con rasgos corporales y expresiones faciales codificadas.

Es importante entender que estas repeticiones hacen del manga un productor *diferente*, no inferior¹⁹. Del mismo modo que el uso de la animación limitada —frente a otras escuelas de animación donde se persigue un mayor naturalismo por medio de la animación completa— ha terminado por convertirse en un rasgo estilístico inseparable de la forma medial del *anime*, y responsable de muchas otras características diferenciadoras, las cualidades formales del manga responden muchas veces a adaptaciones asumidas hace décadas fruto de necesidades productivas. A fin de cuentas, la repetición de diseños, tropos y narrativas facilita la

15 SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “La revolución silenciosa. Transformaciones estéticas para un manga postdigital”, en LORIGUILLO, A., (Ed.), *Estudios sobre la cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, Barcelona, Bellaterra, 2022.

16 BERNDT, J., y BERNDT, E., “Magazines and books. Changes in the Manga Market”, en BERNDT, J. (ed.), *Manga: Medium, Art and Material*, Leipzig, Leipziger Universitätsverlag GmbH, 2015, pp. 227-239.

17 SANTIAGO IGLESIAS, J. A., 2022, *op. cit.*

18 COHN, N., *op. cit.*, p. 157.

19 SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “Not just immobile: Moving Drawings and Visual Synecdoches in Neon Genesis Evangelion”, en SANTIAGO IGLESIAS, J. A., y SOLER, A., (Eds.), *Anime Studies: Media-specific approaches to Neon genesis Evangelion*, Estocolmo, Stockholm University Press, 2021, p. 23.

inmersión de los lectores, propiciando una rápida comprensión de los principales atributos de los personajes y escenarios.

La suma de todas estas características, que a menudo se subrayan como distintas frente a otros estilos gráficos internacionales de cómic²⁰, conforman — aunque sea de una manera un poco laxa e imprecisa— lo que a nivel popular se entiende como ‘estilo manga’. Como no cabe por menos de suceder, esta idea prioriza las tesis de quienes entienden el manga de un modo mucho más dinámico, como un estilo de cómic con una identidad gráfica muy definida y un fuerte componente transnacional, frente al planteamiento tradicional que lo reivindica como un medio de origen exclusivamente japonés. En ese sentido, yo prefiero emplear el concepto de *mangaesco*, porque me permite englobar bajo una sencilla etiqueta un conjunto más amplio de formas ‘estilo manga’, así como por poner el acento sobre la estética, la narrativa o la materialidad de este medio, que es lo que lo singulariza frente a otras formas artísticas. Más aún, al poner el énfasis en sus características formales incido en la autonomía del medio del manga, sin tener que esgrimir sus raíces japonesas como credenciales de autenticidad. La noción de ‘*mangaesco*’ que empleo es, por tanto, similar a la de Berndt:

Aquello que pasa como ‘típicamente manga’ entre los consumidores habituales de este tipo de medios [...] Sin embargo, este enfoque que denomino ‘mangaesco’, entendido como ‘similar al manga’ o ‘típicamente manga’ —que, por supuesto, no es un término consolidado a nivel académico— permite, por un lado, llamar la atención sobre discursos populares relevantes en un contexto práctico, y, por otra parte, poner el acento sobre reflexiones teóricas, fundamentadas con criterio, sobre lo que podría o no esperarse del manga²¹.

Asimismo, esta definición —con su lógica adaptación— también se puede aplicar al concepto de lo *animesco*, tal y como hace Suan. En este punto es oportuno indicar que si bien la definición original de Berndt —que data de 2012— explicitaba que no se trata de una voz “consolidada a nivel académico”, hoy en día los términos *mangaesco* y *animesco* se emplean con naturalidad por diferentes autores en el contexto académico de los Estudios de manga y *anime*²².

Como se reiteró en la introducción de este artículo, muchos de los elementos repetitivos y altamente convencionalizados del manga son afines al *anime*. Además, la animación limitada que caracteriza al *anime* frente a otros estilos de animación internacionales remite, a su vez, a la noción de “inmovilidad dinámica de la imagen”

20 COHN, N., *op cit.*, p. 153.

21 BERNDT, J., 2012, *op cit.*, p. 149.

22 La propia Berndt actualizó su interpretación del término en un artículo del año 2020. BERNDT, J., “Mangaesque”, *Japanese Media and Popular Culture*, 2 de mayo de 2020, Universidad de Tokio [Consulta: 03/10/2024] <https://jmpe-utokyo.com/keyword/mangaesque/>

acuñada por Marc Steinberg²³, y cuya génesis vincula al *kamishibai* (lit. teatro de papel) y, sobre todo, al manga. Para Steinberg, la familiaridad con el medio del manga de los primeros espectadores de *anime* les habría proporcionado las nociones necesarias para comprender que en la inmovilidad también puede encontrarse movimiento, y que explica de la siguiente manera:

Por un lado, esta imagen dinámicamente fija funcionó como una especie de precursor estético del *anime*, permitiendo a los espectadores sentir la imagen del *anime* en movimiento y ser conmovidos por la imagen de manera efectiva, incluso si la imagen estaba formalmente inmóvil. Por otro lado, [...] el desarrollo de las técnicas por parte del manga para la creación de esta imagen fija a la par que dinámica proporcionó la caja de herramientas para el desarrollo de dispositivos y técnicas esenciales para la producción de la animación limitada del *anime*²⁴.

Para Steinberg, esta relación transmedia de imágenes inmóviles a la par que dinámicas explica por qué la tradicional falta de movimiento del *anime* no debe entenderse como una limitación, sino como un mecanismo para apartarse de las convenciones filmicas dominantes (ejemplificadas en la animación completa de Disney —suave e increíblemente fluida— y la búsqueda por parte de este estudio de un mayor realismo en la representación del movimiento). Así pues, el *anime* se erige como una forma medial con autonomía propia, caracterizada por un conjunto único de ritmos de movimiento e inmovilidad.

Todas las características que he enumerado hasta ahora tanto referidas al manga como al *anime* van a ser determinantes en el análisis del caso de estudio seleccionado, el manga *Aku no Hana (Las flores del mal)* y su controvertida adaptación animada.

3. LAS FLORES DEL MAL

Aku no hana (Las flores del mal) es una serie de demografía *shōnen*, obra del reputado *mangaka* Oshimi Shūzō²⁵, publicada entre septiembre de 2009 y mayo de 2014 en la revista *Bessatsu Shōnen Magazine* (Kodansha), con una periodicidad mensual. Contando un total de cincuenta y siete capítulos, fue recopilada en once volúmenes recopilatorios *tankōbon*. El manga narra la turbia

23 STEINBERG, M., *op cit.*, pp. 6-7.

24 *Ibid.*, p. 133.

25 Oshimi Shūzō (1981-) es un *mangaka* con una producción notable y conocido a nivel internacional, sobre todo por sus obras *Hyōryū Net Cafe (Cibercafé a la deriva)*, (2009) y *Aku no Hana (Las flores del mal)*, (2009). Inició su carrera con la obra *Superfly* (2001), publicada en la revista *Gekkan Shōnen Magazine*. Entre otros reconocimientos, Oshimi ha sido galardonado con el Premio Chiba Tetsuya en el año 2001. *Aku no hana* recibió una nominación en la quinta edición de los premios Manga Taisho (2012).

historia juvenil de Kasuga Takao, un adolescente tímido y amante de la literatura, y la enfermiza dinámica que se establece alrededor de dos compañeras de clase: la popular y hermosa Saeki Nanako, y la conflictiva y distante Nakamura Sawa. En 2013 se emitió una adaptación a *anime* producida por el estudio de animación Zexcs, constando de una única temporada con un total de 13 episodios televisados entre los meses de abril y junio. La singularidad de esta adaptación radica en la técnica empleada para la animación —la rotoscopia—, extremadamente inusual dentro de la industria del *anime*. La edición española del manga, con traducción de Marc Bernabé, fue publicada por Norma Editorial entre 2014 y 2016.

El título del manga homenajea a la colección de poemas homónima de Charles Baudelaire (*Les Fleurs du mal*, 1857). Considerada como la obra más importante dentro de la notable producción literaria de Baudelaire, agrupa casi toda la producción poética del autor desde 1940 y hasta la fecha de su primera publicación²⁶. Baudelaire estructura el libro en siete partes²⁷, que si bien no tienen una correspondencia literal con la obra de Oshimi, si guardan algunas semejanzas en cómo se desarrollan los acontecimientos en el manga. Además, la obra de Baudelaire influye en el manga en dos aspectos importantes. A nivel narrativo, la historia cotidiana de Oshimi conecta con algunos temas basales presentados en la poesía del autor francés, como son el erotismo y la decadencia, pero también el sufrimiento propio como consecuencia del ‘pecado’. A nivel estético, la obra de Baudelaire influyó a numerosos artistas de los movimientos modernista, surrealista y simbolista, algunos de los cuales han sido citados como referentes visuales directos por el propio *mangaka*²⁸. En concreto, son numerosas las alusiones al imaginario del artista francés Odilon Redon, mencionado por Oshimi como una de sus mayores influencias. El grabado de una flor, de 1890, para *Las flores del mal* y la célebre litografía sobre chine-collé, titulada *L'oeil, comme un ballon bizarre se dirige vers l'infini* (El ojo como un extraño globo se dirige hacia el infinito, 1882) (Fig. 1) son dos referencias recurrentes a lo largo de todo el manga (Fig. 2).

26 Las diferentes ediciones de *Las flores del mal* de Baudelaire (1821-1867) no siempre incluyen el mismo número de poemas. La edición de 1961 prescinde de seis poemas censurados, pero incluye otros nuevos. La edición de 1868 —póstuma— consta de 151 composiciones, incluyendo algunos no incluidos en tiradas previas.

27 Spleen et Idéal (Spleen e ideal), Tableaux parisiens (Cuadros parisinos), Le Vin (El vino), Fleurs du mal (Flores del mal), Révolte (Rebelión) y La Mort (la muerte).

28 OSHIMI, S., *Las flores del mal*, vol. 2, Barcelona, Norma Editorial, 2014, p. 34.

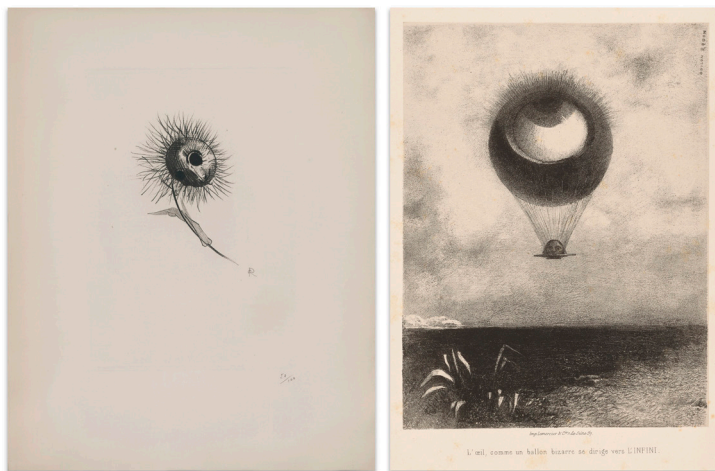


Fig. 1 – Dos obras de Odilon Redon, referenciadas en varias ocasiones en el manga de Oshimi Shūzō. Izquierda: grabado de una flor (1890) para la publicación de *Las flores del mal*. Derecha: *L'oeil, comme un ballon bizarre se dirige vers l'infini* (El ojo como un extraño globo se dirige hacia el infinito, 1882); litografía sobre *chine-collé*.



Fig. 2 – Referencias al imaginario de Odilon Redon en el manga de *Aku no Hana* (pp. 34, 76).

En *Aku no Hana* Oshimi apuesta por un relato con una madurez inusual para lo que se estilaba entre otras obras *mainstream* de demografía *shōnen*, y desarrolla una historia profundamente incómoda e inquietante, que se mueve entre los géneros del suspense, el realismo mundano y el *bildungsroman*. El manga tiene una larga tradición de narrativas centradas en aspectos de la vida cotidiana y en los desafíos sociales y emocionales a los que se enfrenta la juventud; una trayectoria que se remonta a los artistas del *gekiga* de las décadas de 1950 y 1960. Sin embargo, estas son más propias de la demografía *seinen* (manga dirigido a un público joven y adulto), y por tanto sorprende el enfoque oscuro que Oshimi imprime a su obra, alejado del carácter despreocupado que normalmente inunda las historias de las revistas *shōnen*.

El manga se ambienta en Kiryū, la ciudad natal de Oshimi, situada en la prefectura de Gunma en la región central del país. Aunque en apariencia baladí, este dato es relevante por la fidelidad con la que el autor representa algunas de las localizaciones del manga sirviéndose de referencias fotográficas directas²⁹, y de qué modo se transcriben estas a la serie de *anime*.

Aku no Hana cuenta la historia de Kasuga Takao, un estudiante normal y corriente muy aficionado a la literatura, al que le gusta pasar su tiempo rebuscando entre las polvorientas estanterías de una librería de viejo. Al comienzo del manga, Oshimi presenta a Takao leyendo una copia de *Las flores del mal*, la antología de poemas de Baudelaire, un libro por el que el adolescente profesa auténtica fascinación. Está enamorado de Saeki Nanako, una de sus compañeras de clase, muy popular por su apariencia física, su carácter gentil y su brillante trayectoria en los estudios. Un día, mientras regresa a su casa tras las clases, Takao se percató de que ha olvidado su ejemplar de *Las flores del mal* en su pupitre, y decide regresar al instituto para recogerlo. Al llegar al aula, ahora vacía, el joven se percató de que Nanako se ha olvidado su uniforme usado de educación física. Empujado por su atracción sexual hacia la joven, Takao recoge el uniforme, pero al escuchar un ruido y ante el temor de ser descubierto, decide llevarse las prendas consigo (Fig. 3). Al día siguiente y ante la desaparición de la ropa de Nanako, empieza a extenderse entre los alumnos de la clase el rumor de que un pervertido ha robado las prendas con fines sexuales, despertando un repentino sentimiento de culpabilidad y vergüenza en Takao. Sin embargo, toda la situación se vuelve mucho más tensa cuando se descubre que Nakamura Sawa, una problemática compañera de clase con un carácter hosco y antisocial, está al corriente del *pecado* de Takao.

29 OSHIMI, S., *Las flores del mal*, vol. 1, Barcelona, Norma Editorial, 2014, pp. 108 y 204.



Fig. 3 – Presa del pánico, Kasuga Takao decide llevarse el uniforme deportivo de su compañera de clase Saeki Nanko (*Aku no Hana*, pp. 22-23).

A partir de ese punto Oshimi empieza a describir la espiral de culpabilidad y decadencia en la que se ven envueltos los tres adolescentes, incluyendo el romance aparentemente inofensivo que surge entre Nanako y Takao, y la tóxica relación de dependencia y humillación que existe entre este y el personaje de Sawa. Aunque algunas de las situaciones descritas por Oshimi pueden parecer, en ocasiones, cómicas, por cuanto rozan lo histriónico, en realidad *Aku no Hana* lidia con temas muy serios, incluyendo el despertar sexual, la ansiedad social, el acoso escolar, el vandalismo juvenil o los pensamientos suicidas, entre otros.

El manga se Oshimi ha sido adaptado a dos formatos audiovisuales: una película de imagen real estrenada en 2019, dirigida por Noboru Iguchi; y la serie de *anime* objeto de este artículo, producida por el estudio Zexcs y dirigida por Nagahama Hiroshi. Tal y como se explicó en párrafos anteriores, el *anime* de *Aku no Hana* destaca a nivel técnico por la elección de la rotoscopia para el desarrollo de la animación.

Explicado de forma muy sucinta, la animación por rotoscopia consiste en filmar una escena con actores de carne y hueso, para después trazar el dibujo sobre cada uno de los fotogramas previos. El uso de la rotoscopia está ligado a los orígenes de la animación y a la figura de Max Fleischer a comienzos del siglo XX. Disney utilizó esta técnica de manera extensiva en muchos de los filmes de la época dorada, incluyendo *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Alicia en el país de las maravillas* (1951) o escenas de *La Sirenita* (1989), entre otros ejemplos. Entre otros motivos, el uso de la rotoscopia en los filmes de Disney encaja con la búsqueda de un movimiento suave y fluido, cercano a la

naturalidad de los cuerpos en las películas de imagen real, que caracterizaron a las producciones animadas de alto presupuesto del gigante estadounidense.

En el caso del *anime*, la rotoscopia es un recurso poco común —en parte por su alto coste presupuestario— pero que en los últimos años se ha empleado para la materialización de escenas de gran complejidad técnica, como sucede en las interpretaciones musicales de series como *Shigatsu wa kimi no uso* (*Your lie in April*, A-1 Pictures, 2014) —adaptación del manga homónimo de Arakawa Naoshi, publicado en la *Monthly Shōnen Magazine* (2011)— o *Sakamichi no Aporon* (*Kids on the slope*, MAPPA, 2012), basada en el manga *josei* de Kodama Yuki (*Flowers*, Shogakukan, 2007). Sin embargo, las producciones de *anime* realizadas íntegramente con esta técnica son muy minoritarias, como el filme *Hana to Arisu Satsujin Jiken* (*El caso de Hana y Alice*, 2015) o *Aku no Hana* (*Las flores del mal*), siendo esta última la primera serie animada íntegramente³⁰ con rotoscopia³¹.

La elección creativa de Nagahama (conocido por la dirección del *anime* de *Mushishi* en 2005, o *Detroit Metal City* en 2008) provocó una enorme controversia desde la emisión del primer episodio. A fin de preservar el suspense, la productora no había desvelado ninguna imagen previa de la serie que hubiese podido dar pistas a los espectadores sobre el aspecto visual de la misma. El director, contando con la aprobación del *mangaka*, optó por utilizar la técnica de la rotoscopia para transmitir un mayor realismo³², más alejado de los diseños convencionalizados del manga y, por el contrario, más cercanos a las personas de la vida real (tanto en sus expresiones faciales como movimientos corporales). Para Nagahama, el uso de la rotoscopia fue un compromiso lógico, convencido de que el “estatismo” que domina la obra de manga —en palabras del propio Oshimi³³— no tendría una adaptación atractiva al medio del *anime*, tras haber sido descartada una producción de imagen real (que sí llegaría en 2019). Sin embargo, la reacción inicial de un grueso de aficionados fue de profundo rechazo o, cuando menos, muy polarizada, entre aquellos que veían en la estética

30 ORICON NEWS, “El primer anime televisivo completamente realizado con rotoscopia, ‘Las flores del mal’, comenzará a transmitirse en abril” [史上初・全編ロトスコープのテレビアニメ『悪の華』4月放送開始], *Oricon News*, 29 de marzo de 2013 [consulta: 13/03/2024]. <https://www.oricon.co.jp/news/2023089/full/>

31 HORNO LÓPEZ A., “La era digital del anime japonés”, *Historia y Comunicación Social*, 18, 2014, pp. 687-698. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43999.p.693

32 INOUE, J., “Las flores del mal. Conversación entre Oshimi Shūzō y Nagahama Hiroshi. ‘Hemos creado una obra que dejará una marca duradera’” [Fumito ga taidan oshimi shūzō to nagahamahirosi no kyōhan taidan ‘kizuato o nokosu sakuhin ga dekita’], *Natalie*, 21 de marzo de 2013 [consulta: 13/03/2024]. <https://natalie.mu/comic/pp/akunohana>

33 *Ibid.*

de la serie una ruptura total con los estándares estéticos del manga en el que se basaba (incluso irrespetuosa con la obra original, aun cuando la adaptación contó con el beneplácito de Oshimi) y aquellos otros que aplaudían la innovación visual en un medio —el del *anime*— dominado por códigos visuales muy arraigados y altamente convencionalizados. De manera somera, la animación de *Aku no hana* recibió el calificativo de ‘fea’ por parte de los aficionados. Con el paso de los años no ha disminuido el rechazo de muchos aficionados al manga de Oshimi por la arriesgada decisión estética de Nagahama, pero es cierto que en otros círculos de consumidores de *anime* más experimental *Aku no Hana* empieza a ser apreciada como una serie de culto, reconocida por su estética rompedora e innovaciones formales.

4. LOS ELEMENTOS MANGAESCOS Y ANIMESCOS EN AKU NO HANA

En un artículo de 2018 en la revista *Arts*, Zoltan Kacsuk explora la definición de manga a partir de la dicotomía existente entre el manga entendido como un producto exclusivamente japonés y como un estilo de cómic con carácter transnacional. Kacsuk concluye que mientras que cualquier innovación formal, compositiva o temática en productos *mangaescos* de fuera de Japón van a ser percibidas de inmediato como derivaciones respecto al manga en tanto que medio, el vínculo que ata al manga con su origen japonés legítima de manera automática cualquier obra producida en Japón como genuinamente *mangaesca*, independientemente de las innovaciones estilísticas que presente³⁴.

Aunque la historia de *Aku no hana* no responde a muchos de los temas más comunes entre las obras de demografía *shōnen* más populares, la percepción de esta obra como ‘manga’ está fuera de toda duda gracias a un apartado gráfico que responde, a todas luces, a las expectativas estilísticas de un manga *mainstream*. Berndt definía lo *mangaesco* como “[a]quello que pasa como ‘típicamente manga’ entre los consumidores habituales de este tipo de medios”³⁵. No cabe duda de que el manga de Oshimi se adecua a esa definición. Los diseños de personajes, la disposición de las viñetas y estructura de página, los escenarios en los que se desarrolla la acción (como el entorno del instituto, los planos de las clases y los pasillos, las instalaciones deportivas del centro, o los uniformes de profesores y alumnos), el uso abundante de evocativos, líneas cinéticas y onomatopeyas con intención ambiental, son inmediatamente

34 KACSUK, Z., “Re-Examining the “What is Manga” Problematic: The Tension and Interrelationship between the “Style” Versus “Made in Japan” Positions”, *Arts* 7, n° 3, 26, 2018, <https://doi.org/10.3390/arts7030026>

35 BERNDT, J., 2012, *op. cit.*, p.149.

reconocibles como típicos de un estilo manga. Más importante es, si cabe, la colección de expresiones faciales codificadas (Fig. 4), comunes a otras obras de manga con independencia de la temática de sus historias.



Fig. 4 – En las páginas 142-143 y 170-171 se aprecian diferentes expresiones faciales características del manga. En concreto, en ambas secuencias se puede distinguir una sonrisa altamente codificada, con los ojos entornados, en los personajes de Takao (p. 142) y Sawa (p. 171).

Siguiendo esta lógica podríamos pensar que las tesis de Kacsuk se podrían trasladar al ámbito del *anime* y que la serie de animación de *Aku no hana* se percibe automáticamente como un *anime* por parte de los aficionados desde el mismo instante en que se trata de una producción realizada por un estudio japonés. Sin embargo, que sea reconocida como una obra de *anime* no implica que sea, necesariamente, una obra *animésca*, o no al menos por parte de un grueso de aficionados acostumbrados a las convenciones formales de este medio. La definición de *animésca* dada por Suan a partir de las tesis de Berndt lo define como “[a]quello que pasa como ‘típicamente *anime*’ entre los consumidores habituales de este tipo de medios”³⁶. En ese sentido, podría decirse que la elección técnica de la rotoscopia para animar la serie de *Aku no hana* provoca que no sea percibida como “típicamente *anime*” entre los aficionados habituales a las convenciones visuales de este medio.

En un primer momento, esta lectura podría parecer excesivamente reduccionista. Son muchas las series de *anime* que se desvían de los estándares visuales de la industria e introducen diferentes innovaciones formales. Tal es el caso de *Ping Pong the Animation* (2014) — adaptación del manga *Ping Pong* (1996) de Matsumoto Taiyō, dirigida por Yuasa Masaaki y producida por

36 SUAN, S., *op. cit.*

Tatsunoko Production— cuyo original estilo gráfico y el uso del software Adobe Flash en algunas de las escenas más llamativas de la serie tuvo una positiva recepción por parte de crítica y aficionados. No obstante, al comparar el caso de *Aku no hana* con *Ping Pong the Animation* es importante tener presente dos aspectos diferenciales. Primero, que el apartado gráfico del *anime* de *Ping Pong* es fiel al original estilo de Matsumoto, muy reconocible entre aficionados al manga y *anime*. En segundo lugar, que la serie mantiene muchas de las convenciones habituales en el *anime*, incluyendo la inmovilidad de la imagen, los desplazamientos laterales, o las expresiones faciales codificadas. Ambas afirmaciones no son tal en el caso de estudio analizado en este artículo.

Enumerar todos aquellos aspectos del *anime* de *Aku no hana* que entran en conflicto con la noción de *animesco* es un trabajo complejo para la extensión de este texto; por ello, en esta última sección me voy a centrar en tres elementos, interrelacionados, que considero plantean las mayores divergencias con respecto a la noción de lo *animesco*: la ausencia de la inmovilidad característica del *anime*, con predominio del cinematismo por encima del animetismo; la importancia de los ojos y la mirada en el manga, y su difícil traslación con referentes humanos no *mangaescos*; y el realismo en el diseño de los personajes, que aliena a los espectadores provocando un rechazo próximo al fenómeno del ‘valle inquietante’.

4.1. Inmóvil a la par que dinámico.

Tal y como se planteó en el primer apartado de este artículo, las técnicas de animación limitada, incluyendo el uso extensivo de imágenes inmóviles y una ratio de fotogramas baja, son una de las características del *anime* contemporáneo. Ligada a limitaciones técnicas y presupuestarias en sus orígenes, la inmovilidad ha sido adoptada como un rasgo distintivo del *anime*, y utilizada con una intencionalidad tanto estética como narrativa. La dinámica que se establece entre planos estáticos y secuencias animadas con un bajo ratio de fotogramas generan un tipo de movimiento que, a su vez, provoca una reacción empática con el espectador. Tal y como explica Steinberg³⁷ este tipo de movimiento en apariencia torpe y entrecortado, exclusivo del *anime*, es el que permite que las series atraigan tanto la inversión afectiva como los circuitos de retorno³⁸. La animación del *anime* no se define por la inmovilidad, sino por un tipo diferente de dinamismo de la imagen fija³⁹.

37 STEINBERG, M., *op. cit.*, p.5.

38 SANTIAGO IGLESIAS, 2021, *op. cit.*, p. 23.

39 LAMARRE, T., *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

Preguntado por la elección de la rotoscopia para el *anime* de *Aku no hana*, Nagahama apunta a una mayor búsqueda de realismo tanto en los escenarios como en los personajes. La animación completa empleada en las grandes producciones animadas de Disney buscaba, precisamente, un mayor naturalismo y realismo en el movimiento de los cuerpos —con independencia de la naturaleza caricaturesca o antropomórfica de sus personajes—, pero cabe recordar que la animación limitada del *anime* no pretende representar el realismo de los cuerpos en movimiento, sino despertar una respuesta emocional. Al representar con fidelidad los movimientos corporales, involuntarios, de los actores, en vez del estatismo propio de los personajes arquetípicos del *anime*, se introduce una dimensión de movimiento que deviene, a su vez, en una sensación general de extrañeza para el espectador acostumbrado a los ritmos de inmovilidad del *anime*. Los pequeños balanceos de la cabeza o los movimientos corporales durante las conversaciones entre los personajes en las clases y pasillos del instituto provocan una sensación de extrañamiento respecto a lo que se espera de un *anime mainstream*.

Este análisis es extensible, asimismo, a los encuadres de cámara empleados en el *anime* de *Aku no hana*, en el que se introducen planos que se alejan de las convenciones narrativas de este medio animado. Mientras que determinados estilos internacionales de animación intentan imitar la lógica cinematográfica —esto es, *cinemática*— el *anime* se rige por una perspectiva *animética*, con un predominio de los desplazamientos laterales frente al movimiento en profundidad típico del cine. Esto resulta especialmente apreciable si se comparan diferentes escenas del manga y el *anime* de *Aku no hana*, como la discusión entre Takao y sus compañeros de clase en el camino de regreso a casa (Fig.5) o en el violento ataque de Sawa al joven protagonista (Fig. 6). En la primera escena, exceptuando la inclusión de un par de fondos para el desarrollo ambiental de la escena, las viñetas están compuestas casi por entero de primeros y medios planos de los adolescentes, centrando la atención en los diálogos y en su respuesta emocional (reflejada en sus expresiones faciales). En cambio, en el *anime* toda la discusión se resuelve con un plano atípico de un espejo de tráfico en un cruce de calles, en el que se refleja la escena. Dicho plano cede por entero el protagonismo a las interpretaciones vocales de los actores, y a la recreación detallista de las tranquilas calles del barrio. En la segunda escena, el manga introduce constantes cambios de plano y de cámara, rompe con la forma ortogonal de las viñetas de páginas anteriores y acentúa el desequilibrio y dinamismo de la imagen por medio de diagonales, al tiempo que abunda en el uso de evocativos (líneas cinéticas y onomatopeyas; ambas con una doble intención, emocional y ambiental) y expresiones faciales convencionalizadas. En el *anime* también hay un veloz cambio de planos, pero siempre respetando una lógica cinemática, en especial por la búsqueda de profundidad.



Fig. 5 – Dos aproximaciones diferentes —en el manga y el anime de *Aku no Hana*— para representar la escena en la que Takao y sus compañeros regresan a casa al final de la jornada escolar.



Fig. 6 – Escena en la que Sawa se abalanza sobre Takao, en el manga (izq.) y el anime (dcha.).

4.2. La mirada y las expresiones faciales.

Una de las principales diferencias entre el manga y el anime de *Aku no hana* reside en el uso que se hace de la mirada. Los diseños de personaje de Oshimi son sintéticos, característicos del manga, y hace un uso frecuente de los recursos expresivos del “lenguaje visual japonés”⁴⁰, incluyendo los juegos de

40 COHN, N., *op. cit.*, pp. 153-154.

miradas —con ojos exageradamente grandes y expresivos— y las muecas faciales. Estas convenciones, aunque puedan parecer más impersonales, forman parte de la estética del manga y, en el caso de las obras de Oshimi, juegan un papel fundamental en el modo en que este autor connota las emociones y sentimientos de sus protagonistas. Las miradas desafiantes de Sawa o sus muecas de satisfacción (Fig. 7), aunque tratándose de tropos visuales repetidos en infinidad de ocasiones, son fundamentales para la construcción de la psicología de la co-protagonista; no en vano, muchos de esos rasgos se usan en personajes con personalidades afines de muchos otros mangas, simplificando con ello la tarea de retratarla afectivamente.

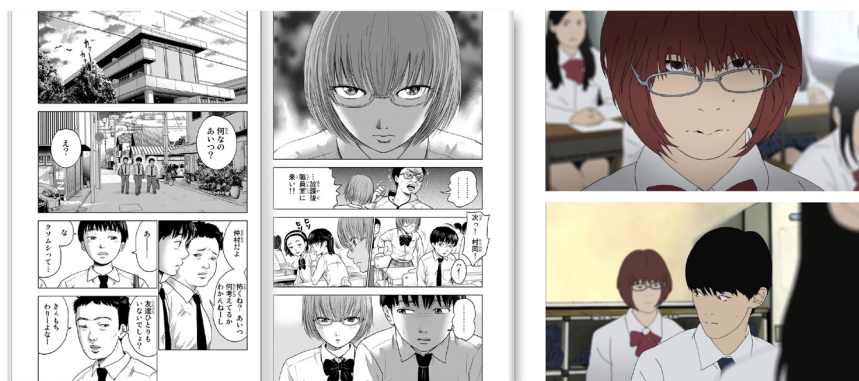


Fig. 7 – Diferencias entre las expresiones faciales de los personajes del manga y su adaptación, mediante rotoscopia, para el *anime* de *Aku no Hana*.

En cambio, el *anime* de *Aku no hana* apuesta por un diseño sintético de los rostros de los personajes, pero realista en sus proporciones, elementos faciales (ojos, narices y bocas) y grado de expresividad, fruto del proceso de dibujado sobre los fotogramas de los actores que comporta la técnica de la rotoscopia. Esto acarrea dos consecuencias: la primera es la desafección que ello ocasiona entre los aficionados habituados a los diseños típicamente *mangaescos/animescos* y, en especial, a los fans de la obra original de Oshimi; la segunda es un distanciamiento emocional del espectador respecto a los protagonistas del *anime*. McCloud define la caricaturización —*cartooning*— como "una forma de amplificación a través de la simplificación"⁴¹ (McCloud, 1993, p. 30), y sugiere que una caracterización facial y corporal más abstracta permite al lector identificarse más fácilmente con el personaje y conectar empáticamente con

41 McCLOUD, S., *Understanding Comics: The Invisible Art*, Nueva York, Harper Collins, 1993, p. 30.

este, frente al distanciamiento que provoca una representación naturalista y realista —más fría y descriptiva— de los personajes y del mundo que habitan⁴².

4.3. El fenómeno del ‘valle inquietante’.

Tal y como se ha reiterado en los dos apartados anteriores, el *anime* de *Aku no hana* adoptó un enfoque realista tanto en la caracterización de los personajes como en la recreación de los escenarios, lo que a su vez comporta un desapego emocional entre los protagonistas y el espectador. Entre los argumentos esgrimidos por Nagahama⁴³ para el uso de la rotoscopia estaba su intención de incomodar al público sirviéndose para ello de un ritmo y atmósfera inquietantes, cosa que sin duda consigue.

Al recurrir a rostros de facciones y expresiones realistas Nagahama provoca —buscado o no— una respuesta semejante al fenómeno del ‘valle inquietante’. Acuñada por el ingeniero en robótica Mori Masahiro en 1970, la expresión *bukimi no tani*, en japonés, hace referencia al rechazo que provocan en las personas las figuras antropomórficas que se acercan en exceso a la apariencia y expresiones de los seres humanos, pero sin llegar a alcanzar una mimesis perfecta. De acuerdo a la tesis del Prof. Mori, a medida que la apariencia y comportamiento de una figura antropomórfica es más humana, la reacción de las personas ante dicha representación es cada vez más positiva y empática, hasta llegar a un punto muy próximo a la identificación completa —*pero sin alcanzarla*— en el que se produce una respuesta de inquietud y fuerte rechazo (el ‘valle inquietante’). Se trata, por tanto, de un delicado umbral entre las expresiones y apariencias casi humanas y completamente humanas.

Aun cuando no se trata de robótica, las expresiones faciales y sutiles movimientos corporales de los protagonistas humanos en *Aku no hana*, logrados por medio de la técnica de la rotoscopia, introducen un sentido de extrañamiento y repulsa en el espectador, semejante al descrito en el fenómeno del ‘valle inquietante’.

42 En otros textos se ha tratado con más detalle el equilibrio entre naturalismo y caricaturización en el manga. cf. SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “Journey to Adulthood: Visual representation of a morphing identity in Inio Asano's Goodnight Punpun”, en PORRAS, M., y VILCHES, G., *Precarious Youth in Contemporary Graphic Narratives: Young Lives in Crisis*, Oxfordshire, Routledge, 2023, pp. 45-59; y SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “Dicotomía entre naturalismo y cartooning en el manga contemporáneo: Una aproximación desde el imaginario medieval de Vinland Saga”, en HERNANDO, J., y, GARRIDO, P., *Estudios en neomedievalismo. Juegos, Letras y Viñetas*, Granada, Comares, 2023. pp. 101-115.

43 INOUE, J., *op. cit.*

5. CONCLUSIONES

El manga *Aku no Hana (Las Flores del Mal)*, obra del dibujante Oshimi Shūzō, es considerado un cómic de culto contemporánea por su inquietante y depurado retrato de diferentes problemáticas durante la adolescencia, inusual por su difícil encaje dentro del compendio de obras más comerciales de demografía *shōnen*. Su estilo gráfico participa de los rasgos característicos del manga contemporáneo, desde la estructura de página y disposición de las viñetas, al diseño de los protagonistas y el uso de expresiones faciales codificadas propias del lenguaje visual del manga, o a la presencia de evocativos, líneas cinéticas y onomatopeyas con una función emocional.

En cambio, la adaptación a *anime* de *Aku no Hana*, a cargo del estudio Zexcs, comporta una ruptura con los códigos visuales habituales en el *anime*, debido al uso de la técnica de la rotoscopia en toda la serie, buscando con ello un mayor naturalismo en la representación de los personajes. Esta decisión creativa deviene en una divergencia notable respecto de la noción general que se tiene de lo *animesco*. Por una parte, en el *anime* de *Aku no Hana* existe un dominio del cinematismo sobre el *animetismo*, con planos en profundidad en vez de movimientos laterales y la abundancia de diagonales en vez de encuadres sintéticos, que terminan por imprimir una sensación de movimiento a toda la serie alejada de los ritmos de inmovilidad característicos de esta forma medial. De igual modo, al tomar como punto de partida los rostros de los actores que interpretan las escenas capturadas con rotoscopia, se renuncia a las expresiones faciales *animescas* altamente codificadas, así como a los juegos de miradas entre los personajes y hacia el espectador. Por último, los diseños realistas de los cuerpos provocan en los aficionados una respuesta propia del fenómeno del ‘valle inquietante’, dando como resultado un fuerte rechazo entre los aficionados, dificultando con ello la identificación y la conexión empática con los personajes protagónicos. Por todo ello, aunque la serie animada de *Aku no hana* se entienda en todo momento como *anime*, se puede concluir que es una obra poco (o nada) *animasca*, por cuanto no se entiende como “típicamente *anime*” entre el público habitual de este medio.

En último extremo, este análisis confirma que en el caso de obras producidas en Japón todavía no se cuestiona su condición de manga o *anime*, indistintamente de sus innovaciones formales y estéticas, toda vez su origen actúa como garante de autenticidad. Sin embargo, al mismo tiempo, el caso de *Aku no hana* evidencia que la naturaleza *mangaesca* o *animasca* de un producto viene definida por su adecuación a un conjunto de códigos formales y materiales, poniendo de manifiesto la naturaleza transcultural y transnacional del manga y el *anime*.

BIBLIOGRAFÍA

- AZUMA, H., *Otaku: Japan's Database Animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- BERNDT, J., "Facing the Nuclear Issue in a 'Mangaesque' Way: The Barefoot Gen Anime", *Cinergie*, n° 2, 2012, pp. 148-162.
- BERNDT, J., y BERNDT, E., "Magazines and books. Changes in the Manga Market", en BERNDT, J. (ed.), *Manga: Medium, Art and Material*, Leipzig, Leipziger Universitätsverlag GmbH, 2015, pp. 227-239.
- BERNDT, J., "Mangaesque", *Japanese Media and Popular Culture*, 2 de mayo de 2020, Universidad de Tokio [Consulta: 03/10/2024] <https://jmputokyo.com/keyword/mangaesque/>
- BERNDT, J., "Introduction", en SANTIAGO IGLESIAS, J. A., y SOLER, A., (Eds.), *Anime Studies: Media-specific approaches to Neon genesis Evangelion*, Estocolmo, Stockholm University Press, 2021. pp. 1-18.
- COHN, N., *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Londres, Bloomsbury, 2013.
- GALBRAITH, P., *The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood*, Estocolmo, Stockholm University Press, 2021.
- HORNO LÓPEZ A., "La era digital del anime japonés", *Historia y Comunicación Social*, 18, 2014, pp. 687-698.
https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43999.
- INOUE, J., "Las flores del mal. Conversación entre Oshimi Shūzō y Nagahama Hiroshi. 'Hemos creado una obra que dejará una marca duradera'" [Fumito ga taidan oshimi shūzō to nagahamahiroshi no kyōhan taidan 'kizuato o nokosu sakuhin ga dekita'], *Natalie*, 21 de marzo de 2013 [consulta: 13/03/2024].
<https://natalie.mu/comic/pp/akunohana>
- KACSUK, Z., "Re-Examining the "What is Manga" Problematic: The Tension and Interrelationship between the "Style" Versus "Made in Japan" Positions", *Arts* 7, n° 3, 26, 2018, <https://doi.org/10.3390/arts7030026>
- LAMARRE, T., *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- McCLOUD, S., *Understanding Comics: The Invisible Art*, Nueva York, Harper Collins, 1993.
- MORENO ACOSTA, A., "OEL" *Manga: Industry, Style, Artists*, tesis doctoral, Kyoto Seika University, 2014.
- MORIKAWA, K., *Shuto no tanjō: Moeru toshi Akihabara* [Aprendiendo de Akihabara: el nacimiento de una personapolis], Tokio, Gentosha, 2003.
- NISHIMURA, T., *Nihon no animēshon wa ika ni shite seiritsu shita no ka* [Cómo fue creada la animación japonesa], Tokio, Shinwasha, 2018.

- OKADA, T., *Otaku wa sude ni shinde iru* [Los otaku ya están muertos], Tokio, Shinchōsha, 2008
- ORICON NEWS, “El primer anime televisivo completamente realizado con rotoscopia, ‘Las flores del mal’, comenzará a transmitirse en abril” [史上初・全編ロトスコープのテレビアニメ『悪の華』4月放送開始], *Oricon News*, 29 de marzo de 2013 [consulta: 13/03/2024].
<https://www.oricon.co.jp/news/2023089/full/>
- OSHIMI, S., *Las flores del mal*, vol. 1, Barcelona, Norma Editorial, 2014.
- OSHIMI, S., *Las flores del mal*, vol. 2, Barcelona, Norma Editorial, 2014.
- SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “Dicotomía entre naturalismo y cartooning en el manga contemporáneo: Una aproximación desde el imaginario medieval de Vinland Saga”, en HERNANDO, J., y GARRIDO, P., *Estudios en neomedievalismo. Juegos, Letras y Viñetas*, Granada, Comares, 2023. pp. 101-115.
- SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “Journey to Adulthood: Visual representation of a morphing identity in Inio Asano's Goodnight Punpun”, en PORRAS, M., y VILCHES, G., *Precarious Youth in Contemporary Graphic Narratives: Young Lives in Crisis*, Oxfordshire, Routledge, 2023, pp. 45-59.
- SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “La revolución silenciosa. Transformaciones estéticas para un manga postdigital”, en LORIGUILLO, A., (Ed.), *Estudios sobre la cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, Barcelona, Bellaterra, 2022.
- SANTIAGO IGLESIAS, J. A., “Not just immobile: Moving Drawings and Visual Synecdoches in Neon Genesis Evangelion”, en SANTIAGO IGLESIAS, J. A., y SOLER, A., (Eds.), *Anime Studies: Media-specific approaches to Neon genesis Evangelion*, Estocolmo, Stockholm University Press, 2021.
- STEINBERG, M., *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.
- SUAN, S., *The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*, Boston, Brill, 2013.
- SUAN, S., *Anime's Identity: Performativity and Form beyond Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2021.

José Andrés Santiago Iglesias

Facultad de Bellas Artes
Universidade de Vigo
<https://orcid.org/0000-0002-8659-2259>
jsantiago@uvigo.gal