



BUAP

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Referentes históricos, religiosos en el manga Devilman de Go Nagai 1972

**Tesis para obtener el título de
Licenciado en Comunicación**

PRESENTA

Marco Herrera Ramirez

DIRECTOR (es) DE TESIS

Mtra. Sarahi Isuki Castelli Olvera

H. Puebla de Z. marzo 2022

Dedicatoria y agradecimientos

Me gustaría dedicar este trabajo a todos los fanáticos de esta impresionante obra, los cuales han logrado que esta se haya mantenido relevante hasta nuestros días dándome así la oportunidad de poder apreciarla a través de mis propios ojos. Así como a la comunidad fanática del anime en general, que, gracias a todos los traductores y editores de páginas de internet para leer manga, pude entender más a fondo el contexto inicial y el mensaje que quería dar la obra, así como permitirme obtener las imágenes necesarias que han acompañado mis borradores de este trabajo que facilitan y sirven como punto de referencia, para que cualquiera ajeno a la obra pueda entender a qué punto quiero llegar redactando este trabajo.

También me gustaría hacer mención a los canales de YouTube de “GO! el monitor Geek” y al de “Team PBZ”, ya que, su dedicación y sus videos dedicados al análisis de los comics fueron la fuente primordial de inspiración para el desarrollo de esta tesis.

Igualmente me gustaría extender un agradecimiento a mi familia, a quienes sin su constante apoyo no hubieron sido posible llevar a cabo este proyecto.

Y, por último, me gustaría agradecer a mi directora de tesis, la profesora Sarahi Isuki Castelli Olvera ya que gracias a todo su conocimiento y extensas explicaciones que me ha dado he podido llegar a desarrollar este tema, por todo su tiempo, esfuerzo y profunda dedicación como maestra hace grande a la institución a la cual pertenecen, por todo esto y más, muchas gracias.

Índice

Introducción	4
Justificación (personal, social, académica)	5
Justificación Académica.....	6
Planteamiento del Problema.....	7
Hipótesis.....	8
Objetivo de Investigación.....	9
Objetivo general	9
Objetivos Secundarios.....	9
Marco teórico y metodológico	9
Tipo de estudio	9
Ruta crítica:	11
Capítulo 1 “Historia del <i>manga</i> ”	12
Hokusai <i>manga</i>	16
Del <i>manga</i> de Hokusai al <i>manga</i> actual.....	17
El <i>manga</i> : Acerca de lo antiguo y lo nuevo	17
Los Kamishibai	23
El <i>manga</i> que estaba por llegar	25
Capítulo 2: El autor de Devilman, Go Nagai	38

Osamu Tezuka, el punto de inflexión	38
Biografía de Go Nagai	50
Resumen de la historia.....	57
Capítulo 3. Análisis narratológico de <i>Devilman</i>....	60
Análisis del <i>manga Devilman</i> (1972).....	61
Análisis físico y formal del <i>manga</i>	61
Análisis Semiótico – Narrativo	63
Nivel Semántico	63
Características de personajes (Antes y Después)	67
Antes – Físico:.....	67
Psicológico:	68
Después - Físicos:.....	69
Síntesis de las acciones	72
Sintaxis Inicial.....	72
Transformación	72
Sintaxis final.....	73
Nivel Pragmático:.....	74
La demonología cristiana	74
Lo demoníaco en la visualidad de Occidente	78

Historia del Diablo	83
Satanás entra en escena siglos XII – XV.....	89
Representaciones del demonio en el manga y sus referentes culturales e históricos ...	105
Conclusiones	113
Referencias.....	115

Introducción

A continuación, resumiremos brevemente la historia principal del *manga Devilman*, su importancia y la razón por la que fue escogida como el tema principal de tesis.

Devilman, es una historia publicada en 1972 escrita por el célebre escritor de *mangas*¹ Go Nagai después de la cancelación de su anterior obra *Mao Dante*², por lo que, se podría decir que *Devilman* surge como la venganza de *Mao Dante*.

A pesar de ser una obra con más de 50 años de haber sido publicada, *Devilman*, es un título con mucho que aportar, puesto que su tesis principal se basa en como los humanos, en una situación de peligro actuamos de forma violenta anteponiendo el bienestar propio antes que el proceder con sentido común, y ese no es el único ámbito interesante que tiene la obra, también está el hecho de que es tomado como un punto de inspiración para otras obras famosas en las cuales se buscaría profundizar en el sentido de la humanidad y el cómo a pesar de ser miembros de una misma especie tendemos a autodestruirnos (p. ej. Neon Genesis Evangelion) y sobre todo y como punto principal de este trabajo está el apartado artístico y que elementos fueron tomados para el diseño de varios de los personajes y sus trasfondos (con énfasis en Satán y los demonios), ya que, Go Nagai se ha visto influenciado por obras y mitologías tanto japonesas como extranjeras, como por ejemplo “La Divina Comedia” libro del cual Nagai concreto una adaptación al manga.

En conclusión, *Devilman* es una obra que, además de marcar un antes y un después en el mundo del manga con su narrativa tan violenta, también ha sabido mantenerse en vigente a través de los años con diferentes adaptaciones televisivas o incluso con nuevas versiones hechas por otros autores que han sabido respetar la esencia trágica de la historia.

¹ Manga: Es la palabra japonesa para designar las historietas en general. Fuera de Japón, se utiliza para referirse a las historietas de origen japonés.

² La cancelación de *Mao Dante* se debió al cierre de la revista donde se publica, por lo que Nagai volcó toda su atención en hacer *Devilman*.

Justificación (personal, social, académica)

¿Por qué contamos historias? Tal vez sea un mero entretenimiento, pero a lo largo de la historia, los seres humanos no hemos dejado de crear, contar y esparcir historias a lo largo y ancho del mundo. Muchas veces buscando el transmitir algún tipo de enseñanza o valor, o en este caso, mostrando la cara más cruda y desagradable del ser humano. *Devilman* es una historia que a pesar de todos los años que han pasado desde su publicación, esta, sigue presente hasta nuestros días como un clásico, y ya sea en forma de mangas o adaptaciones al anime, recontando su historia y adaptándola a tiempos modernos sin perder su esencia de ser una historia cruda y desgarradora.

Este tipo de historias son consideradas fascinantes, tal vez, porque se alejan del tropo común conocido como “el final feliz”, pero, es en este caso la intriga que causa al lector el ver como un suceso desencadena toda una serie de eventos que terminan en una gran tragedia.

Es normal considerar que esta historia esta construida a manera de ser una critica a la naturaleza humana, que, en una situación de peligro en la que predomine un ambiente hostil entre varios de los miembros de una población puede convertirlos en una masa sin criterio, que solo reacciona de forma violenta totalmente alimentada por el miedo.

Una de las inspiraciones tras la creación de esta obra fue el retratar el ambiente que se vivió durante el periodo de la guerra fría, en el cual se temía a los espías de otras naciones y a que se desarrollara un nuevo conflicto armado que dejó gravemente dañado a Japón luego de la destrucción de dos de sus ciudades gracias a la bomba atómica, la cual cabe recalcar, es un elemento bastante referenciado en este tipo de historias, como el miedo a una guerra tan grande que termine por eliminar todo rastro de vida sobre el planeta.

Justificación Académica

Estas investigaciones son parte del estado del arte previamente realizada, los estudios sobre el tema se han enfocado en 4 grandes orientaciones:

1.- Histórico: Este primer punto se centra en hablarnos acerca del cómo se fue desarrollando la obra, tomando en cuenta el contexto social e histórico en el que vivió el autor de la obra, Kiyoshi “Go” Nagai durante su niñez y sus años de formación como mangaka así como algunas de las obras en las cuales se basó como, por ejemplo “*Maō Dante*”, la cual es un manga creado por el mismo autor y “La Divina Comedia” del autor Dante Alighieri, obra que el mismo Nagai se encargó de pasarla al formato del *manga*. (Sanz - Arranz, 2011) (Meo, Santa Cruz, & Daza Orozco, 2018)

2.- Intertextual. Según los textos que fueron analizados en este enfoque, se hace una comparativa del manga *Devilman* con “La Divina Comedia” obra literaria del autor italiano Dante Alighieri, obra la cual fue adaptada al formato del manga gracias al mismo Nagai, quien, según estos escritos, toma inspiración de algunos pasajes de este libro (haciendo especial énfasis en algunos de los diseños de los demonios) para plasmarlos en los personajes (demonios) de *Devilman*. (Tirino, 2018) (Ciannella & Martí Escayol, 2018)

3.- Mercadológico. En este enfoque se analiza el impacto de la adaptación al anime de *Devilman* para una de las más famosas plataformas de *streaming*, *Netflix*, quien trajo de vuelta una de las obras base tanto para el *anime* como para el género *seinen*, se nos es recalca la importancia de la plataforma para el desarrollo y difusión de esta producción, ya que, debido a la naturaleza visceral de la obra en general sería muy difícil (e incluso imposible) que se haya podido estrenar a través de la tele abierta.

La segunda parte nos habla de cómo fue, que, gracias al estilo desarrollado en las obras de Go Nagai se marcó una ruptura entre el estilo de la animación japonesa con la Occidental. (Bertocchi & Bertocchi, 2018) (Sean, 2005)

4.-Imaginarios colectivos. Los estudios comprendidos aquí, se entran en la construcción de las historias y/o personajes con base en el mensaje (o lección por así decirlo) que se desea transmitir, lo cual, nos permitiría entender por qué una historia como *Devilman* resultó ser tan llamativa en su momento, ya que en japon, gracias a la religión sintoísta no eran comunes las historias que trataban acerca del enfrentamiento entre “deidades que representan las fuerzas del bien u el mal” o el hecho de que, para crear el diseño de *Devilman*, el autor Go Nagai se basara en el de un murciélago, debido a que la naturaleza nocturna de dicho animal lo llevo a ser relacionado, con la oscuridad y la maldad. Cabe recalcar que, así como el diseño de varios de los demonios que aparecen en el manga tienen sus bases en animales, también están fuertemente inspirados por la descripción hecha de los mismos en la “Divina Comedia”, obra literaria escrita por Dante Alighieri de la cual Nagai tomo inspiración para otras obras. (Bryce, 2008) (Bartoli, 2009) (Tsunoda Reider, 2010)

Planteamiento del Problema

Como pudimos ver con los enfoques anteriores, varios de los trabajos que se han realizado en torno al manga *Devilman* van desde, el análisis del contexto histórico y social en que el autor de la obra crecía, sus motivaciones para desarrollarla de tal manera; así como los estudios mercadológicos que destacan la importancia de esta obra en el medio, ya que en el tiempo de su publicación original marcó una tendencia en el estilo de hacer mangas que llevaron al medio a distanciarse de otras “formas” para contar historias provenientes de varias partes del mundo y ayudo a sentar las bases que consolidaría el género “*Seinen*” (también el de la “fantasía oscura”). En este último género, se desarrollan tramas más “maduras”. Aunado a lo anterior, en la literatura revisada es patente el impacto que ha tenido el *anime* en sus fanáticos (pasando de ser consumido únicamente en Japon a ser reconocido mundialmente) como el de los servicios de “*Streaming*” para la industria del *anime*, ya que estos, han apoyado económicamente a

varios estudios para tener la exclusividad para transmitir sus títulos en sus plataformas, dando la oportunidad a obras que por sus contenidos no podrían ser transmitidos por medios tradicionales. En el enfoque intertextual, el cual (en su mayoría) se basa en establecer una comparativa entre el *manga* de *Devilman* con la obra del escritor Italiano Dante Alighieri “La Divina Comedia” la cual narra el viaje a través del infierno del autor, donde se nos plantea la similitud en el diseño de algunos de los personajes del manga con los de la obra literaria, por otra parte, un enfoque que nos ofrece un análisis más a fondo del tema es el de los “Imaginarios Colectivos”, ya que no solo se estudia el diseño de los personajes, también la forma en que está elaborada la historia, y el cómo, es que esta trabaja a sus personajes.

Tras esta investigación corroboramos que se han estudiado tanto la historia, los diseños, el contexto histórico, sus inspiraciones y su importancia para el mundo tanto del manga como el del anime, sin embargo, no se ha analizado a fondo el ámbito estético, iconográfico y simbólico en cuento a la construcción de los demonios en esta pieza. Lo anterior nos lleva a formular la siguiente pregunta

¿Cómo es construida culturalmente, en *Devilman*, la figura del demonio?”

Hipótesis

Como respuesta a lo anterior, planteamos lo siguiente: En la historia de *Devilman*, los demonios son representados de diversas maneras ya que algunos de sus diseños son originales del autor, sin embargo, hay otros, los cuales están basados en monstruos tanto de la mitología griega (como Silene) como de la japonesa (como Jinmen) y por último están quienes su diseño está basado en las descripciones de obras literarias como la Divina Comedia (Zennon) y posibles descripciones bíblicas (Satán). La mayoría de estos haciendo alusión a varios de los miedos que ha tenido la humanidad a lo largo de su existencia.

Objetivo de Investigación

Objetivo general

Analizar los aspectos culturales que dan cuenta del demonio en el manga (y revisar si es que existe un elemento en común) de los seres denominados como “demonios” del *manga* original de *Devilman* del año 1972.

Objetivos Secundarios

- Revisar los antecedentes históricos y eventos, dentro de la vida del autor para apreciar cómo fue que estos influyeron en su obra y forma de contar historias.
- Examinar los referentes del autor para la creación de *Devilman* y cuáles fueron los hechos que desembocaron en su creación.
- Analizar la inspiración (desde un punto de vista cultural) que pudo haber tenido el autor de la obra al crear a los “demonios”, así como revisar brevemente de cual cultura es que proceden dichos monstruos.

Marco teórico y metodológico

Tipo de estudio

El ejemplar de estudio que se usará para desarrollar el siguiente trabajo de investigación será de tipo cualitativo con corte hermenéutico e interpretativo dada la naturaleza de este, a la vez que se hará uso de observaciones de fuentes primarias.

Las técnica de recolección de datos utilizada para obtener la información fue la observación documental. La observación se empleó de manera directa para registrar los factores que fueron determinantes en la obra. La recolección de datos fue clave ya que así fue más sencillo exponer el impacto que había tenido el *anime* en los medios de comunicación masiva, pues ya había un contexto,

además y mucha información respecto a la historia. Del mismo modo, era más fácil dar una explicación sobre lo que ocurría en las temporalidades en las que *Devilman* y *Devilman Crybaby* fueron estrenadas.

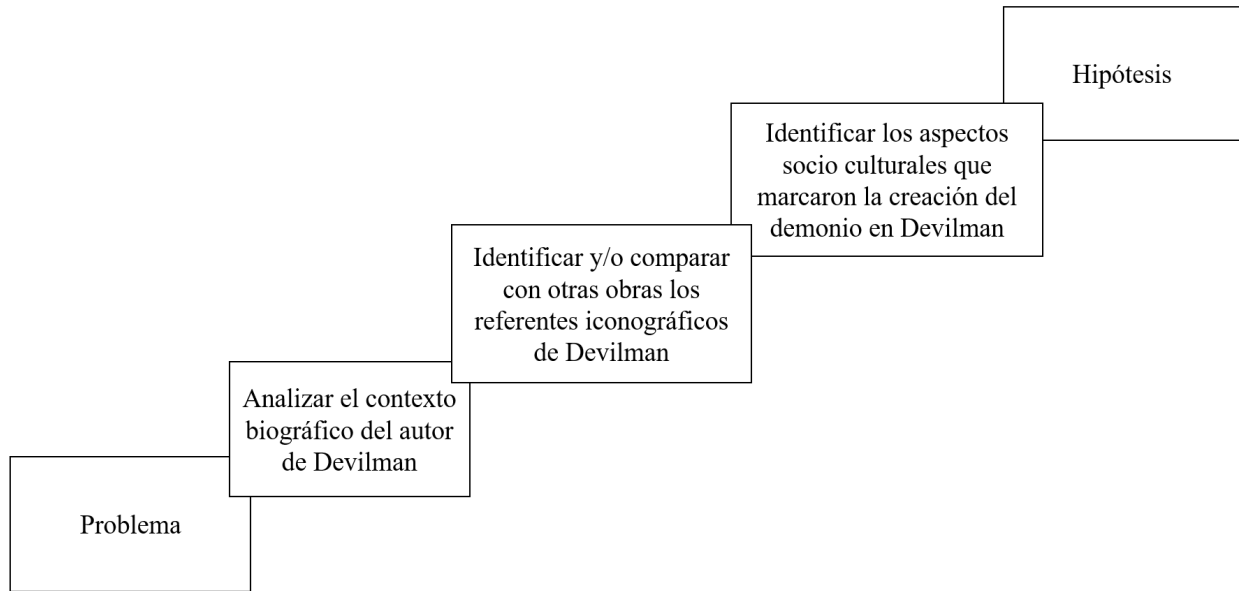
En cuanto al tipo de investigación, debido a la propia naturaleza de la obra, se usará un enfoque cualitativo, pues es un estudio único de la obra de *Devilman*. Este tipo de enfoque se basa en la recolección de datos no numéricos para poder realizar las preguntas de investigación con el proceso de interpretación. Esto quiere decir que los datos sirven para poder conocer las variables o características asociadas al problema de investigación que se está tocando. Sampieri (2010).

Cualquiera que sea el enfoque utilizado en la investigación, tanto cualitativo como cuantitativo, ambos tendrán cinco fases similares y que se relacionan entre ambas:

1. Llevar a cabo la observación y evaluación.
2. Establecen las suposiciones o ideas como consecuencia de las observaciones y evaluaciones realizadas.
3. Demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamentos.
4. Revisan las suposiciones o las ideas sobre la base de pruebas o el análisis.
5. Proponer observaciones y evaluaciones que ayuden a aclarar, fundamentar y modificar las ideas y suposiciones y, si se puede, generar otras.

Ruta crítica:

Ruta Crítica



Tipos de fuentes que usaremos

Como fuente primaria a usar durante esta investigación será el *manga* original de 1972 (más aparte algunas otras versiones de la misma historia que han ido saliendo a lo largo de los años). Y como fuentes secundarias se usarán bibliografías, artículos de investigación y material audiovisual consultado.

Capítulo 1 “Historia del *manga*”

En este capítulo hablaremos sobre el nacimiento y la evolución que tuvo el *manga* hasta nuestros días, así como los autores que más influyeron en este medio y como fue cambiando gracias a la interacción con otros medios impresos)

Manga es el nombre con el que usualmente se le denomina al comic japonés, aunque sus orígenes no están muy claros, se trata de una continuidad de la pintura nipona desde la creación de los rollos *emaki* los cuales son tomados como los predecesores del *manga* y el *anime*. Solo con trazos y colores, estos, logran desarrollar un relato dominando por la noción del tiempo. (Santiago, 2013)



Fuente: Wikidex.net

De acuerdo con *Santiago (2010)*, los “*emaki*” o “*emakimono*” (también conocidos como “rollos ilustrados”) se originaron durante la era *Heian* la cual comprende los siglos VIII y XII (siglo octavo y siglo duodécimo), estos consisten en un pliego de papel de hasta 15 metros de largo enrollado en sus



Fuente: Japanhousesp

extremos en dos palos, los cuales le permiten desplegarse, de derecha a izquierda. De entre los ejemplares que se conservan, el más significativa data del siglo XI (siglo undécimo) conocido como *chōjūgiga* o *chōjū jinbutsugiga*, que se traduce como “rollo ilustrado de las aves y los animales” el cual se atribuye al sacerdote

Toba Sōjō. (Santiago, 2013)

Estos consistían en cuatro rollos de pergamino en los que aparecían animales (como, conejos, monos, ranas, etc.) representando a señores feudales y personajes religiosos en poses grotescas y/o satíricas humorísticas. Todo esto se debió a que, en la tradición artística nipona, los artistas solían recurrir a la personación en animales con el fin de retratar escenarios de la vida política o de sucesos históricos agregando un matiz de humor, al mismo tiempo que se ridiculizaban las costumbres de las personas en diferentes épocas. Por desgracia su impacto en la sociedad de ese entonces no fue mucho debido, principalmente, por estar mayormente reservados para una clase social religiosa.

Uno de los atributos más impresionantes de los *emakimono* es su estética de la representación simultánea de sucesos diacrónicos³, lo cual, hace referencia a su capacidad de representación sobre un mismo plano, el desarrollo sucesivo de las acciones de los personajes y como en ciertas escenas el autor de la obra ha trazado las “líneas de velocidad” una característica reconocible que se ha mantenido hasta el manga moderno. (Santiago, 2013)



Fuente: ResearchGate

³ Diacrónico: Dicho de un fenómeno: Que ocurre a lo largo del tiempo, por oposición a sincrónico.



Fuente:ttamayo.com

Durante el período *Momoyama* (que comprendió los siglos XV y XVI) fueron establecidas las bases del desarrollo artístico de los próximos siglos. Tras una guerra intestina los comerciantes despuntaron como los nuevos ricos y se dedicaron a explorar los placeres de los sentidos demandando un nuevo estilo artístico para decorar sus mansiones, un estilo que se basaba en mostrar temas

populares y bonitas cortesanas. Este

fue un momento de búsqueda activa de nuevas formas de entretenimiento como la literatura humorística, la literatura erótica, la poesía *haiku*, entre otras. (Santiago, 2013)

Algunas de estas obras, precursoras del manga que surgieron en ese momento histórico fueron los *zenka* que eran estampas monocromas⁴



Otsu - e Fuente: Fuji Arts

empleadas en la meditación, y que a menudo recurrían a motivos cómicos y caricaturescos, los *otsu-e* que se trataban de amuletos budistas a modo de caricaturas portátiles de personajes religiosos y animales mitológicos, los *nanban* quienes representaban escenas históricas por medio de ilustraciones polícromas hechos en biombos y finalmente los



Nanban Fuente: Pinterest

sugoroku, estos últimos eran una versión primitiva del juego de la

Oca que llegó desde China en el siglo VII y que en comparación con otros soportes gráficos

⁴ Monocromo, monocroma: De un solo color.

contemporáneos, este no desapareció con el tiempo sino, que se benefició del desarrollo de nuevas

técnicas de impresión que pertenecieron al periodo *Edo*, de hecho gozo de popularidad debido a la diversificación de sus usos, como su papel lúdico al ser usado como una herramienta educativa, sin embargo, sufrió del mismo problema del *emakimono* pues estuvieron relacionadas con una clase sociales más acaudaladas por lo que no cualquier persona podía tener uno.



Sugoroku
Fuente: Osakaprints

Hokusai *manga*

Uno de los artistas japoneses reconocidos mundialmente, y que logró que su estilo perdurara e influyera en el estilo del *manga* hasta la actualidad fue *Katsushita Hokusai*, quien destacaba de sus contemporáneos por su espíritu emprendedor y su excentricidad. (Santiago, 2013)

Durante su carrera realizó varias obras de gran importancia para la cultura artística de Japón, como “*Fuji en un día claro*” y “*Gran ola en Kanagawa*”, ambos pertenecientes a su serie “*36 vistas del monte Fuji*”, sin embargo, de entre estos existe uno que destaca por nuestro interés y es el “*Hokusai Manga*”, una publicación que consistió en pequeños libros, los cuales, no solo sentaron las bases del *manga* actual, sino que también redefinieron los planteamientos del arte occidental y sacudieron las bases del arte europeo.

Hokusai comenzó con su *manga* en el año de 1812, cuando, a petición de su editor Tôshirô Eirakuya realizó trecientos dibujos en tinta china, los cuales fue recopilando en un primer tomo que más tarde editó en 1814 y, que continuaron publicándose hasta 1878 completándose un total de quince volúmenes. Dentro de estos “*mangas*” Hokusai recompilaba pinturas sueltas o bocetos de dibujo simple donde las líneas y el juego de blanco y negro adquirirían un papel fundamental en su estilo artístico (estilo el cual se mantendría hasta nuestros tiempos, siendo una de las características más reconocibles del *manga*) que fue realizando a lo largo de su vida y que se convertirían en un éxito rotundo. (Santiago, 2013)



Hokusai Manga Fuente: ArtsDot

Del *manga* de Hokusai al *manga* actual

Durante el periodo de la “restauración *Meiji*”, se llevó a cabo un masivo desembarco cultural de occidente producto de este periodo, el cual se caracterizó por el aperturismo de Japón al mundo después de varios años de mantener sus fronteras cerradas. (Santiago, 2013)

Gracias a esto el “*Hokusai Manga*” fue exportado a Europa donde causo furor en las escuelas de arte gracias a sus escorzos, sus miradas forzadas o sus perspectivas a vista de pájaro. Y de la misma manera, hubo una exportación de arte europeo que causaría grandes repercusiones en el arte nipón.

El *manga* contemporáneo, que fue creado con el único objetivo de entretener a los jóvenes fue exportado al extranjero, y a pesar de su singularidad alcanzó un gran éxito en el lector occidental, que tras mucho tiempo de ser considerado como un divertimento pasajero, hubo muchas las personas que reivindicaron su importancia aludiendo al importante papel que juega para la economía japonesa y su factor de comunicación cultural con el mundo, esto se confirma cuando descubrimos que muchos de los roles que se asumen japoneses se han manifestado previamente en el *manga* un medio masivo de consumo que trata una infinidad de géneros obteniendo un gran alcance en varios estratos de la población.

El *manga*: Acerca de lo antiguo y lo nuevo

El *Ukiyo-e* es asumido como el máximo exponente artístico en Japón, y el único otro producto artístico con el cual se puede comparar, debido a su importancia como la primera manifestación cultural nipona a nivel internacional, es el *manga*.

El *manga* había tomado las bases del cómic americano junto con varios de sus elementos característicos además de su amor por el arte popular con función estética y entretenimiento que fueron “japonizadas” para convertirlas en una narración de características distintivas propias. (Santiago, 2013)

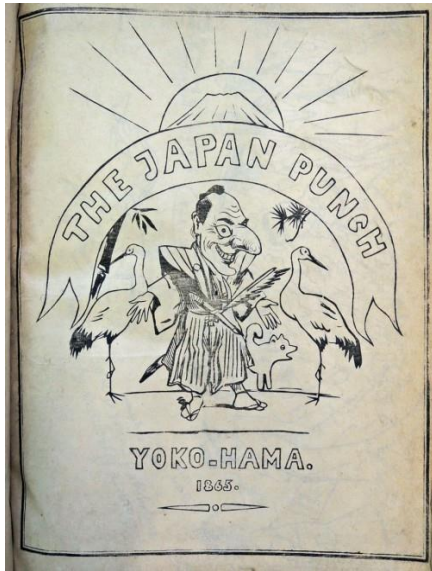
El comic originalmente nació durante el siglo XIX (siglo diecinueve) amparado por el auge del periodismo en Europa y los Estados Unidos, a mediados de este tiempo fue cuando aparecieron las primeras tiras cómicas que fueron vinculadas a los prístinos diarios japoneses, fue entonces que el *manga* surgió como una mezcla ente los primeros intentos gráficos y la particular idiosincrasia japonesa, en la cual, está presente la capacidad de innovar sin perder las aportaciones de su tradición, a lo que se puede hacer referencia como “*wakon yōsai*” (espíritu japonés y aprendizaje occidental). (Santiago, 2013)



Ukiyo-e Fuente: BBC

Se podría decir que el *manga* no hubiera llegado a existir sin la influencia de los dibujos animados, tiras cómicas de los periódicos y comics hechos en Estados Unidos.

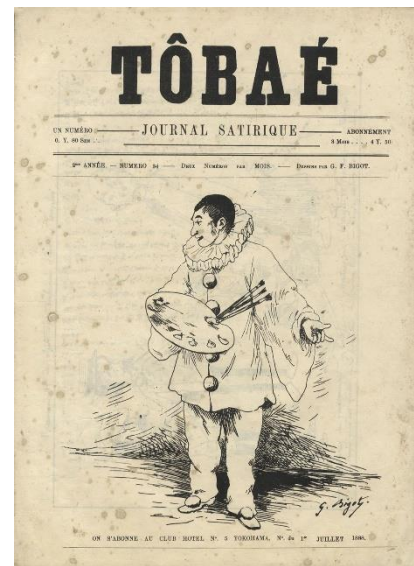
El nacimiento del *manga* como lo conocemos hoy en día se produjo con la instauración de las



Japan Punch Fuente: Princeton University

primeras publicaciones de prensa, por ejemplo, la revista *Japan Punch* o el semanario *Toba-e*, el cual fue creado en 1887 por *Georges Bigot* artista y entusiasta de la cultura japonesa, fue maestro de dibujo en la Escuela Militar de Tokio y corresponsal de la guerra sino-japonesa de 1894 para el periódico *The Graphic*. *Bigot* siempre mantuvo una opinión crítica ante la gradual occidentalización del país del sol naciente durante la

era *Meiji*, lo cual provocó que terminara abandonando dicho territorio en 1899, la revista *Japan Punch* fue establecida por *Charles Wirgman* quien había llegado a la región como un corresponsal de prensa para el diario *Illustrated London News*. Ambas publicaciones iban dirigidas para el público extranjero que residía en Japón, no obstante, estas influyeron profundamente en los jóvenes artistas nipones, ya que, las tiras cómicas que salieron en *Japan Punch* ganaron tanto renombre que todas las ilustraciones satírico-políticas pasaron a nombrarse “*Ponchi-e*” (Santiago, 2013).



Tôba - e Fuente: Wikipedia

El primer diario japonés fue instaurado en 1861 en la ciudad de Nagasaki, este fue nombrado como el “*Nagasaki Shipping List and Advisor*” y originalmente fue publicado en inglés de forma bisemanal y un año después saldría al mercado el “*Kanpan Batavia Shinbun*”, durante ese tiempo se generalizó la presencia de las tiras cómicas en todos los periódicos, asimismo el *manga* llegaba a suplir a las fotografías de prensa.

Los *Koma manga*, que eran tiras cómicas de carácter grotesco o irónico, las cuales casi siempre estructuradas en cuatro viñetas, ya definían episodios cerrados apuntando a una narración.



*Yasuji “Rakuten” Kitazawa
Fuente: Tebeosfera*

Rakuten Kitazawa (cuyo verdadero nombre era Yasuji) es considerado el primer dibujante japonés de cómic moderno, el cual, para diferenciarse de Ponchi-e recuperó el término “manga” para designar sus tiras cómicas de contenido humorístico e irónico, su principal mérito fue que en 1901 creó la primera serie de historietas con personajes fijos en “El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubê”.

Kitazawa fue un pintor de formación clásica, formado en las escuelas del Ukiyo-e quien durante sus primeros años trabajó con diferentes editores y caricaturistas occidentales, lo cual lo inspiró a fundar la *Tôkyô Puck* en 1905, una revista a imagen y semejanza de las publicaciones extranjeras esta tendría nuevas historias como *Rakuten Puck* y *Katei Puck* que vieron la luz en 1912. Para el año de 1942 Kitazawa se había convertido en el fundador y primer presidente de la *Nihon Manga Hôkôkai* u Asociación de Mangas de Japón. (Santiago, 2013, pág. 60)

Durante las primeras dos décadas del siglo veinte comenzaron a llegar varias series de tiras cómicas procedentes de Estados Unidos al país del sol naciente, por las cuales, el *manga* se vio obligado a diversificarse en busca de abarcar a nuevos públicos, es entonces que para 1914 la editorial *Kodansha* fundó la *Shōnen Club* una revista la cual juntaba *mangas*, juegos, relatos etc. A la cual años después se le unirían la *Shōjo Club* (revista enfocada para un público femenino joven) y la *Yōnen Club* (revista para niños pequeños).

El *manga* para infantes tuvo su primer éxito en 1923 con “Las aventuras de Shō-chan” creadas por Katsuishi Kabashima para el diario *Asahi Graph*, este narraba las andanzas de *Shō-chan* y su ardilla mascota en su paso por lugares exóticos y fantásticos, la historia fue tan famosa que tuvo su propio merchandising entorno a un pequeño muñeco del protagonista al igual que su gorra.

Contrario a este último, tenemos el manga de “Papá optimista” escrito por Asō Yutaka para el periódico *Hōchi Shinbun*, el cual estaba dirigido para un público adulto y narraba tanto las desventuras como las epopeyas diarias de un hombre y su familia, este también tuvo gran éxito ya que llegó a contar con una adaptación cinematográfica y radiofónica, por lo cual sus historietas se prolongaron hasta 1950, además de que promovió una “fiebre” por los *Katei-manga* (*mangas* de ambiente familiar y costumbrista), que trajo nuevos títulos consigo como “Crónicas de viaje de *Dango Kushiuke*” del autor Shigeo Miyao esta obra narraba las aventuras de un samurái durante el periodo *Edo*, junto con una nueva obra de Rakuten Kitazawa “*Tonda Haneko*”, esta resulta de especial importancia pues fue una de las obras precursoras del manga para chicas.

Estas nuevas publicaciones eran cada vez más parecidas al comic americano ya que para dibujarlas se había dejado de lado el uso del pincel y fue reemplazado por el uso de plumillas, también, el texto era insertado en globos y la estructura en las viñetas era rígida, de igual tamaño aunado a un férreo sentido de lectura sin función narrativa intrínseca. (Santiago, 2013)

Fue entonces que el *manga* comenzaba a apuntar hacia sus características más reconocibles, como la clasificación de género y grupos de interés, ya que es un medio que define categorías cerradas para públicos específicos todo esto se hace con el único propósito de satisfacer la demanda de cualquier espectro de la sociedad japonesa, en consecuencia, para comienzos del siglo veinte ya existía una gran variedad de *mangas* para diversas edades y de varios temas a escoger.

Durante los años 30 la industria del *manga* tuvo un espectacular desarrollo para los *mangas* infantiles, pues hubo una exuberante cantidad de novedades editoriales, que llegaron a superar en cuanto a números a publicaciones americanas, de las cuales destacan “El descarriado negro” del autor Suihō Tagawa para la *Shonen Club* en 1931, “*Tanku Tankurō*” por Gajō Sakamoto en 1934, el cual goza de una cierta importancia, pues es un precursor de los mangas de ciencia ficción y del género mecha (el cual tomó gran popularidad en años posteriores), y por último tendríamos a Bōken Dankichi por parte de Keizo Shimada en 1933.

Mientras, en los periódicos, las tiras cómicas ganaron tanta popularidad que terminaron por crear su propia categoría llamada “*Yon-koma-manga*”, en las cuales destacaron las tiras de Ryuichi Yokoyama, como por ejemplo “*Fuku-chan*” de 1936, las cuales contaban las andanzas de un niño de cinco años, a pesar de su “antigüedad” es sorprendente las similitudes formales y argumentales que guarda con otra publicación más contemporánea “*Crayon Shin-chan*” la cual, también ha gozado de un exuberante triunfo en el mercado televisivo a nivel mundial gracias a su adaptación animada.

Fuku-chan y *Shin-chan* son los mejores ejemplos que tenemos para ilustrar las características del “*Yon-koma-manga*”, a causa de (o “debido a”) describir el ambiente cotidiano, familiar y costumbrista en el cual se encuentran ambas narraciones. (Santiago, 2013)

Algunos autores se habían consagrado con trabajos antibelicistas y en contra de la militarización de la sociedad nipona, que a comienzos de los treinta empezaron a ser prohibidos, en consecuencia, de la poca duración de la tolerancia por parte del gobierno que, mediante una nueva ley, intento retomar el control total de la prensa de tal manera que esta fue “amordazada” y se castigó con cruenta severidad a quien osara infringirla. Sin embargo, ese no fue el final debido a que el gremio político tomo control del *manga* y lo transformo de un pasatiempo a un medio de propaganda bélica, centrado en la demonización de países enemigos. (Santiago, 2013, pág. 67)

En el Japón posguerra surgieron 3 elementos de gran importancia para la recuperación del *manga* y su difusión, que fueron: los *Kamishibai*, los *Kashibon* y Osamu Tezuka.

Los Kamishibai

Los *Kamishibai* son una forma de contar cuentos las cuales surgieron a principios del siglo (XX), los cuales alcanzaron su mayor popularidad y propagación durante la década de los 40's, “estos presentaban una narración de viñetas aisladas que estaban pintadas a mano sobre lienzos que se iban sucediendo a medida que avanzaba el relato”.

(Santiago, 2013, pág. 68)

Estos eran presentados en las calles y agrupaban a un gran número de personas, sin embargo, con la arribada de la televisión en 1953 y la

generalización de los *mangas* provocaron que estos casi desaparecieran.



Kamishibai Fuente: Elisa Yuste

La palabra *Kamishibai* significa “drama de papel”, es un modo de contar relatos de los cuales sus orígenes se remontan a los rollos *emaki* de los templos budistas del siglo XII quienes evolucionaron de los espectáculos callejeros. En el teatro *Kamishibai* el comentarista acompañan el relato de ilustraciones pintadas sobre gruesas láminas de papel exhibidas a la audiencia de forma secuencial a medida que la historia avanza.

Los *Kamishibai* son esencialmente japoneses y no guardan ninguna relación con occidente, en resumen, se puede decir que la esencia de los *Kamishibai* es ser películas sobre papel.

El *manga* que iba a llegar

En 1947 empezaba la “*Manga Shonen*” (la primera publicación íntegramente compuesta por *mangas*) que posibilitó el acceso al desarrollo profesional a una nueva casta de artistas, luego, durante 1955 se erigieron las primeras publicaciones del género *shōjo* (más conocida como *manga* para mujeres), conocidas como *Nakayoshi* y *Ribon* difundidas por las editoriales *Kodansha* y *Shueisha* respectivamente.

Para 1957 a raíz del *manga* “*Yūrei takushī*” de Yoshihiro Tatsumi se define la palabra “*gekiga*” para aludir a un tipo de *manga* más reflexivo y adulto que se venía desarrollando gracias a él y al trabajo de otros artistas. *Gekiga* significa “imágenes dramáticas”; “se trata de un *manga* más crudo, arraigado a la sociedad de su época, el cual no tenía escrúpulos para derramar

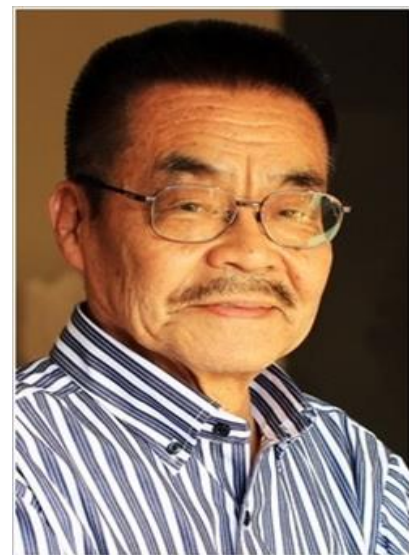


Fuente: malditosnerds.com

sangre y/o mostrar la brutalidad del ser humano”. (Brigitte Koyama – Richard citada por Santiago, 2013, pág. 97)

Gracias a sus duras pinceladas junto a sus historias salvajes y psicológicas acompañadas de un gran pragmatismo que conseguían atraer a adultos, jóvenes y trabajadores que habitaban (y continúa habitando) en las grandes ciudades de crecimiento industrial exacerbado. Los autores de ese entonces buscaban desasociarse del tono añorado del *manga* y repudiaban el carácter cómico de este, hasta el punto de hacer que el *manga* trascendiera esa definición.

Las inflexibles y convincentes historias breves de Yoshihiro Tatsumi dejaron al descubierto las cicatrices de un país derrotado y



Yoshihiro Tatsumi Fuente: animeclick.it

profundamente herido.

Y si llego a existir un mensaje dentro de sus viñetas, consistía en la concienciación de que el proceso vital alcanza inevitablemente umbrales de separación y de falta de realización, y que hay que aceptar la melancolía como la más elevada condición a la que se podía aspirar en un mundo poético.

Los “*gekiga*” estuvieron ligados a los “*Kashibon*” (bibliotecas ambulantes) generando una subcultura ligada a los barrios periféricos y sus habitantes. Yukio Mishima, llego a afirmar: “antiguamente, cuando solo se podía poner en las manos de los especialistas que prestaban libros de cómics *gekiga* en establecimientos aislados, estos tenían diez veces más ferocidad, vitalidad, poder y crueldad”. (Yukio Mishima citado por Santiago, 2013, pág. 98)

En los últimos años de la década de 1950 y comienzos de 1960 se produjeron cambios en gran parte del entorno editorial. El cómic estadounidense continuó dominando entre la audiencia infantil y adolescente, debido a esto varias generaciones cultivaron su gusto por la narración, gracias a las publicaciones de super héroes, además de tener un impacto cultural en el Japón posguerra, pues este se encontraba entusiasmado con los Estados Unidos, aun cuando, anteriormente los estadounidenses eran considerados como lo más afín a diablos. (Santiago, 2013)

En Japón los comics americanos calaron entre los niños de la posguerra gracias a una transparencia en la narración y un diseño accesible estos se convertirían en los comics del mundo. En las décadas posteriores el comic americano sufrió una serie de cambios, explorando temas diversos en las historias con la finalidad de llegar a un público más amplio, de manera progresiva, la industria del cómic fue incorporando nuevas tramas más cercanas al lector maduro, pero, en medio del auge de la Guerra Fría, los grupos editoriales se vieron obligados a ejercer la autocensura debido a acusaciones de inclinaciones comunistas y de promover la violencia entre los jóvenes.

Tanto en Europa como en los Estados Unidos se desplegó una cruzada contra el comunismo y la delincuencia juvenil, fueron factores que se sumaron y ocasionaron un descenso en la venta de cómics sumado al auge de la televisión. Sin embargo, en Japón la situación era totalmente distinta, ya que la industria del manga estaba a las puertas de una revolución con la incorporación de nuevas publicaciones y un importante aumento de las ventas. La relación entre la televisión y el manga ha sido simbiótica, dado que la industria del anime ha mantenido una estrecha relación con el manga realizando adaptaciones de las series de animación basadas en los títulos más populares. (Santiago, 2013).

Las librerías *gekiga*, dado su carácter underground habían proliferado en la década de los 50's ante el panorama de agitación política y creciente malestar social, y en vista de la oposición por parte de activistas políticos y colectivos juveniles a los conflictos armados en Asia, se estableció una alianza entre Japón y Estados Unidos, pero, los años sesenta marcaron un cambio radical en la mentalidad de la población japonesa, ya que hubo un cambio en el enfoque desde la reconstrucción socioeconómica y el desarrollo industrial, hacia el surgimiento como una nueva superpotencia. El modelo clásico de revista fue sustituido por las modernas publicaciones semanales, *Shonen Club* y *Shōjo Club* desaparecieron en 1962, dejando espacio para *Shonen Magazine* de la editorial *Kodansha* y *Shonen Sunday* de *Shogakukan*. (Santiago, 2013, pág. 99)

En marzo de 1959, tras su éxito surgen otras revistas en 1963 como la *Shonen King* y dos publicaciones más de *Shôjo Manga*, “*Margaret*” de la editorial *Shueisha*, y *Shôjo Friend*, de *Kodansha*. La proliferación masiva de títulos dará pie a la llegada de géneros innovadores, además, a partir de ahora estas tres editoriales (*Kodansha*, *Shogakukan* y *Shueisha*) ocuparán tres cuartas partes del mercado editorial del *manga* en Japón. (Santiago, 2013, pág. 100)

Durante los años 60’s, a raíz de los *gekiga*, aparecieron publicaciones destinadas a un público adulto con temática *underground*, alternativa y experimental, producto de estas Katsuichi Nagai estableció la revista “*Garo*” en 1964 junto con Sanpei Shirato y Osamu Tezuka asumió la edición de ‘COM’ en 1967 hasta 1972.

Tezuka veía en “COM” la posibilidad de publicar historias más



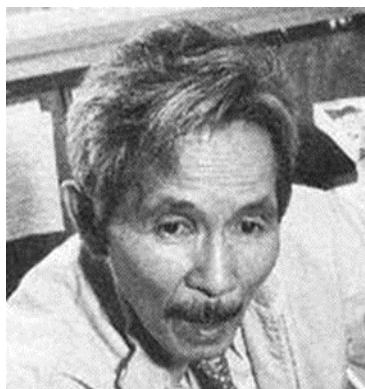
Garo Fuente: [pinterest.es](https://www.pinterest.es)



COM Fuente: [cooljapan.es](https://www.cooljapan.es)

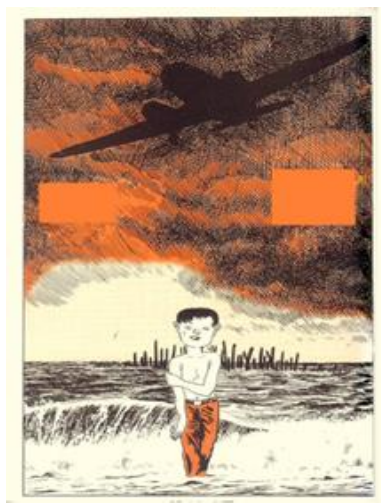
maduras y de mayor complejidad psicológica que, de otro modo, no habrían visto la luz, como por ejemplo, “Fénix” el magnum Opus de Ozamu Tezuka que fue publicada de 1967 a 1988, la narrativa explora el camino que lleva desde los albores de la humanidad hasta su extinción en el siglo XXXV de un ave fénix quien sirve para ejemplificar el círculo de muerte y resurrección la trama entrelaza axiomas de la religión budista con elementos de ciencia ficción.

La filosofía de Garo se centraba en la edición sin retribución económica a sus autores, pero dándoles una total libertad creativa. Su propuesta y la audacia de sus historias encontraron un gran respaldo entre el proletariado urbano, estudiantes y la nueva generación de dibujantes.



Katsuichi Nagai
Fuente: peoplepill.com

1965. Sus historias desconcertantes y perturbadoras junto a sus imágenes poderosas y uso predominante de líneas fascinaron a los lectores, todo mediante su enfoque basado en un lenguaje más poético, Tsuge contribuyó a liberar al manga de las limitaciones narrativas, otorgándole un estilo más sereno y reflexivo que permitía expresar con sutileza cada estado emocional. A través de estas viñetas se logra capturar un extraño sentido



Fuente: zonanegativa.com

Fue en 1965 cuando Katsuichi Nagai hizo un llamado que decía: “Yoshiharu Tsuge ¡Ponte en contacto conmigo, por favor!, debido a que Tsuge se hizo famoso por sus trabajos como: “El hombre sin talento” de 1986 y “Marisma” de 1966, este se había iniciado como autor de obras gekiga, y gracias a Nagai debutó como ayudante de Shigeru Mizuki en



Yoshiharu Tsuge
Fuente: anilist.com

del espacio y el tiempo, evocando los sentimientos más íntimos de los personajes. (Santiago, 2013)

En 1968 publicó *Nejishiki*, estas viñetas marcarían una huella importante en el desarrollo del manga de autor “Tsuge crea campos de resonancia que, aunque estén fragmentados y sean inconexos, amalgaman las viñetas.

Esta labor ha llevado a que el manga sea reconocido como una forma de "arte". Su cualidad atemporal y humana radica en cómo destaca la sensación de alineación. (Santiago, 2013, pág. 104)

Para 1971, las ventas de "Garo" llegaron a alcanzar la impresionante cifra de ochenta mil ejemplares vendidos, una cifra es especialmente notable considerando que se trataba de una iniciativa arriesgada y poco convencional. “*Garo* se convirtió en un medio necesario y directo que permitía a los autores canalizar sus propias inquietudes y experimentar una catarsis similar a la que ofrece el arte "externo", todo ello a través de un lenguaje único y propio. Desde finales de los 60’s, *Garo* fue acogiendo voces excéntricas y experimentales que no habrían tenido cabida en otros lugares”. (Paul Gravett citado por Santiago, 2013, pág. 104)

Sin embargo, en las décadas siguientes, su popularidad fue menguando.

Después del fallecimiento de Katsuichi Nagai en 1966 y en medio de la crisis económica de los años 90, *Garo* no tardó en desaparecer. A pesar de todo, *Garo* brindó un apoyo fundamental al reintroducir a artistas del gekiga (como Tatsumi y Yoshiharu Tsuge) en el mundo de los mangakas.

Con el propósito de seguir con el legado de Katsuichi Nagai, algunos colaboradores y empleados de *Garo* crearon en 1998 su propia revista llamada “AX”, la cual, exhibía la siguiente frase en la cubierta de cada ejemplar:

“El manga debe ser independiente
El manga debe ser abierto
El manga debe ser experimental”. (Santiago, 2013, pág. 106)

En Japón y en el mundo, el cómic se estaba revalorizando como un medio de expresión válido para diversos intereses y audiencias. (Santiago, 2013)

Y así como había sucedido con las publicaciones infantiles-juveniles, a finales de los sesenta, grandes editoriales publicaron un número considerable de revistas dirigidas a un público joven-adulto.

Hasta ese instante, el fenómeno de los gekiga había estado estrechamente vinculado a las librerías *Kashibon*, sin embargo, con la bonanza económica de 1960 y 1970 a la par de la amplia diversidad de géneros y su asequible precio, las librerías *Kashibon* terminaron por desaparecer.

En 1967 aparecen *Manga Action* y *Young Comic* de la editorial *Kodansha*, las primeras publicaciones de manga dirigidas a un público adulto y de alcance general fueron editadas por una influyente editorial japonesa, un año más tarde surge *Big Comic* de la empresa *Shôgakukan* y los autores provenientes del ámbito del *kashibon* continuaron abordando la temática *gekiga*, pero, ahora dentro de un circuito comercial, esta fue una época en la que al igual que sus lectores, los creadores de manga también estaban madurando en conjunto. (Santiago, 2013)



Fuente: whakoom.com

como: *Harenchi Gakuen* de Gô Nagai publicada en 1968 (mismo año de publicación de la *Shonen Jump*), obra que perturbaba a los padres y educadores debido a su caótica narración y su alto contenido para adultos a pesar de ser una publicación juvenil.

En 1968, la editorial *Shueisha* lanzó la revista *Shonen Jump*, la cual, se convertirá en uno de los semanarios más importantes y de mayor circulación en todo el país, manteniendo una publicación continua hasta la actualidad y, además, ostenta el título de la publicación de cómics con mayores ventas a nivel global. Entre sus más reconocidas publicaciones podemos encontrar títulos



Fuente: comicvine.gamespot.com

Cabe recalcar que Gô Nagai jamás incluyó dibujos sexualmente explícitos, al grado de que actualmente esas ilustraciones serían catalogadas de humorísticas y picantes, pero, gracias a estas tuvo un doble efecto de polémica, por un lado, debido a que la historia se había difundido en una publicación dirigida a la juventud, y por otro, era que sentaba un precedente, el cual allanaría el camino para la creación de nuevas series audaces y arriesgadas en revistas dirigidas a un público infantil y juvenil, de esta forma, las fronteras entre el manga para adultos y el destinado a jóvenes se han vuelto más borrosas, creando categorías intermedias satisfaciendo así a ambos públicos donde los elementos "*ecchi*" (picantes) presentes en las publicaciones juveniles se acercaban al género "*hentai*" (erótico) de las narraciones dirigidas a adultos.

Tanto o más importante que las antes mencionadas será la categoría *shōjo*. Para ese entonces, la presencia de las mujeres mangaka se vuelve algo común, gracias a sus contribuciones al género, se producirá una revolución en las temáticas y sensibilidades que se muestran en los ejemplares. Hacia finales de los sesenta, emergerá un colectivo llamado las *24nen-gumi* (que significa “grupo del año 24”, denominado de esa forma debido a que todas sus integrantes nacieron el año 24 de la era *Showa*), estas personas contribuirán a redefinir el panorama del manga femenino.

La década de los sesenta fue una época caracterizada por la prosperidad económica para Japón, en el apartado de las editoriales, se consolidan importantes publicaciones, así como la generalización de autores *amateurs* y los *dôjinshi* (fanzines) esto llevará al nacimiento del primer *comiket* (esta palabra se origina de la contracción “*comic market*”) en 1975. El principal desafío al que se enfrentan este tipo de publicaciones es el alto contenido erótico y violento que tienen algunas de sus historias, debido a esto, estas publicaciones tienen grandes dificultades para integrarse al circuito editorial. (Santiago, 2013)

El erotismo comenzaba a ocupar un lugar relevante en la narrativa de aquel tiempo, especialmente después de la aparición del *ero-gekiga*, cuyo estilo seguía siendo fiel a la filosofía *gekiga*, pero en ese momento se enfatizaba en el sexo (algunos ejemplos de esto fueron *Erotopia* de 1973 y *Erogenika*). Sin embargo, la aparición de "June" en 1978 es especialmente significativa, ya que fue la primera publicación que estaba destinada específicamente a mujeres jóvenes y estaba dedicada al género yaoi, el cual se centra en narrar historias de amor romántico entre dos varones.



Fuente: biblio.com

Una vez arribada la década de los ochenta emergen nuevas propuestas en el mundo del manga, mientras que las ventas de los *ero-gekiga* comenzaban a declinar, mientras, las principales editoriales se embarcan en la búsqueda de una nueva generación de lectores adultos. Este nuevo público, asiduo a una practica más madura y sofisticada, ya no se adaptaba al *gekiga* así que las grandes editoriales como Shueisha, Shôgakukan o Kodansha no tardaron en lanzar sus propios semanarios para este sector, algunos de ellos fueron: *Young Jump* (1979), *Big Comic Spirits* (1980) y *Morning* (1982). Fue en este momento que debutaron muchos dibujantes procedentes de los *dôjinshi*, al igual que en sus obras anteriores, la carga sexual sigue siendo una constante, lo que logra atraer al público hacia estas nuevas propuestas más maduras y desarrolladas.



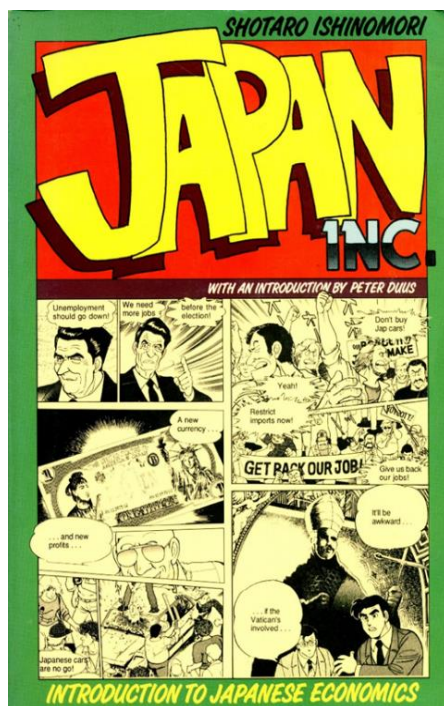
Fuente: aminoapps.com

Aun así, se vieron obligados a reducir el tono sexual de sus obras para poder integrarse con el resto de los productos de mayor tiraje de las grandes editoriales, durante esas mismas fechas aparecerán las primeras ediciones de "Lady's comic" donde mostraban narrativas dirigidas a mujeres adultas con una considerable carga de contenido erótico, publicadas en la revista "Be Love" de la editorial Kodansha en 1980. (Santiago, 2013)



Fuente: aminoapps.com

Durante la década de los ochentas surgió el "jôhō-manga", que abordaba temáticas serias o informativas, representó una innovación significativa, este se basó en la presentación y desarrollo de eventos no ficticios en formato de manga



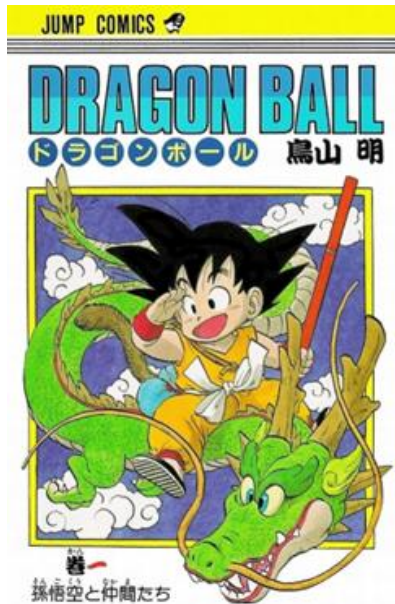
narrativo. Este enfoque innovador tuvo su punto culminante en 1986 con la publicación del manga "Japan, Inc.

Introducción a la economía japonesa" del autor Shōtarō Ishimori, el triunfo e innovación de este tipo de publicación radicó en el hecho de ser lanzado por una editorial que no pertenecía al ámbito del manga y por tener un formato de tapa dura, en segunda posición, se encuentra la tarea de establecer una narrativa que combine hechos veraces con elementos informativos. De esta manera, el manga expandió aún más su alcance en términos de consumo:

Si antes de la guerra fue, un medio para niños, y jóvenes desde los sesenta, hoy han entrado en la "generación manga".

Fuente: Amazon.com

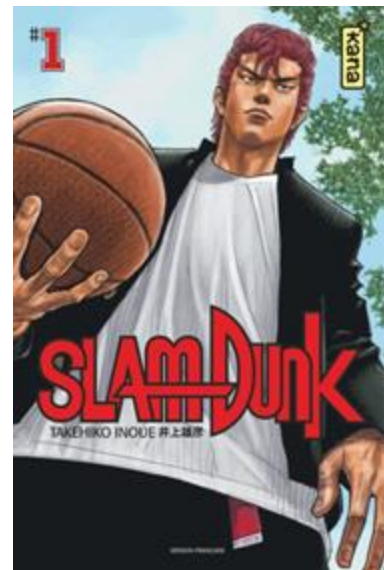
Desde los años noventa hasta la actualidad, la evolución del consumo siguió las mismas tendencias establecidas en décadas anteriores, estas se caracterizaron por una masiva diversificación de



Fuente: japonistaschile.com

géneros y temáticas, alcanzando a todo el potencial público. No obstante, en los últimos años, la industria ha enfrentado un inesperado retroceso, pero, de forma curiosa, han sido otros productos consolidados los que han dado la señal de alarma., como la revista *Weekly Shōnen Jump* que durante los noventa había logrado vender seis millones de ejemplares por número, y hoy en día, no alcanza ni los tres millones, y no solo es el caso de la *Shōnen Jump* pues sus competidoras con tiradas

inferiores han seguido el mismo descenso. Aunque, gracias al éxito y popularidad que alcanzaron dos de sus obras de ese entonces, *Dragon Ball* de Akira Toriyama y *Slam Dunk* de Takehiko Inoue ocasionaron que las ventas subieran, llegando a alcanzar la cifra de 6,53 millones de ejemplares vendidos, pero, la conclusión de estas dos series provocó una grave baja en las ventas y para 1998 la edición del semanario apenas superaba los cuatro millones de ejemplares vendidos. (Santiago, 2013)



Fuente: crunchyroll.com



Fuente:andro4all.com

Esta disminución de ventas no es achacable a la crisis financiera del territorio de finales del siglo XX, sino que se debe al incremento de otras alternativas de entretenimiento, como por ejemplo el internet, las cafeterías *manga* y la difusión de computadores y consolas de videojuegos están teniendo un impacto negativo en los cimientos del

mercado editorial japonés, por lo que las casas editoriales comienzan a plantear nuevas alternativas, y además existe la cuestión, de que si únicamente a través de la diversificación de plataformas para la distribución del manga se puede resolver el declive en las ventas. Los especialistas vaticinan la supresión del soporte físico del *manga* a largo plazo y su acceso no puramente virtual, contextualizando una nueva opción: las revistas digitales.

En un mercado editorial en depresión, las demanda de manga hecho para plataformas móviles conocidos como *e-comic* o *e-manga*, han experimentado un espectacular aumento. El éxito de estos productos se debe a las altas velocidades de conexión móvil en Japón y la proliferación de dispositivos con amplias capacidades multimedia. En Japón, gracias al uso masivo de teléfonos móviles, más la ventaja que dan estos de una mayor privacidad para los usuarios muchos mangas que debido a su contenido no podrían ser disfrutados en público, ahora pueden descargarse con total discreción y en cualquier lugar, permitiendo que sean leídos en completa privacidad.

“El matrimonio entre la tecnología de telefonía móvil y los comic manga, que son muy populares en todos los grupos de edad en Japón, es una progresión natural en una nación donde la gente ya descarga música, juegos e incluso novelas en sus teléfonos móviles”

Con la introducción del iPhone y otros teléfonos de pantalla amplia en 2008, la empresa Kodansha amplió significativamente su catálogo en el mercado, para estos fueron desarrollando paginas especialmente adaptadas para las capacidades multimedia de estos.

Otra de sus alternativas estriba en entrar a mercados editoriales extranjeros (como el americano y europeo) por lo que las grandes editoriales japonesas redoblaron sus esfuerzos. (Santiago, 2013)

Capítulo 2: El autor de Devilman, Go Nagai

En este capítulo ahondaremos en la biografía de Go Nagai autor de Devilman y muchas otras obras junto a su desarrollo como *mangaka*⁵, así como su relación con otros artistas desde quienes vinieron antes que él y quienes lo apoyaron durante sus primeros años dentro del medio, y para el final tendremos un resumen de la historia de Devilman.

Osamu Tezuka, el punto de inflexión



Osamu Tezuka Fuente: Amazon.mx

Los Kashibon (que significa “libro de alquiler”), eran bibliotecas ambulantes que tuvieron su origen en la metrópolis de Osaka y que rápidamente proliferarían por todo Japón, estos eran un método que permitían de forma más sencilla la distribución de mangas entre los aficionados ya que, en aquel momento, los volúmenes de manga eran escasos y tenían un alto costo. (Santiago, 2013, pág. 78)

A la amplia gama de formatos disponibles en la década de 1940 se añade una multiplicación de géneros y temas de gran interés. En ese momento el *Koma-manga* se encontraba triunfante entre el público adulto con las historietas de *Sazae-san* del autor Machiko Hasegawa. En tanto, las revistas dirigidas a niños reflejaban las nuevas tendencias, y pronto surgieron mangas con temáticas deportivas o de ciencia ficción, con motivo de la disminución de las figuras de *ninjas*, *samuráis* y deportes de combate, debido a que las autoridades de ocupación estadounidenses prohibieron estos mangas por temor a que pudieran fomentar un sentimiento patriótico que estimularan un ánimo combativo y sus valores de obediencia y sacrificio basados en el bushido, en cambio, el *baseball* se fomentó como un emblema del “*American way of life*”. (Santiago, 2013)

⁵ *Mangaka*: Es un término de origen japonés y se utiliza para referirse al creador de un cómic.

Pese al enriquecimiento de géneros y temas, así como de la creciente solicitud de un público adulto, el manga seguía siendo considerado como un medio de divertimento para el público menor de edad. Pero, debido al aumento de la popularidad de las librerías Kashibon se generó un gran interés entre los estudiantes universitarios y los jóvenes trabajadores, la mayoría de los cuales habían sido ávidos lectores de manga durante su infancia.

Ante esta situación, los editores reaccionaron rápidamente y comenzaron a comercializar un nuevo tipo de publicaciones llamadas *Kurai-manga* (o *manga* oscuro) con un formato de tamaño más grande y de mayor amplitud en afinidad con el incremento de historias más extensas, natural del *manga* narrativo.

El surgimiento de estas nuevas temáticas conllevó una transformación en la percepción previa de los mangas, con estas novedosas temáticas, el enfoque de los mangas se ha desplazado hacia una acción más intensa y significativa. Se ha incorporado la lectura vertical y horizontal, lo que aporta un dinamismo adicional a las estructuras presentes en cada página y se refuerza frente a la siguiente secuencia de viñetas. La página se convierte en una composición total, adquiriendo una dimensión compositiva que experimenta con los límites de las imágenes y sus tamaños. Dentro de este contexto es cuando aparece Ozamu Tezuka (1928-1989) y marca el inicio de una etapa de renovación formal que cambiará el manga para siempre.

Dentro del medio del *manga* y el *anime*, Ozamu Tezuka es considerado un mito, se le honra como si se tratase de una deidad ya que durante su vida se le conocía como el “Dios del *manga*”. En la actualidad, Osamu Tezuka es reverenciado como uno de los dibujantes japoneses más influyentes y uno de los personajes más relevante de Japón. (Santiago, 2013)

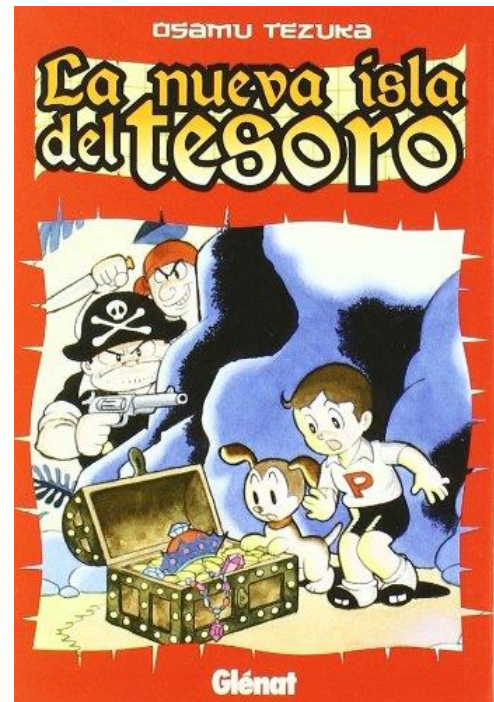
Durante su vida además de desempeñar el cargo de *mangaka*, también desarrollo otras profesiones, fue doctor en medicina, entomólogo aficionado y un gran músico. Ozamu Tezuka fue un

brillante artista que trascendió el mundo del manga y el anime, dejando una profunda huella en diversas generaciones de dibujantes y marcando un hito significativo en la historia de estas formas de arte en la historia del *manga*, de modo que hoy hablamos de un antes y un después de Tezuka. Una de las explicaciones para comprender la popularidad de las historietas en Japón es Ozamu Tezuka, ya que sin su presencia, la explosión de cómics en Japón después de la posguerra habría sido impensable.

En su juventud, Tezuka fue un alumno brillante y un dibujante precoz, lo cual desembocó que durante su adolescencia, Tezuka se enfocó en crear ilustraciones para teatros *Kamishibai* y para cuando alcanzó la adultez ya había publicado algunas viñetas de temática infantil en el diario *Ozaka Mainichi Shokokumin Shinbun* con el nombre de “El diario de *Ma - chan*” en 1946.

En 1947, Osamu Tezuka debutaría con su nueva obra 'La Nueva Isla del Tesoro', que es ampliamente reconocida como su primera obra larga, conteniendo 200 páginas. La obra deslumbró gracias a su acción trepidante, ritmo dinámico y magistral puesta en escena. En aquella época, los dibujantes solían planificar sus obras desde una perspectiva escenográfica, pero, la forma de trabajo de Tezuka se asemejaba más a la de un storyboard debido a la gran influencia que recibió del cine y la animación y los comics americanos habían ejercido en Osamu Tezuka. (Santiago, 2013, págs. 81 - 82)

En La Nueva Isla del Tesoro, se destaca el minucioso análisis de la acción, con una puesta en escena dinámica e innovadora que influye tanto en el ritmo de la lectura como en la extensión del relato”. (Koyama Richard, Brigitte citada por Santiago, 2013, pág. 82)



La Nueva Isla del Tesoro
Fuente: Amazon.mx

Este manga representa la primera expresión de un estilo narrativo gráfico que Tezuka creó y que fomentó en la industria del manga a mediados de los 50's.

Otro de los elementos que influyó en la formación artística de Tezuka fue el cine (Tezuka llegó a asegurar que miraba al menos un filme todos los días), ya que durante su niñez y adolescencia este constituyó uno de sus grandes pasatiempos por lo que en los años posteriores de la posguerra los grandes títulos de *Hollywood* transformarían su visión sobre los comics.

Una de las características más destacables de la cual Tezuka dio a sus personajes fueron los ojos de gran tamaño, esta distinción tiene sus orígenes en las representaciones visuales de los artistas Fleischer y Walt Disney. En conjunto con los ojos grandes, el vestuario de los personajes y la escenografía estaban influenciados por las obras teatrales de Tezuka. Sin embargo, el elemento que tendría mayor influencia para que Tezuka desarrollara su estilo artístico y dotara a sus personajes de notorias expresiones fue un teatro de mujeres que habituaba visitar durante su infancia, cuyas interpretadas eran íntimas amigas de su madre y de quienes Tezuka aprendió de la técnica de magnificar los ojos y hacerlos vivaces a través del maquillaje y la iluminación escénica que era utilizada para proyectar emociones. Hábilmente, él adaptó esta técnica a sus propios personajes. Este no solo se convertiría en una característica distintiva de su obra, sino que también fue utilizada por la gran mayoría de mangakas, llegando a convertirse en una de las características de facto del manga para el público occidental.

(Santiago, 2013)

Las virtudes de Osamu Tezuka se enfocan en tres grandes contribuciones: la superación del didactismo del *manga* infantil, el concepto de narración coherente y la introducción del “método cinematográfico”. Históricamente, las historietas dirigidas a un público infantil solían tener una intención didáctica o moralizante. Si bien las obras de Tezuka no carecen totalmente de esto, no es el propósito principal de su narrativa. En cambio, Tezuka introdujo por primera vez el concepto de disfrute y

emoción intrínsecos, sin que estos sirvieran a otro fin más que el entretenimiento lúdico en sí mismo.

Además, se trasciende la restricción espacial impuesta por el koma-manga y la rígida estructura de cuatro viñetas, permitiendo una "narración coherente" basada en la acción continua.

Pero su característica más reconocible es el método cinematográfico, ya que, Tezuka popularizó el uso del lenguaje cinematográfico aplicado al manga y lo conectó a su imaginario personal. Tezuka establece una metamorfosis entre el manga estático y el dinámico, un puente entre "la concentración pictórica en el encuadre aislado" y la fluidez de los fotogramas cinematográficos.

Muchas de las características recurrentes en el manga de Osamu Tezuka lo acercan al formato del storyboard, ya que cada acción suele extenderse por más de dos viñetas y se descompone en fotogramas, creando una narración más visual y cinética. Esto obliga al lector a involucrarse en la acción de forma más activa, dicho con otras palabras, que el lector vea lo mismo que ven los personajes. En ocasiones, el lector visualiza los eventos con un ligero retraso en comparación con los protagonistas. Teniendo esto en cuenta, Tezuka cuenta la historia principalmente a través de imágenes, prescindiendo casi por completo de palabras, al punto de que en "La Nueva Isla del Tesoro" la mitad de los dibujos, no hay ningún texto. Tezuka utilizaba cambios en el punto de vista del lector, emulando los movimientos de una cámara, para crear la sensación de movimiento y articular las acciones de los personajes a lo largo del relato.

Los trazos que transmiten el efecto de movimiento y las distorsiones en el dibujo generan la sensación de velocidad. Las onomatopeyas y los símbolos añaden aún más a la experiencia de disfrutar de una versión animada en lugar de un cómic. (Santiago, 2013)

La consideración de Osamu Tezuka como un mito del manga se basa en su evolución personal y temática, ya que aparentemente mantuvo una fe en el progreso técnico y el uso de la ciencia para el bienestar de la humanidad, aunque a menudo la perdía en aquellos que abogaban por ese mismo progreso. Tezuka encontró en el manga un medio accesible para advertir sobre las consecuencias del

fanatismo, la intolerancia y los avances científicos sin control, es sus propias palabras: ¡Amad a todas las criaturas!, ¡Amad a todos los seres vivos! (Ozamu Tezuka citado por Santiago, 2013, pág. 85)

Tezuka vislumbró en el manga un medio universal para expresar sus pensamientos, pues, los cómics poseen un lenguaje global que puede superar barreras geográficas y conectar con diferentes generaciones, dicho en otras palabras, son un puente entre culturas. Además de tomar inspiración de los comics norteamericanos, Tezuka se vio fuertemente influenciado por la noción de lo orgánico y lo fructífero, las funciones del cuerpo humano, la exuberancia del entorno natural y la profunda corporeidad de la violencia.

Osamu Tezuka llegó al mundo el 3 de noviembre de 1928 en Toyonaka, en la prefectura de Osaka y creció en una pequeña ciudad cercana de Takarazuka, lugar que representaba todas las oportunidades del progreso en Japón. La familia Tezuka, de posición social media-alta, experimentó las ventajas de la vida moderna provenientes del mundo occidental. (Santiago, 2013, pág. 85)

Durante su niñez, Osamu experimentó épocas en las que la ciencia se percibía como capaz de superar cualquier obstáculo y mejorar la vida de las sociedades, pero también reconocía el potencial de desencadenar los peores horrores. La asimilación de costumbres occidentales, los avances en medicina y la popularización de la radio fueron el prelude de una intensa militarización en el país, que se manifestó en los devastadores ataques aéreos y el lanzamiento de bombas atómicas en 1945, dejando secuelas duraderas en la memoria de Tezuka. (Santiago, 2013, pág. 86)

Las vivencias de su infancia habían infundido en él una sólida fe en los beneficios de la ciencia moderna, la democracia y la tolerancia, pero en su corazón persistían numerosas incertidumbres acerca de la voluntad humana. “Optimismo y pesimismo, luces y sombras de la civilización humana se entrecruzan en su manga, a cuyos personajes se les reconoce la oportunidad de cambiar en lo moral, sin que ello conduzca, necesariamente, a un final feliz” (Jacqueline Berndt citada por Santiago, 2013, pág.

86)

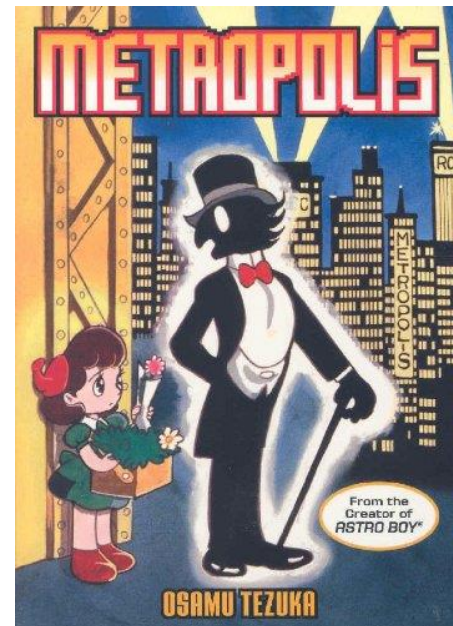
Lo destacado de sus relatos no está en forjar la esperanza, sino en conservarla inquebrantable ante las vicisitudes. Las creaciones de este autor abarcaron una diversidad de terrenos y su labor se mantuvo siempre marcada por su calidad y distintiva personalidad.

A raíz del éxito de “La Nueva Isla del Tesoro” su editor le dio la oportunidad de seguir escribiendo historias, oportunidad que Tezuka aprovecharía para escribir un libro de 160 páginas titulado “Metrópolis” de ambientación futurista con temas de ciencia – ficción que estaría inspirado en el filme homónimo del director Fritz Lang.

Tezuka siempre tuvo una gran admiración por el cine, es por eso que le gustaba considerarse un director *Hollywoodense*, de ahí, su distintiva apariencia con la emblemática boina negra y las gafas de montura gruesa se convirtió en su sello distintivo, incluso, llegó a forjar un “*star system*” propio, en el cual ciertos personajes asumían un papel protagónico distinto en cada edición. Estos personajes

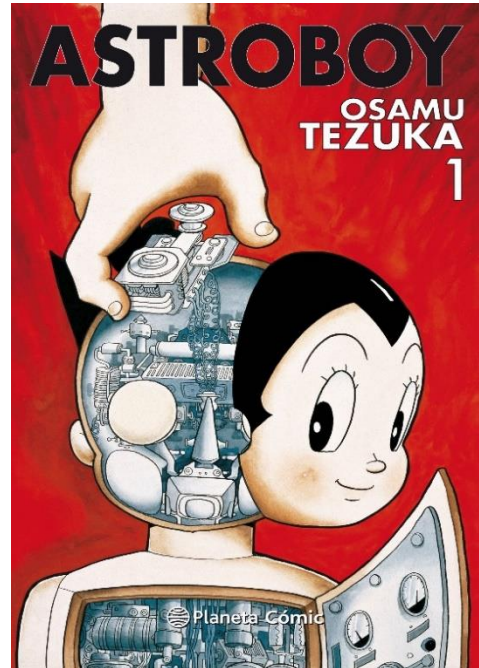
tenían una identidad única y llevaban una existencia ficticia más allá de los cuadros ilustrados, en la que mantenían una personalidad y una manera de actuar característica, donde, su personaje más entrañable es Don Mostacho debido a sus múltiples apariciones en muchas de sus publicaciones.

Las primeras historias de Tezuka eran de un carácter infantil, pero de sentimiento agri dulce característico (el cual podría ser un reflejo del sentimiento de la fe del autor en la humanidad), un ejemplo de esto lo podemos ver en su obra “Kimba, el León Blanco” pues esta termina con el deceso de Kimba en una tormenta de nieve.



Metrópolis Fuente: Amazon.mx

Tanto el personaje más reconocido y el manga más famoso creado por Osamu Tezuka es "Astroboy", el cual experimentó un éxito excepcional y una rápida escalada en popularidad, este hizo su debut en las páginas de la revista Manga Shonen en 1952 y llegó a su conclusión en 1968 estableciéndose como una de las series más duraderas en la historia del manga. Su influencia resultó esencial en el crecimiento de la industria de la animación japonesa. (Santiago, 2013)



Astroboy
Fuente: Pendulo.com

El 1 de enero de 1963 marcó la transmisión inaugural del primer episodio del anime de "Astroboy". El lanzamiento de Astroboy se erige como un elemento crucial para el reconocimiento y la consolidación de la animación japonesa, tanto dentro de su nación de origen como en el ámbito internacional, la serie abarcó un total de 193 capítulos y un largometraje. La animación fue algo que le fascinaba a Tezuka, la producción de numerosas películas y series de renombre, dirigidas a audiencias tanto jóvenes como adultas, fue atribuible a su estudio de animación, entre sus más célebres producciones se encuentra "Las mil y una noches" de 1969 es ampliamente reconocida como la pionera en el género de películas animadas de contenido erótico. (Santiago, 2013, pág. 90)

La influencia de *Disney* (estudio al que siempre admiró), es evidente en el personaje de *Astro* una inspiración que le propio Tezuka reconoció, debido a que se basó en el diseño *Mickey Mouse* para *Astroboy* en el aspecto en que no importa en qué dirección ambos muevan sus cabezas ya que sus orejas y mechones de pelo se mueven con independencia hacia donde se vuelva, en palabras del propio Tezuka "allí reside el encanto de la animación, es una estratagema".

Las creaciones de Osamu Tezuka y Walt Disney capturan las particularidades y rasgos distintivos que definen a Japón y Estados Unidos, respectivamente. En el caso de Mickey Mouse, sirve como un ejemplo emblemático de los valores arraigados en la cultura estadounidense: amigable, encantador, sociable y atento siempre dispuesto a ayudar a los demás. Yoshihiro Shimuzu ex colaborador de Tezuka enumera las características que hacían de *Atom* una figura intrínsecamente japonesa: “Siempre está en problemas y muy angustiado, muchísimo”. (Santiago, 2013)

Atom (también conocido como *Astroboy*), se fundamenta en la creencia en el avance tecnológico y los logros científicos, así como en la delicada naturaleza del espíritu humano, esta obra presenta una reinvención de Pinocho.

Atom personifica los potenciales beneficios de la energía atómica cuando se emplea con propósitos constructivos, él está inclinado hacia la búsqueda de soluciones pacíficas con sus adversarios, pero está dispuesto a neutralizarlos si suponen una amenaza para sus seres queridos. En las obras de Tezuka, los desenlaces felices no están asegurados en absoluto.

Mediante *Astroboy*, Tezuka llevó a cabo un análisis de la condición humana desde la perspectiva de un robot. En 2003, James Brooke, un reportero del New York Times, presentó un artículo bajo el título “El corazón de la animación japonesa late en el interior de un niño robot”, con motivo de la llegada de la fecha de nacimiento de *Astroboy*, estas



Fuente: ttamayo.com

celebraciones ilustran el sentimiento de toda una nación hacia este diminuto androide, un ícono de renombre internacional en el ámbito del manga y el anime.

En palabras de Yoshihiro Shimuzu: “En 1951, Japón se encontraba en un estado de devastación. Los ciudadanos luchaban por forjar un porvenir más promisorio y un Japón mejorado. Astroboy emergió como el emblema de ese anhelo, con los cimientos de su concepción resonando con el espíritu colectivo de la población. En tiempos de desafíos económicos, las personas anhelan hallar emociones positivas. (Santiago, 2013)

En 1953 tiene lugar otro hito, cuando Tezuka publica el primer story – *manga* para chicas “La princesa caballero”, que presenta algunos elementos que serán inherentes dentro del manga para chicas, se destacan elementos formales que se vuelven característicos, como las piernas con una longitud casi interminable y los ojos grandes y brillantes, a menudo enmarcados por pestañas largas y vistosas. Además, introduce por primera vez lo que se convertirá en un elemento argumental fundamental en muchos mangas dirigidos a mujeres: la subversión de las normas sexuales restrictivas, plasmada mediante la ambigüedad sexual de los personajes principales.



Fuente: Gabycat on DeviantArt

En sus años finales como mangaka, Tezuka presentó obras considerablemente más sombrías que estaban dirigidas hacia una audiencia adulta. Su asombrosa habilidad narrativa tiende a trascender las aparentes convenciones y restricciones, como se aprecia en obras como "Black Jack" (1973 - 1978) y Adolf (1983 – 1985) donde esta es característica.

"Black Jack" narra las crónicas de un cirujano solitario de habilidades extraordinarias, careciendo de títulos médicos formales, pero con la capacidad de llevar a cabo operaciones aparentemente imposibles a cambio de grandes sumas de dinero.

La trama de "Adolf" se desarrolla en torno a tres personajes que comparten nombres idénticos: dos jóvenes amigos en Japón y el *führer*, esta historia se centra en unos documentos que revelarían la herencia judía de Hitler, abarcando desde la década de 1930 hasta



1980, narrando la trágica relación de dos amigos que evoluciona hasta transformarse en una enemistad

acérrima, y que fallecen creyendo que luchan por un sentido más amplio de justicia. (Santiago, 2013)

Este cambio fue influenciado por la llegada a finales de la década de 1950 de una corriente innovadora entre los artistas, la cual se destacó por apartarse del manga infantil convencional. En su lugar, se enfocó en crear obras que narraban historias más realistas, con temáticas adultas y sin el componente cómico tradicional. Esta nueva forma de manga fue denominada "gekiga". (Santiago, 2013, pág. 96)

Biografía de Go Nagai

Kiyoshi “Go” Nagai, nació el 6 de septiembre de 1945 en la ciudad de Wajima, en la prefectura de Ishikawa, fue el cuarto hijo en una familia de cinco hermanos, a la edad de siete años su familia se trasladó a Tokio.

Nagai comenzó con su sueño de ser *mangaka* cuando uno de sus hermanos le regaló un ejemplar de “El mundo perdido” obra de Osamu Tezuka, del cual Nagai es gran admirador. La lectura de varios *mangas* y las revistas pornográficas que robaba de sus hermanos serían las fuentes que marcarían su estilo y carrera artística.

Tras terminar la secundaria en 1964 y preparándose para entrar a la universidad de Waseda ocurrió un incidente el cual cambiaría su vida, ya que, sufrió una intensa dolencia gastrointestinal durante varios días, por lo cual, temiendo que se tratara de una enfermedad que lo acabaría matando, decidió darle una oportunidad a su sueño de ser *mangaka*, para dejar al menos una obra para la posteridad. Afortunadamente Nagai logró recuperarse y convencido de querer dedicarse a su verdadera vocación abandonó sus estudios para dedicarse de lleno al mundo del *manga*.

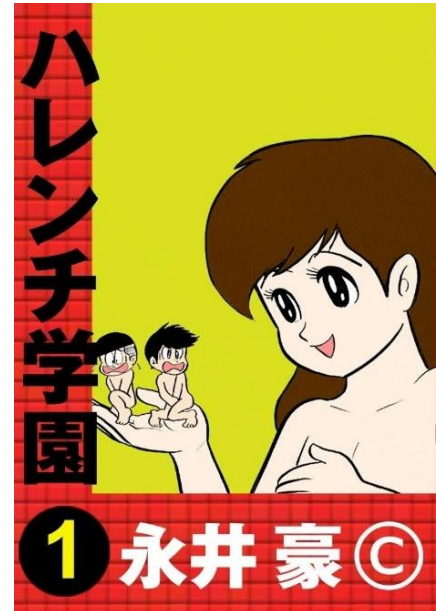
Gracias al apoyo que le brindó su hermano Yasukata, el joven Nagai decidió enviar su trabajo a varias editoriales, las cuales le rechazaron ya que su estilo de dibujo, el cual consistía en trazos gruesos necesitaba ser mejorado.



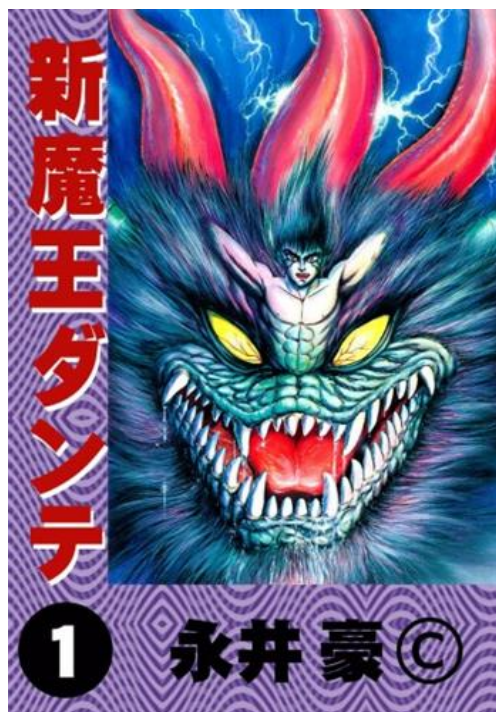
Por otra parte, existe el rumor de que su madre, Fujiko, contactaba con los editores para que estos rechazaran el trabajo de su hijo para que este fuera a la Universidad. (Sanz - Arranz, 2011)

Para 1965, Shotaro Ishinomori, un exitoso *mangaka* autor de obras como *Kamen Rider* y *Super Sentai: Himitsu Sentai Gorenger*, se fijó en uno de los trabajos previos de Nagai, *Satsujinsha*, un *manga* de ciencia ficción sobre *ninjas*. Luego de esto, Ishinomori contrató a Nagai como su ayudante cuando este último tenía 20 años y bajo su tutela para 1967 Nagai lanzaría su primer trabajo como *mangaka* profesional, con su historieta “*Detective Porikichi*” publicado en la revista *Bokura*, sin embargo, este no se consagró como *mangaka* hasta 1968 cuando publicó su controversial *manga* “Escuela indecente” para la revista *Shonen Jump*, este era una historieta en la cual se incluían contenidos

explícitos de violencia, erotismo y humor negro, donde también se añadía una burla al sistema educativo japonés. Lo innovador con esta historia era que por primera vez en la historia de los *mangas* se había hecho uso de todos esos elementos previamente mencionados en una historia dirigida para un público juvenil/infantil lo cual causó una gran polémica en su momento, sin embargo, su éxito fue arrollador, lo cual hizo que la *Shonen Jump* se consagrara en el mercado del *manga* y que Nagai se hiciera de gran fama como *mangaka*. (Sanz - Arranz, 2011)



Fuente: Go Nagai Wiki



Fuente: anime planet

Para 1969, Go Nagai, junto con el apoyo de sus hermanos fundaría su propia productora “*Dynamic Production*” y de la cual su primer éxito sería “*La familia Abashiri*”, sin embargo, fue en 1971 cuando Nagai tomaría la decisión de distanciarse del género de la comedia – erótica para así centrarse en el género del terror con su nueva historia, *Mao Dante* de 1971 el cual contaba el relato de un rey demonio el cual era enviado a vivir con los humanos, pero las cosas darían un vuelco inesperado para Nagai pues *Mao Dante* sería cancelado

(en parte por el cierre de la revista donde se publicaba y

por quejas del público), por lo cual, Go Nagai tomo la decisión de crear otra historia a manera de

venganza por su obra cancelada y para 1972 elaboró *Devilman*, un nuevo *manga* el cual tomaba elementos y parte de la premisa de su hermana mayor, ya que si en *Mao Dante* se contaba la historia de un rey demonio que vivía entre los humanos *Devilman* nos contaría la historia de Akira Fudo un joven que obtiene los poderes de un demonio y los utiliza para pelear en contra Satán en un intento de salvar a la humanidad. (Sanz - Arranz, 2011)



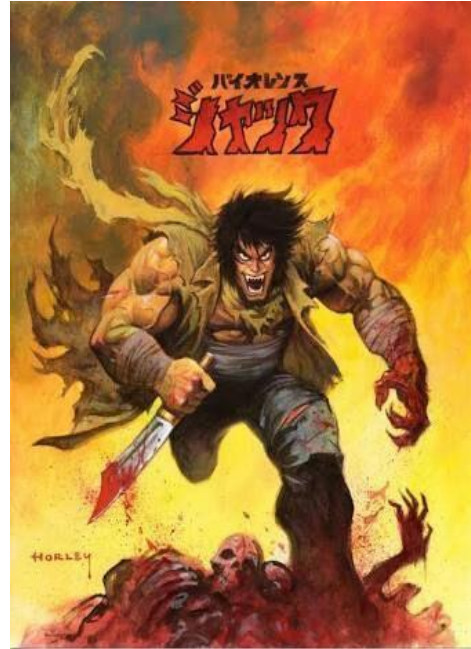
Fuente: ramenparados

De esta historia han existido gran cantidad de versiones tanto en *manga* como en animadas, versiones de las cuales hablaremos un poco a continuación, para el formato del *manga* tenemos la versión original de *Devilman* que salió en 1972 y duró hasta 1973, después tenemos un *crossover*⁶ en *Mazinger Z vs. Devilman*, luego tuvimos *Shin Devilman* en 1979 y en 1997 saldría *Devilman Lady* para luego pasar al manga de *Toshin Devilman* de 1998, posterior a este tendríamos a *Neo Devilman* y a *Amon: The Darkside of the Devilman* ambos en 1999 aunque la publicación del primero solo duro un año y el segundo siguió publicándose hasta 2004.

Una vez terminado *Devilman* hizo aparición en “*Dynamic Heroes*” *manga* que reúne a la mayoría de los personajes licenciados por Go Nagai y fue publicado de 2004 a 2007, sin embargo, mientras esta historia se publicada salió a la luz un nuevo *manga* en 2005 llamada “*Devilman Mokushiroku: Strange Days*” y luego de este *Devilman* regresaría como antagonista en el 2006 con “*Mazinger Angels vs. Devilman*” en donde volvería a compartir una historia con robots gigantes, siguiendo con sus historias en 2007 tendría lugar “*Akuma Kishi*” que duraría hasta 2009 y luego de este *Devilman* se enfrentaría nuevamente a uno de los robots más icónicos de la historia del *manga/anime* en “*Devilman vs. Getter Robo*” de 2010 que una vez finalizado *Devilman* regresaría dos años después en “*Devilman vs. El Emperador de la Oscuridad*” en el 2012 junto con otra publicación llamada “*Devilman Grimoire*” o “*Devilman G*” del mismo año, hasta 2013 en donde *Devilman* se enfrentó cara a cara con otro de los personajes icónicos de Nagai en “*Cutie Honey vs. Devilman*”, y, para terminar, la última publicación conocida de *Devilman* hasta el momento es “*Devilman Saga*” que salió al mercado en 2014 y al parecer continúa publicándose hasta la fecha. (Sanz - Arranz, 2011)

⁶ *Crossover*: Se refiere (en lo que respecta a la televisión, cómics, videojuegos, etc.) a la incursión de personajes, historias o universos de una serie en otra diferente.

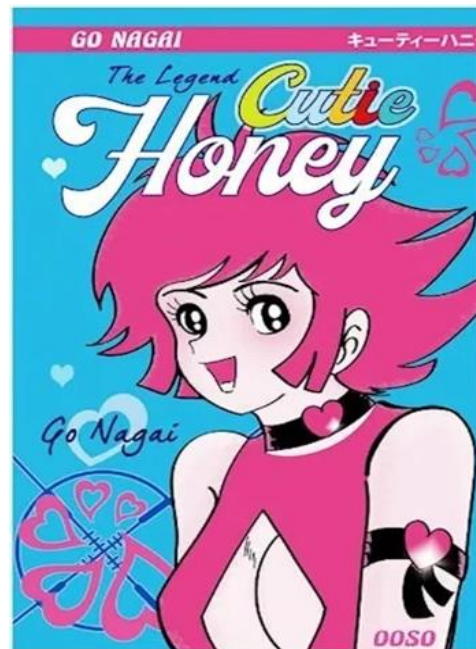
Y con esto llegamos a 1973 donde Nagai publicaría el que podría ser su trabajo más polémico “*Violence Jack*” donde encontraremos violencia brutal de todo tipo, este trata del suceso de un terremoto de dimensiones descomunales en parte de Japón, este suceso es tan desastroso que impide que las autoridades gubernamentales realicen acciones de rescate y restablezcan el orden en la zona sin embargo una serie de replicas les impide el paso, por lo que terminan declarando la zona del desastre como un lugar fuera de la ley para sí deslindarse de toda responsabilidad, es por esto que los sobrevivientes se ven obligados a subsistir bajo la ley del más fuerte.



Fuente: Amino

Es también en esta historia donde se retoma al personaje principal de *Devilman*, Akira Fudo el cual reencarna como un gigante que vaga a través de este mundo salvaje en donde debe luchar contra nuevas amenazas.

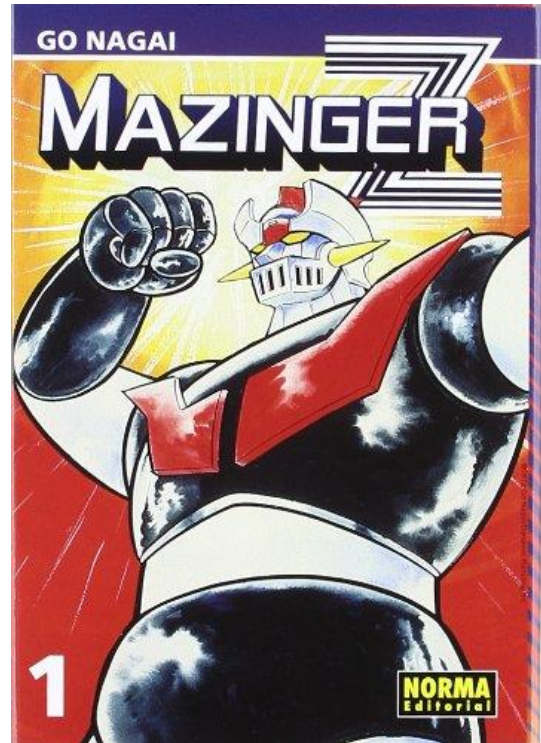
Otra de las grandes aportaciones de Nagai al mundo del manga es “La guerrera del amor *Cutey Honey*” la cual su puede denominar como un “prototipo” de chica mágica, un androide con forma de mujer cuya habilidad es el cambiar rápidamente de vestimentas, las cuales le otorgan distintos poderes los cuales usa para combatir a un ejército de mujeres con superpoderes, su manga se publicaría en 1973 junto con su adaptación al anime. (Sanz - Arranz, 2011)



Fuente: ramenparados

Sin embargo, el que sería uno de los mejores años para Go Nagai sería en 1972, pues fue su momento de mayor exuberancia como *mangaka* gracias a la publicación de cinco *mangas* distintos en revistas semanales, de entre las cuales se encontraría su personaje más famoso mundialmente, *Mazinger Z* que gracias a su gran éxito supondría el comienzo de un periodo prolífico para las historias de robots gigantes.

A lo largo de su carrera Nagai siempre ha trabajado en equipo, uno de sus colaboradores más conocidos fue Ken Ishikawa quien estuvo participando en varios proyectos desde 1969, hasta que se independizó como *mangaka* con un estilo similar al de Nagai, pero menos erótico, y partiendo de un concepto de su antiguo colega, Ishikawa desarrolló su obra más conocida, la saga de Getter Robot. (Sanz - Arranz, 2011)



Fuente: Amazon.com



Fuente: anilist

Durante el año de 2002, Nagai firmaría un acuerdo con la empresa Bandai para la distribución de sus obras y para el año 2009 se inauguraría el museo dedicado a Go Nagai, el *Go Nagai Wonderland Museum*, en Wajima ciudad natal de Go Nagai. Y en el año de 2010 sería el final de la carrera como *mangaka* de Go Nagai, pues cumpliría sus 65 años, la edad de jubilación normada en Japón. (Sanz - Arranz, 2011)



Fuente: TripAdvisor

Resumen de la historia

Devilman es una obra creada por el *mangaka* Go Nagai en el año 1972, esta relata la historia de Akira Fudo un joven estudiante, el cual lleva una vida normal hasta su reencuentro con su amigo de la infancia, Ryo Asuka, el cual busca desesperadamente la ayuda de su viejo amigo pues ha hecho un descubrimiento de suma importancia para la supervivencia de la raza humana.

Ryo le cuenta a Akira que ha hallado pruebas de la existencia de entes demoniacos en el mundo, y estos se encuentran planeando la destrucción de la humanidad, también que, si quieren detenerlos su única opción es convertirse ellos mismos en demonios, para esto, ambos deberán asistir a una fiesta (“ritual”) conocida como “*Sabbath*”, en la cual deberán perder la conciencia para ser poseídos por un demonio y controlarlos con su fuerza de voluntad, de esta forma adquirirán tanto el poder de un demonio con el corazón de un humano convirtiéndose en *Devilman's*. Sin embargo, las cosas no salen como se planearon, ya que no consiguen ser poseídos por lo cual son perseguidos por una horda de demonios hasta el punto Akira pierde su conciencia debido a su fuerte instinto de supervivencia, logrando así, fusionarse con un demonio logrado derrotar a todos sus adversarios y así salvar a su amigo.

Después de esa noche, Akira comienza a mostrar cambios en su aspecto físico y en su personalidad, obteniendo la admiración de sus compañeros y de su hermana adoptiva e interés romántico Miki Makimura, quien será un personaje de suma importancia para el desarrollo de la historia.

Es en entonces que Akira y Ryo comienzan su cacería de demonios, pero, durante uno de sus combates Akira comienza a darse cuenta de que los demonios no son seres puramente malvados y que estos pueden llegar a tener sentimientos como el amor. A pesar de esto, los demonios orquestan un ataque a escala mundial sobre diversas ciudades, develando el hecho de que algunos demonios se habían infiltrado entre la humanidad y en los ejércitos del mundo, lo que provocó una gran masacre, la cual solo

fue detenida gracias a una misteriosa luz que envolvió a las principales potencias nucleares del mundo antes del lanzamiento de misiles nucleares.

Aquí es cuando ocurre una bifurcación dependiendo de que versión de la historia estemos leyendo, por ejemplo, en la versión original (del *manga*) una vez que termina el ataque los líderes del mundo se reúnen para determinar qué acciones llevaran a cabo, y es cuando comisionan al doctor Rainuma, un celebre biólogo, para que dirija una investigación a fin de encontrar lo que originó el cambio de las personas en demonios, pero, al no encontrar una razón coherentemente científica para la metamorfosis y cayendo de poco a poco en la locura, Rainuma declara ante todo el mundo que la transformación de humanos a demonios se debe a las frustraciones y el rencor que guardan los individuos en contra de la sociedad. En comparación con otras versiones de la historia tiende a ser otra persona quien devela la supuesta causa de la transformación demoniaca, por ejemplo, en la versión *Crybaby* de 2018 es Ryo quien revela esta información.

Dadas estas declaraciones, los líderes de cada país especulan que los grupos sociales históricamente marginados son altamente propensos a transformarse en demonios, por lo que se propone un exterminio inmediato de estas con el apoyo de una unidad especial encargada del rastreo y neutralización de individuos propensos a transformarse en demonios, ocasionando una “cacería de brujas”.

Es entonces que da comienzo el final, ya que poco después de estos eventos se descubre que Akira es un demonio por lo que tiene se ve obligado a huir de su hogar adoptivo para proteger a sus seres queridos, sin embargo, esto no ayudó mucho debido a que no tarda en llegar una de estas unidades de defensa anti - demonios para llevarse a los padres adoptivos de Akira, al quedarse sola Miki le pide a Akira que ayude a sus padres aunque su esfuerzo fue en vano pues se encuentra que los agentes, habían torturado hasta la muerte a sus padres adoptivos por lo que Akira decide irse, no sin antes tomar

venganza de los captores y destruir aquel siniestro lugar, solo para encontrarse a su regreso que un grupo de protestantes habían irrumpido en su antiguo hogar y habían masacrado cruelmente a sus amigos, y prendiendo fuego a su casa estos bailaban alrededor de ella con los miembros mutilados del cuerpo de Miki y los demás empalados en largas estacas, Akira viendo horrorizado esta escena suelta un grito a los cielos afirmando que son los humanos los verdaderos demonios, para después incinerar a los protestantes en fuego infernal.

Habiendo asesinado a los asesinos de su familia, Akira toma en sus brazos la cabeza cercenada de Miki, y se la lleva lejos de tan horrible escenario. Ahora que Akira lo había perdido todo decide que reunirá a todos los Devilman's del mundo para hacerle frente a las fuerzas demoniacas de Ryo, pues este era el mismísimo Satán quien había tomado el cuerpo de Ryo Asuka como huésped para conocer las debilidades de los humanos y de esa forma orquestar un plan para acabar con estos. Y no solo eso, ya que fue el mismo Ryo quien traicionó a Akira revelando ante el mundo como este se transformaba en un demonio siendo el culpable de la muerte de la familia de Akira.

Tras todos estos eventos han transcurrido 20 años, la raza humana se ha extinguido completamente y los ejércitos de Akira y Ryo se enfrentan en una última batalla con extrema violencia en la cual todos mueren y encima de un iceberg en medio de un mar rojo Satán tiene una última conversación con Akira revelándole la razón del porque se revelo ante Dios, pero sin hallar respuesta alguna se da cuenta de que Akira a muerto y esté llora tras la caída del único ser al que amó.

Capítulo 3. Análisis narratológico de *Devilman*....

En este capítulo, presentamos un análisis semiótico de la obra *Devilman* del año 1972, así mismo, con un resumen de esta y, además hablaremos de algunas características del formato impreso.

Análisis del manga *Devilman* (1972)

En este apartado, presentamos el análisis del manga *Devilman* (año); dicho análisis está estructurado de la siguiente manera:



Análisis físico y formal del *manga*

En este apartado analizaremos las características únicas de un *manga*, como son las medidas que este tiene, el formato de impresión que maneja, número de páginas que conlleva y (en términos muy generales) la forma en la cual está hecho.

Por su parte, el análisis formal de conceptos proporciona una metodología para derivar una jerarquía de conceptos a partir de una colección de objetos y las propiedades que verifican. Cada concepto de la jerarquía obtenida representa, simultáneamente, un conjunto de objetos que comparten los mismos valores para cierto conjunto de propiedades, y dicho conjunto de propiedades. (Caparini, 2017)

> Macro unidades:	
Formato: 10.50 cm x 15 cm	
Autor: Gō Nagai.	
Devilman en México: TuMangaOnline	
Jun 11 1972 a 2019 17 capítulos.	
Cómic japonés: Devilman.	
Editorial: Kodansha.	
Trama: Apocalíptica	
5 volúmenes publicados de 1972 a 1973	
Núm. de páginas por volumen: 62	
> Unidades Significativas:	
Trayecto de lectura: De derecha a izquierda	
Espacio que ocupa: 12.3 x 18.3 cm.	
Hay viñetas dentro de otras: No	
Encuadre: Vertical	
Raccord: De acción	



Fuente: lectortmo.com

> Micro unidades:	
Iluminación: A contraluz	Metáfora: Tristeza
Uso de gestos: Emblemáticos (ya que transmite tristeza).	Onomatopeyas: “Cling” representa a los ángeles y a Dios llegando a la tierra para castigar a Satán por desatar el Apocalipsis
Vestuarios: Ninguno	
Tipos de globo: Circular	

Análisis Semiótico – Narrativo

A continuación, haremos una breve mención de los tres niveles (semántico, sintáctico y pragmático), propuestos por Jenaro Talens (1988) que componen la historia:

Nivel Semántico

Analiza el significado de los signos (Talens, 1988)., además, se analiza las funciones integrativas que nos proporcionarán datos acerca del espacio – tiempo en el que se desarrolla la historia

(informaciones), junto con las características físicas y psicológicas del protagonista (índices) y sus relaciones con otros personajes.



Informaciones. Nuestra historia comienza con un primer plano de las montañas de la cordillera del Himalaya donde se es llevada una expedición la cual conlleva nefastos resultados para sus exploradores. Como podemos ver en el panel a continuación, tenemos la cartela donde observamos que esta historia comienza en la década de los 80's, pero no sabes si es a principios, a mediados o a finales.

Es en este entonces que se hace el primer contacto con la raza de los demonios y comienza el plan de Satán por causar el apocalipsis.

Aparte de tener el referente de la época pongamos atención en el auto que conducen los personajes, aunque no se pueda observar la marca y el modelo intuiremos que es un auto “antiguo” por la forma que tiene.



Fuente: Devilman - manga

Los autos, en la actualidad, buscan tener un modelo más “redondo” y compacto, en comparación con el que se nos muestra en el siguiente panel el cual es bastante amplio y su diseño se basa en las esquinas.

Cuenta con un gran maletero, cosa que no se ve actualmente ya que ese espacio esta acomodada entre los asientos traseros, el auto que se nos muestra se consideraría obsoleto para los estándares de nuestra época.

Por otra parte, podemos ver que parte de nuestro *manga* será desarrollado dentro de una escuela secundaria japonesa, ya que vemos al protagonista Akira Fudo vistiendo un Gakuran⁷, este es un uniforme oscuro tipo militar que es usado por los estudiantes varones de las escuelas nipona⁸.

Esta es otra pista que nos dan sobre la edad del protagonista y de algunos de los personajes que estarán involucrados en la historia, pues el Gakuran solo es usado en escuelas de nivel medio (secundario), por lo cual la edad de nuestro protagonista rondaría entre los 13 y los 15 años, pues está nunca se nos es revelada dentro de la obra original.



Fuente: Devilman - manga

⁷ Gakuran: Uniforme japonés para los chicos, suele ser normalmente de color negro o azul marino con una chaqueta con cuello levantado (conocido como cuello chino o cuello Mao) y un pantalón

⁸ Nipón, Nipona: Relativo a Japón, país del este de Asia, o a sus habitantes.



Fuente: Devilman - manga

El *manga* de *Devilman* ha pasado por varias adaptaciones a través de los años, las cuales tienen distintas maneras de retratar el Sabbath, sin embargo, la escena original es una prueba de la época en la cual fue publicada ya que vemos que la mayoría de los asistentes a la fiesta son *hippies*⁹.

El movimiento *hippie* promovía la libertad sexual y rechazaban los valores tradicionales.

Fomentaba el pacifismo, el amor libre y el uso de drogas para llegar a estados alterados de la conciencia.

Después de revisar la filosofía *hippie* no tardamos mucho en deducir que su principal papel en la trama es ser poseídos por los demonios ya que en un momento dado cuando el éxtasis del *Sabbath* estaba en su punto más alto Ryo se encarga de completar el ritual asesinando violentamente a los asistentes hasta que varios de ellos lo detienen y comienzan a golpear tanto a Ryo como a Akira lo cual causa que las personas comiencen a perderse en sus instintos más salvajes y se conviertan en demonios.

Sin embargo, Ryo y Akira logran salvarse en el último minuto gracias a que Akira logra ser poseído por un poderoso demonio, con sus poderes comienza a masacre para exterminar a todos los demonios de la fiesta.



Fuente: Devilman - manga

⁹ *Hippie* o *hippy*: Movimiento contracultural, libertario y pacifista, nacido en los 60's en Estados Unidos.

Luego del primer ataque de los demonios sobre el mundo los líderes mundiales mandan la orden de recabar la suficiente información sobre las criaturas para poder planear un contraataque.

En Japón crean un laboratorio en donde estudian a los *Devilman* (creyendo que estos estaban en el bando de los demonios), donde también forman un cuerpo especial de policías los cuales están encargados de identificar a cualquiera que haya sido poseídos por un demonio para que sean eliminados.



Fuente: *Devilman* - manga

El objetivo principal del grupo de científicos encargados del estudio de los demonios es identificar por qué las personas se están transformando en estos y al no encontrar lógica alguna el científico a cargo de la investigación decide llamar a una junta de los jefes de estado de Japón para concluir que, la razón por la cual la gente se convierte en demonios es por el hecho de que está se siente insatisfecha con la sociedad actual.

De fondo a este informe podemos observar el Edificio de la Dieta¹⁰, el cual es el lugar de reunión de las dos cámaras de la Dieta de Japón, en donde presenta este nefasto resultado el cual termina empeorando la situación de todos ya que el miedo que los gobiernos tienen hacia los grupos que por mucho tiempo han sido marginados (judíos, afroamericanos, indígenas, etc.) comienza a tornarse en un ambiente cada vez más violento por la gran desconfianza que hay entre los habitantes de cada país.

¹⁰ Edificio de la Dieta Nacional: Llamado también Kokkai-gijido, el Edificio de la Dieta Nacional es el lugar donde funciona el sistema político japonés y por supuesto está en Tokio. Aquí es donde tienen lugar las sesiones de la Cámara de Representantes, por un lado, en el ala izquierda y la Cámara Alta en el ala derecha.

Su construcción data de antes de la Segunda Guerra Mundial, de 1936 y fue construido con materiales japoneses, a excepción por ejemplo de los cristales y las cerraduras.

Características de personajes (Antes y Después)

Índices: Se refiere a los datos que proporcionan información sobre las características físicas y psicológicas de los personajes en un relato (Beristáin, 1984).

Antes – Físico:



Fuente: Devilman - manga

Akira Fudo no tiene en sí rasgos muy destacables de los demás, es un chico de secundaria por lo cual su edad ronda entre los 13 y los 15 años, es de complexión delgada con un peinado abultado y con patillas que llegan al nivel de los pómulos, durante la historia Akira es visto utilizando distintos conjuntos de ropa, sin embargo, el conjunto principal con el cual lo encontramos antes de transformarse en demonio es con un Gakuran, un uniforme tipo militar que es usado por los estudiantes japoneses.

Uno de sus rasgos distintivos que más cambia

después de su transformación en Devilman son sus ojos ya que antes los tenía más redondos y expresivos.

Psicológico:



Fuente: *Devilman - manga*

Antes de ser poseído por el espíritu de un demonio, Akira era un chico bastante tranquilo y también miedoso. Al comienzo de la historia vemos a Akira esperando a la salida a su amiga Miki con la cual tienen una pequeña conversación con la cual nos damos cuenta de que Akira ha estado viviendo un tiempo en la casa de Miki ya que sus padres se han mudado a otra ciudad, pero él no quería irse ya que le ponía bastante nervioso el ser transferido de escuela, además, sabemos que Akira siempre busca la

manera de huir de los conflictos ya que le dice a Miki que no le gusta practicar deportes ya que odia la competencia y que cuando iba en la primaria se regresaba a casa por el camino más largo debido a que no quería encontrarse con el perro del vecino.

Esta conversación es interrumpida por los *bullies* de la escuela, quienes buscan llamar la atención de Miki, sin embargo, cuando esta se defiende y por poco es golpeada por los bullies Akira se mantiene sin hacer nada ante la situación, hasta que son salvados por el amigo de la infancia de Akira, Ryo Asuka el cual ahuyenta a los bullies usando una escopeta de casa modificada.



Fuente: *Devilman - manga*

Después - Físicos:

Una vez poseído por el espíritu del demonio Amón, Akira presenta distintos cambios corporales, como su estatura la cual parece haber aumentado y su fuerza física, ya que es capaz de derrotar a la banda de bullies con una sola mano, además, sus músculos aumentan pues su abdomen se vuelve más notorio.



Fuente: Devilman - manga

También podemos observar que en sus hombros se forman grandes líneas que parecen heridas y que llegan a la altura de la espalda media (es de estas “heridas” de donde salen sus alas cuando se transforma en Devilman).



Fuente: Devilman - manga

Y por último como su cambio físico más notorio son sus ojos, pues estos se vuelven más “afilados” con los cuales logra una mirada más amenazadora y un aspecto más malicioso.

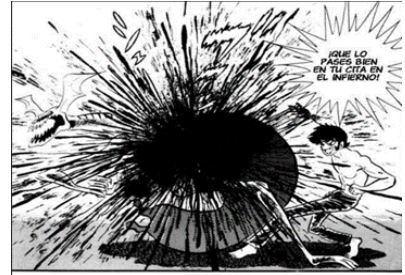
En cuanto a su ropa, todavía usa su conjunto normal y cuando se transforma en demonio le crece una gran cantidad de pelo en las piernas el cual se ve como si estuviera usando pantalones oscuros.

Psicológicos:



Fuente: Devilman - manga

A pesar de todos los cambios físicos que sufre Akira es capaz de mantener ciertos aspectos de su personalidad base, pero, también vemos como le ha afectado el hecho de ser convertido en un demonio pues su actitud cambia de ser pasiva a ser más dominante y agresiva, se nota en la manera que trata a las personas cercanas a él, sobre todo a Miki pues se porta más agresivo con



Fuente: Devilman - manga

ella al punto de gritarle y darle ordenes, con Ryo se vuelve más decisivo y toma como meta personal el destruir a los demonios y con sus compañeros de escuela se vuelve todavía más agresivo pues como había dicho antes derrota a la banda de bullies en múltiples ocasiones hasta que se vuelve líder de esta.

Akira se llega a ver acomplejado pues en un momento trata decir que él es humano sin embargo



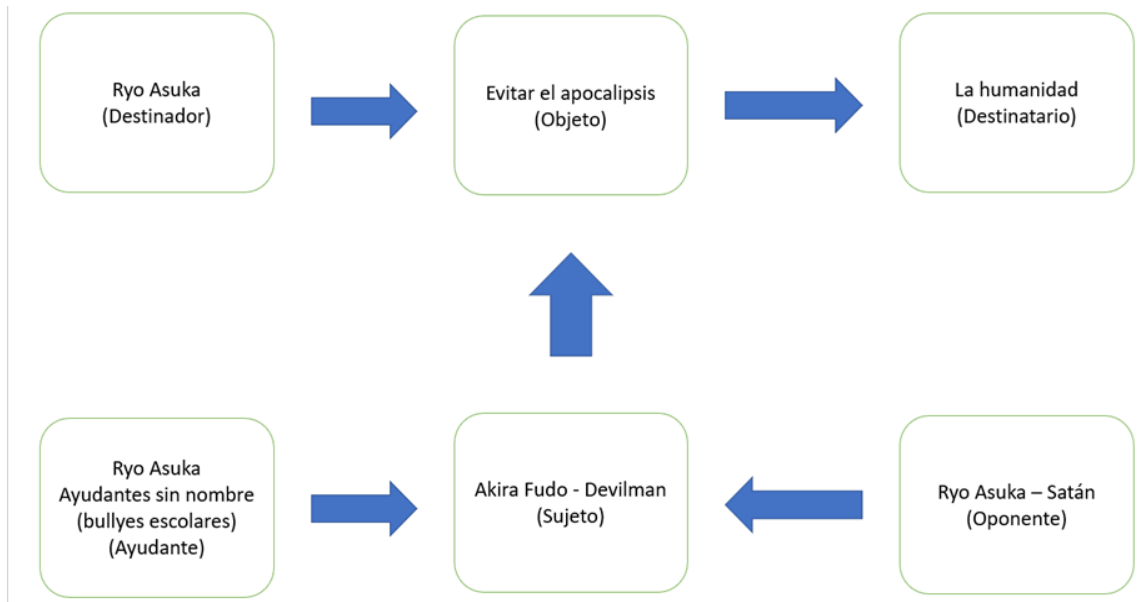
Fuente: Devilman - manga

en el autor nos hace ver que este ha abandonado su humanidad y que ahora se ha vuelto un Devilman

Cuando comienza el ataque de los demonios Akira sigue sus impulsos de salir a pelear por la humanidad, pero este es rápidamente derrotado, aun así, se dedica a juntar un ejército de Devilman's con los cuales planea hacer frente a las fuerzas demoniacas y salvar a la humanidad.

Nivel Sintáctico:

Nivel Sintáctico: Es el nivel de análisis encargado de analizar el significado de los signos (Talens, 1988). Aquí se estudian las relaciones entre los personajes a partir de tres tipo de relaciones que dan como resultado tres parejas de oposiciones:



Fuente: Elaboración propia

Destinador-Destinataro. Relación de comunicación

Sujeto-Objeto. Relación de deseo

Ayudante-oponente. Relación de ayuda u oposición

En la historia, la matriz toma la siguiente forma:

Destinador – Objeto – Destinataro

Ryo/Satán crea una situación en la cual el protagonista Akira tiene que ser poseído por un demonio.

Por lo cual el destinatario es Ryo, el objeto es el demonio Amón y el destinatario es Akira.

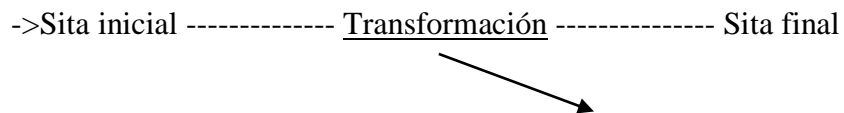
Matriz actancial ser y/o perecer

->Ayudante – sujeto – oponente

Durante el principio de la historia se nos muestra a varios personajes que ayudaran a Akira en su cruzada, sin embargo, el principal ayudante de Akira es Ryo, aunque conforme avance la historia se convertirá en su principal oponente, el papel del sujeto en la historia sería desarrollado por Akira.

Síntesis de las acciones

->Sita inicial ----- Transformación ----- Sita final



Sintaxis Inicial

Akira Fudo es un estudiante de secundaria común, hasta que un día se encuentra con su amigo de la infancia Ryo Asuka quien le pide que le acompañe a casa donde este le revela que los demonios son reales y deben unir fuerzas para combatirlos y así evitar el apocalipsis.

Transformación

Para combatir a los demonios Akira y Ryo deben hacerse con los poderes de un demonio por lo que participan en el Sabbath, una fiesta donde las personas buscan perder el sentido bailando, bebiendo y manteniendo relaciones sexuales entre ellos.

Para completar el ritual y hacer que los espíritus de los demonios vengan a ellos Ryo comienza a masacrar a los asistentes y estos logran transformarse en demonios, hasta que por el mero instinto de supervivencia Akira pierde la conciencia y es poseído por el espíritu de Amon un poderoso demonio.

Sintaxis final

Akira reúne a un ejército de Devilman's con los cuales piensa atacar a las fuerzas demoniacas de Ryo/Satán y poder vengar a la humanidad, sin embargo, ambos ejércitos son destruidos y después de la pelea Ryo/Satán asesina a Akira cortándole el torso, una vez que se da cuenta de sus acciones el ángel caído llora sobre un glaciar que flota en un mar rojo con una luna sangrante esperando la llegada de Dios y sus ángeles a la tierra.

Nivel Pragmático:

En este apartado examinaremos la manera en la cual se construye la figura del demonio en el manga Devilman tomando como referente a diversas culturas

La demonología cristiana

Un tema tan extenso, diversificado e impreciso de los tipos iconográficos del diablo y los demonios del arte cristiano.

La palabra “Diablo” hace alusión a un poder personal e invisible que conduce las fuerzas del mal contra la voluntad de Dios y para perjudicar a la humanidad, esta palabra viene tanto del griego como del latín “*diabolos*”, la cual es empleada en la biblia para traducir el termino *Sathán* del hebreo, por esta razón es que esta palabra es utilizada en el nuevo testamento como un semejante para “Satanás”. En los textos antiguos, se encuentra en la forma singular debido a que hace referencia a "el adversario" que combate en contra del bien y la misma esencia de la vida. De este modo, se trata de un ser particularizado que ocasiona la separación, la antipatía y la envidia. (Mahiques García & García Arranz, 2019, pág. 8)

Por otro lado, el término “demonio” ha hecho alusión a un grupo indefinido de entes, debido a que en el pasado era común las creencias en espíritus que habitaban el mundo material, los cuales poseían la capacidad de influir en la vida de las personas.

Como ejemplo de estos puntos podemos tomar los últimos arcos del manga, cuando Ryo/Satán planea que los demonios se muestren ante todos provocando ataques a gran escala en contra de la humanidad, lo cual provocaría que los gobiernos del mundo en su afán de encontrar la manera de repeler los ataques demoniacos, y de cómo estos se habían infiltrado dentro de la sociedad, terminan ocasionando un caos en todo el mundo al afirmar que son las personas inconformes con la sociedad las que son propensas a transformarse en demonios. (Mahiques García & García Arranz, 2019)

Dentro de la cultura de la antigua Grecia, el término "demonio" (Daimon) hacía referencia al alma que fungía como mediadora entre los dioses y los seres humanos, y que además podía ser el espíritu de un difunto héroe. (García Mahiques & García Arranz, 2019, pág. 8)

Son varios los textos antiguos en los que se habla de las funciones de los demonios, algunos ejemplos de estos se encuentran en el "Fedón", en el cual el poeta Platón registra un mito en el cual el "*Daimon*" es una entidad designada para cuidar de un individuo a lo largo de toda su existencia, y que, después de su fallecimiento, desvincula el alma de su cuerpo físico y la conduce hacia el más allá.

Dentro de la obra "*Cratylus*", el escritor caracteriza a los "*Daimones*" como entidades "astutas e inteligentes", mientras que en la "*Apología de Sócrates*", Sócrates identifica a los demonios como fuentes de inspiración para la voz de la conciencia moral. (García Mahiques & García Arranz, 2019)

En una perspectiva más cercana al cristianismo, tanto "Daimon" como "Daimonion" podrían hacer referencia a espíritus protectores que influyen en el destino de las personas, como una especie de "predecesores" de los ángeles guardianes. Por otro lado, también podrían aludir al espíritu maligno que puede llegar a dominar a un individuo. Sin embargo, esta interpretación más negativa pareció llegar en el Nuevo Testamento y con los primeros líderes de la Iglesia para su elaboración completa. Tal y como sucede en la historia, los demonios utilizan una "ceremonia" conocida como "Sabbath" la cual se trataba de una gran fiesta en donde se incitaba a los asistentes a beber, drogarse y mantener relaciones sexuales hasta el punto de perder la conciencia, momento donde los demonios aprovechaban para tomar control del cuerpo para poder manifestándose corpóreamente.

Además, en la concepción de los griegos y romanos, se ilustraba la intervención de un genio alado llamado "Tánato" que ponía fin a la vida, el cual puede ser un posible precedente del demonio cristiano.

Las características y atributos asignados a los demonios cristianos se configuran como una amalgama de sus contrapartes en las antiguas leyendas orientales. Como ejemplo podemos considerar la cultura mesopotámica, donde se identificaba una vasta diversidad de demonios con la capacidad tanto de perturbar la armonía y el equilibrio del cosmos, como de afligir a personas en circunstancias particulares. En este contexto, estos seres revelaban una marcada inclinación hacia la ruptura de relaciones familiares. (Mahiques García & García Arranz, 2019)

Estos entes estaban vinculados al concepto del pecado: Si alguien no obedecía la ley divina, los espíritus guardianes lo abandonaban, abriendo así el camino para la llegada de los demonios. Dado que era ineludible evitar el pecado, resultaba inevitable enfrentar el embate de los seres malignos y las desventuras que traían consigo. Por otra parte, los egipcios mantenían la idea de la presencia de deidades menores y espíritus benevolentes encargados de enfrentar a los demonios.

Sin embargo, y es en la cultura iraní en donde encontraremos ejemplos de precedentes del apocalipsis bíblico, como el Zoroastro¹¹ donde existía una milicia de demonios bajo el mando de Angra Mainyuu¹² (espíritu del mal) para eliminar el mundo de Ahura Mazda¹³, después encontramos en el Rig Veda¹⁴ menciones de cómo Indra¹⁵ encerró a los demonios en un abismo en lo profundo de la tierra. Desde allí, pueden causar estragos a través de una puerta que conecta con este abismo. Este ejemplo también se mantiene presente dentro de la historia, pues es la raza de los demonios veneran a Ryo/Satán como una deidad protectora y están dispuestos a seguirlo con el objetivo de vencer a Dios para asegurar su supervivencia.

¹¹ Zoroastro: Es la religión del Estado Persa del siglo VI que tiene como principio la existencia del bien y del mal.

¹² Angra Mainyuu: Se le reconoce como el Satán destructor, la raíz de todas las adversidades en el mundo.

¹³ Ahura Mazda: Es el deidad celestial, poseedor de conocimiento absoluto y tiene el rol de sacerdote celeste, encabezando a los divinidades de la rectitud.

¹⁴ Rig Veda: Es la obra más antigua compuesta por 10 libros conocidos como mandalas.

¹⁵ Indra: Es el dios de la guerra y el trueno de la mitología hinduista.

Un avance fundamental en la formación del concepto del demonio cristiano fue logrado por los apologistas de Alejandría durante los siglos II y III. Estos establecieron una nueva correlación: "Dioses paganos = entidades demoníacas malignas = diablos", tal ecuación permitió a Pablo de Tarso condenar la adoración de estos "ídolos paganos" proporcionando la destrucción de sus imágenes por parte de las primeras comunidades cristianas. (García Mahiques & García Arranz, 2019)

En el antiguo testamento se establecerá una diferencia entre el diablo y los demonios al utilizar las palabras “diabolos” y “daimonion”. Los demonios son definidos como entidades espirituales a las que se les ha concedido la autorización divina para inducirnos a la tentación o infligirnos sufrimiento físico, todo ello como consecuencia de nuestros pecados, de acuerdo con el libro del Génesis, estos seres se encuentran organizados bajo la dirección de Satanás, actuando como sus colaboradores en su resistencia contra la divinidad. A pesar de esta distinción, en el Nuevo Testamento, se buscará unificar en una única entidad los nombres y características de las diferentes criaturas demoníacas provenientes de las tradiciones hebreas y orientales. Esto permitiría reunir bajo un solo dominio a todas las fuerzas malignas.

Lo demoniaco en la visualidad de Occidente

Según F. Vanderbroucke, los elementos fundamentales de la demonología cristiana quedaron establecidos en el transcurso de los siglos IV al VII a.C. (siglo cuarto y siglo séptimo). Pero, en la literatura patristica, prevalecía una mayor preocupación por esclarecer la naturaleza del Diablo que por definir su apariencia visual. Por esta razón, existen escasos detalles que contribuyen a la formación de la representación visual de los demonios en el arte cristiano.

Desde el año 800 hasta el siglo XI (siglo once d.C.) hubo un decaimiento del interés teológico por el Maligno, este cambio propició el desarrollo de un “pintoresquismo” demoniaco que facilitó un proceso gradual de concretización¹⁶ en la representación visual del Diablo recuperando diversos elementos de antiguas tradiciones culturales.

¹⁶ Concreción: Acción y efecto de concretar.

Este desarrollo condujo a las primeras representaciones visuales en las artes europeas del diablo. Hasta la fecha, las imágenes cristianas más antiguas del diablo datan del siglo VI (siglo sexto), su primera representación visual reconocida es "El Ángel Azul", integrada en una composición que muestra a Cristo en un trono. A su lado derecho se encuentra un ángel de tonalidad roja, rodeado por corderos, mientras que en su lado izquierdo se ubica un ángel en tonos azules y violetas, situado sobre machos cabríos. Esta imagen ilustra el juicio final, tal y como se relata en el Evangelio según Mateo. (Mahíques García & García Arranz, 2019)



Fuente: javieralcaravan.com

Dentro de un manuscrito datado en el siglo VI (siglo sexto), el "Evangelio de Rabbula", se encuentra una ilustración que representa el momento en que Cristo realiza la expulsión de los demonios de un poseso¹⁷, de modo que las primeras representaciones claras de estas entidades se integran en situaciones de exorcismo.

No obstante, las representaciones gráficas del Diablo fueron limitadas durante el lapso de 500 a 800 años. Entre las posibles razones que podrían justificar esta escasa presencia en el arte, se encuentran la ambigüedad conceptual y estilística en relación con la figura maligna, debido a la falta de descripciones minuciosas en las fuentes literarias disponibles, también debemos tener en cuenta la carencia de modelos visuales durante el periodo en el cual emergen las primeras representaciones artísticas del arte cristiano. Además, es esencial tener en cuenta que los textos bíblicos y patristicos a menudo fusionaban entidades distintas como el Diablo, Satán, Lucífero y los demonios. Esta confusión

¹⁷ Poseso: Dicho de una persona: Que padece posesión o apoderamiento de algún espíritu.

en la distinción podría explicar la falta de uniformidad en la imagen y características del Maligno, lo cual condujo a la propagación de una tipología iconográfica sumamente variable.

La ausencia de ejemplos previos en la tradición cristiana llevó a los artistas a acudir a las fuentes clásicas grecolatinas, en las cuales se encontraron composiciones de la literatura teológica que pudieron ser rescatadas. Por lo que, los demonios cristianos fueron personificados con algunos atributos o características negativas previamente asociados a determinados dioses paganos u monstruos mitológicos, rasgos que fueron incorporados tanto a la visualidad como a la leyenda del propio Diablo.

Un ejemplo de esto se encuentra en las representaciones medievales, donde este ser exhibe vestigios de alas en los pies o las piernas, rememorando la imagen del dios Hermes. Su conexión con las serpientes se relaciona con figuras como las Gorgonas, Tifón o la Hidra. Además, adopta rasgos semejantes a cabras o simios, evocando las características de Dionisio, Pan o los sátiros. (García Mahiques & García Arranz, 2019)

El investigador Joaquín Yarza ha resaltado que el factor más probable para establecer uno de los patrones iconográficos del demonio en la tradición cristiana es la representación de un ángel cuya distinción primordial con respecto a los demás ángeles radica en su tonalidad oscura. Esta tonalidad refleja su rebeldía y posterior caída.

En este sentido el significativo el testimonio de Evagrio el Póntico¹⁸, quién (a pesar de su insistencia en la invisibilidad del Diablo) reconoce su capacidad de manifestarse, tanto en forma de ángel como adoptar una "fisiología bestial", como es mencionado en textos como la "Vida de Antonio".

San Efrén conceptualiza a Lucifer como un príncipe, un arcángel caído que se transforma en una deidad, surcando los cielos en la compañía de sus demonios bajo la apariencia de ángeles luminosos.

¹⁸ Evagrio el Póntico: Fue un monje y asceta cristiano, ampliamente reconocido por su habilidad como pensador, escritor y orador.

Como hemos podido analizar hasta este punto, nos es posible hacer una comparación con la imagen de Ryo/Satán y los demonios del manga con la información antes vista. Si bien, mucha de la información presentada es perfectamente válida con las características del Satán de Devilman existen algunas diferencias con su representación dentro de la obra, pues según podemos ver que la intención del autor era mostrar las mejores características de un cuerpo masculino y femenino, por lo que este posee una apariencia andrógina con un cuerpo atlético, senos bien formados con sus genitales al descubierto junto con una larga cabellera dorada, ojos azules y 12 alas distribuidas en su cuerpo. Por otra parte, se nos menciona que los demonios fueron creados por Dios hace millones de años, siendo la segunda raza en pisar la tierra (después de los Titanes, existiendo al mismo tiempo con los dinosaurios) y que, en un inicio, estos tenían una apariencia similar a la de los seres humanos, pero, llegó un momento en el que Dios decidió eliminarlos, por lo que, después de su primer ataque algunos sobrevivientes se vieron en la necesidad de “fusionarse” con tejidos vivos de otras formas de vida y heredar sus diversos atributos a través de la evolución, lo cual ocasionó que estos adquirieran una apariencia desagradable. (García Mahiques & García Arranz, 2019)

A pesar de todo, esta representación "embellecida" del demonio perdura durante un tiempo en el contexto bizantino, alcanzando un grado significativo de preeminencia entre los siglos IX y XI (siglo noveno y siglo once) como está demostrado en el código de Sermones de San Gregorio Nacianceno¹⁹.

De manera temprana, surge una variante icónica que se difunde rápidamente. Esta se compone de figurillas que representan pequeños demonios oscuros, generalmente desnudos y deformados, de aspecto peludo y cabello rizado y largo.

¹⁹ San Gregorio Nacianceno: Reconocido como uno de los Padres Capadocios, mantuvo una estrecha relación con los hermanos San Basilio y San Gregorio de Nisa, colaborando en la lucha contra la herejía arriana. De los cuatro grandes Doctores de la Iglesia Griega, es uno, y su influencia en la iglesia primitiva se destacó por la incorporación de elementos helenísticos. A través de su labor, estableció el modelo para teólogos y eclesiásticos bizantinos.

Con alas de ave y en constantes posturas dinámicas, estos fueron identificados por el investigador Jeffrey B. Russell bajo los términos "diablillos" o "trasgos".

No obstante, según Robert Muchembled, estos pequeños demonios oscuros carecen de la potencia y persuasión que posteriormente se atribuye a la personificación del Maligno. Su aspecto anormal y grotesco, sumado a su incesante agitación, únicamente contribuye a destacar la supremacía de la vida monástica²⁰.

Ciertos atributos de estas criaturas insinúan cualidades animales de manera metafórica y carecen de poderes sobrenaturales: más bien son un reflejo distorsionado y negativo de los monjes y santos de esa era, en contraste con un gobernante temible que domina los infiernos. Un caso ilustrativo es la narración proporcionada por Raoul Glaber, un monje y cronista del siglo XI, quien experimentó diversas apariciones demoníacas:

“Eran de baja estatura, con cuello menudo, rostro demacrado, ojos muy negros, la frente rugosa y crispada, las ventanas de la nariz dilatadas y la boca prominente”. (García Mahiques & García Arranz, 2019, pág. 28)

²⁰ Monástica: Pertenciente o relativo al estado de los monjes o al monasterio.

Historia del Diablo

El imaginario del Diablo se ha construido a partir de los relatos que se le comparten a niños, niñas y ancianos, dichos relatos han forjado ideas monstruosas capaces de asustar a las personas ingenuas, haciendo parecer espantoso al diablo bajo los imaginarios del ser humano. No obstante, al diablo se le debe tanto como a Dios la construcción de la religión católica y su larga lista de creyentes.

“Es así, que, tanto Dios como el Diablo están revestidos de fe, siendo la prueba de su existencia la misma que da sentido a ambos, pues quien”. (Defoe, 2017, pág. 22)

En diferentes regiones del planeta, han existido Deidades a las que se les han otorgado mayores reverencias que a él, debido a que se creía que eran benefactoras, propicias y dispuestas a brindarles beneficios positivos en la medida de lo posible. Por este motivo, los adoradores más refinados de ídolos, como los griegos y los romanos, rendían culto a deidades hogareñas a las que mostraban respeto y tributos, al considerarlas guardianas contra criaturas terribles, espíritus malignos, influencias nocivas y seres perniciosos que residían en el reino invisible. El uso de estos dioses solo era la oposición de un diablo frente a otro diablo, bajo la idea de la presencia de un buen espíritu representado en estos dioses. De manera que, el Diablo puede representarse también como Dios digno de adoración oculto tras la imagen de un ser bueno. (Defoe, Historia del Diablo, 2017, pág. 23)

El Diablo y su ejército de diablos eran ángeles gloriosos, dotados de belleza, inocencia y gloria, este propiamente era un Ángel de luz, glorioso serafín, de origen Celeste y de raza Angelical, el cual junto a otros ángeles y seres celestiales, llevó a cabo un acto de traición grave en contra de su Soberano, líder y hacedor fueron, en consecuencia, expulsados del cielo, transformándose en monstruos, objetos de espantos, casi imposibles de describir por la imaginación humana y espantosos al punto de no poder ser representados. (Defoe, Historia del Diablo, 2017)

El diablo, según el autor, puede presentarse de diferentes formas, según el mal en la tierra que este desee realizar, y no suele mostrar su imagen real. En la biblia el Diablo ha tomado la forma de una serpiente (Gen. III, 1), Serpiente antigua (Apoc. XII, 9), el gran dragón rojo (Apoc. XII, 3), acusador de los hermanos (Apoc. XII, 10), el enemigo (Mat. XIII, 25), Satanás (Job. I. 7, Zac. III, 1-2), Belial (2, Cor. VI, 15), Belcebú (Mat. 12, 24), Mammón (Mat. vi, 24), Ángel de luz (2, Cor. XI, 14), El Ángel del abismo (Apoc. IX, 11), príncipe de la potestad del aire (Ef. II, 2), Lucifer (Esa. XIV, 2), Abaddon o Apollyon (Apoc. IX, 11), legión (Marc. V, 9), Dios de este siglo (2, Cor. IV, 4), espíritu impuro (Marc. IX, 25), espíritu inmundo (Marc. IX, 25), espíritu de mentiras (I.R. XXII, 22), tentador (Mat. IV, 3), hija de la mañana (Esa. XIV, 12). (pp. 36 - 37).

Cualquier cosa que exhiba una apariencia negativa y aterradora, ya sean las conductas, las manifestaciones, los espíritus malignos, las fuerzas nocivas, las acciones perjudiciales y todo aquello de naturaleza malévolas que subsiste, no solo en personas, sino también hechos y costumbres, se encuentra incluido en el imaginario de Diablo. Sin embargo, ni la escritura santa, ni la historia aclara cuál es la forma del Diablo. “Este ser carece de una forma física propia; en cambio, es un espíritu que, al igual que Proteo, puede manifestarse a voluntad adoptando la apariencia de un ser humano o de una bestia, sin poseer ningún cuerpo tangible a la vista.” (Defoe, 2017, pág. 43)

Aunque este pueda tomar diferentes formas y cubrirse con diferentes vestimentas, conserva su naturaleza Seráfica, que no puede ser observado por los ojos humanos y orgánicos.

Para el autor, el Diablo transita por la tierra sin llamar la atención, puede considerarse que es casi invisible en su movimiento por la tierra, al respecto, concluye que, si el Diablo estuviera presente en nuestro mundo de manera visible y comenzara a interactuar con la gente en persona, con el tiempo nos acostumbraríamos gradualmente a su presencia. Llegaríamos al punto en el que su aspecto malévolos ya no nos causaría ninguna impresión, y sus miedos ya no nos infundirían temor.

En consecuencia, no habría razón para asustarse con su presencia, o por lo menos no en la manera en que se ha comunicado para asustar a niños y ancianos, bastaría con observar su forma angelical, tal vez con alguna marca o deformidad como recordatorio de la sentencia suprema impuesta por su crimen.

No obstante, el Diablo no puede actuar con total libertad y controlar a su gusto el mundo si presentara su imagen natural. “Esto le imposibilitaría "predicar desde numerosos púlpitos, dirigir variados consejos, participar en diversas comisiones, ocupar asientos en múltiples tribunales y extender su influencia sobre numerosos grupos y corrientes, ya sea dentro de la Iglesia o en el ámbito estatal”. (Defoe, 2017, pág. 184)

Al respecto, el autor nos lleva a considerar que el Diablo se camufla y refleja con facilidad en la tierra con figura y apariencia humana con la intención de cumplir sus fines, afirmando que si este mostrara su verdadera apariencia. Concluyendo que el Diablo cumple con su intención enmascarado, tras un disfraz perfecto que le permite intervenir entre las acciones humanas, los disturbios públicos, las guerras y las cuestiones civiles que generan que se enfrenten las sociedades.

¿Habría podido jamás excitar el fuego de la Rebelión y de la Guerra tan a menudo como lo ha hecho en esta Nación? ¿Habría podido animar a los dos Partidos uno contra otro, malquistar a los Espíritus de las tres Naciones, como lo ha hecho, si se hubiera dejado ver al descubierto y hubiera aparecido bajo su verdadera forma de Diablo?. (Defoe, Historia del Diablo, 2017, pág. 185)

Concluyendo que el Diablo cumple con su intención enmascarado, tras un disfraz perfecto que le permite intervenir entre las acciones humanas, los disturbios públicos, las guerras y las cuestiones civiles que generan que se enfrenten las sociedades.

El autor nos menciona que el Diablo tiene dos formas de actuar, la primera de modo ordinario, es decir, bajo movimientos invisibles propios de su espíritu difíciles de identificar que le permiten actuar de

forma ilimitada y de manera excepcional, esto ocurre cuando se manifiesta a través de formas ajenas, tomando prestados cuerpos y adoptando un lenguaje, apariencia o comportamiento, así como varias capacidades, de las cuales no puede ofrecer una explicación coherente. (Defoe, Historia del Diablo, 2017)

Por otra parte, los agentes del diablo, pueden o no tener apariencia fea y desagradable antes de su encuentro con él, tras observarlo, una alucinación puede llegar a estremecer sus ojos, al punto de que, la repetición de su imagen produce desfiguraciones en el rostro que les llegan a aparecer naturales.

Estos seres tienen la capacidad de asumir formas aterradoras y alterar los rasgos faciales. Además, el autor señala que las entidades conocidas como brujas y hechiceras poseen una fealdad que refleja lo demoníaco, evidente en su apariencia y altura, dando sentencias como si se vengaran de injurias recibidas.

En relación con las representaciones del Diablo, estas usualmente hacen uso de la figura de la cabra, es de esta imagen que se extrae que el Diablo tiene un pie hendido, el cual no le es permitido ocultar y que le delata en cuanto este intenta utilizar cualquier cuerpo o vestidura. “Esta marca, que actúa como una sanción por su rebelión, también se utiliza para humillarlo al máximo. Se busca que cuando tenga la oportunidad de adoptar una apariencia humana, se vea compelido no solo a ocultar su pie hendido, sino incluso a mostrarlo”. (Defoe, 2017, pág. 219)

El autor, William Defoe, discrepa de la representación como cabra, pues considera que se presenta un error al considerar que el pie hendido o de Buco, es un inadecuado uso de la alegoría sobre el uso de estos animales, pues tener un pie hendido, como en las ovejas y cordero, es una señal de animales puros. En Diablo asimila su imagen a la de un felino, pudiendo representar con pie de león o dragón rojo. En igual sentido, no es más que absurdo considerar que el diablo tiene un pie hendido que no es permitido ocultar tras las diferentes formas que puede ocupar, esto afectaría gravemente sus planes y le

impediría mezclarse entre los humanos sin ser descubierto, pues a este le gusta trabajar sin que las personas adviertan su presencia.

El Diablo tiene el poder de tomar la forma que desee y tiene la libertad de aportar a su imagen un pie hendido, o incluso más, los que considere necesarios para generar una imagen terrorífica, la fisura en su pie, tal como se interpreta en la actualidad, tiene un carácter más místico y simbólico. Esto simplemente lo representa como la raíz de todo mal y traición, y lo posiciona como el líder de los falsos y engañosos. (Defoe, 2017, pág. 227)

Siendo o no real que el Diablo se presenta en la tierra con su pie hendido, este prefiere actuar de incógnito, para eso, él usa los trajes que le sean requeridos según la ocasión.

Además, hay diversas categorías de demonios, el escritor hace referencia a las manifestaciones, que parecen no tener otra función que asegurar su capacidad de aparecer en el momento que lo desee, los “semi - diablos” o diablos inferiores que el Diablo tiene bajo su mando, los diablos bromistas que se ocupan de inquietar a los seres humanos. No obstante, se sostiene que la mayoría de los demonios que residen en la Tierra están alojados en cuerpos femeninos.

La gran mayoría de los demonios que se encuentran entre nosotros son mujeres. Que el dominio de Satanás sobre ellas encuentre menos obstáculos, o que conviva con ellas en una mayor serenidad, o en última instancia, que sean más idóneas que los hombres para administrar sus asuntos, es un tema que no buscaré abordar en este contexto. Es incluso factible que pueda adoptar una apariencia más afín a la de la mujer que a cualquier otra cosa. La historia antigua nos brinda una multitud de relatos sobre figuras demoníacas que difícilmente pueden hallar equivalente entre los hombres en lo que respecta a su maldad. (Defoe, Historia del Diablo, 2017, pág. 254)

En este sentido, es posible sostener que coexistimos en un mundo rodeado por entidades malignas, sin embargo, se puede percibir una mayor presencia de dichas entidades en mujeres de gran belleza, elegancia en su vestimenta y aquellas que poseen lunares. Al parecer, el Diablo dejó de utilizar la imagen de las mujeres ancianas y feas, para ocupar la imagen de belleza y encanto de las mujeres jóvenes como disfraz. No obstante, la historia no ha proporcionado aclaraciones suficientes, o descripciones de las personas y trajes, formas, idiomas u obras en las que suele actuar el Diablo. Esto no implica que Satanás nunca se manifieste en forma humana; ya que aunque todas las manifestaciones no sean atribuibles al Diablo, no se puede deducir de ello que el Diablo nunca haga acto de presencia de esta manera. (Defoe, Historia del Diablo, 2017, pág. 289)

Un ejemplo de las apariciones del Diablo es la llama azul, se cree que cuando las luces de las velas se tornan de color azul es por la presencia de espíritus malignos en la habitación, algo que para el autor parece un acto de falsa acusación contra el Diablo.

Es necesario admitir que la naturaleza humana, especialmente la parte menos instruida e inexperta de la humanidad, tiende con gran frecuencia a etiquetar como diabólico todo aquello que resulta extraño o, al menos, que aparenta serlo, independientemente de si lo es en realidad o no. También tiende a atribuir al Diablo todas aquellas cosas de las cuales no podría proporcionar una explicación adecuada. (Defoe, Historia del Diablo, 2017, pág. 304)

El demonio encarna la faceta sombría de nuestra cultura, actuando como la exacta oposición a las grandes ideas que nuestra cultura ha generado y difundido globalmente. Es importante reconocer que el avance y desarrollo conllevan inevitablemente un costo.

Las construcciones ficticias son temas de estudio en investigaciones, siendo un fenómeno colectivo verdaderamente tangible, generado por los diversos canales culturales que alimentan el imaginario de una sociedad.

El rumor adquiere relevancia únicamente debido a su difusión a través de los mecanismos de participación cultural que operan de manera sutil. La representación imaginaria posee un poder significativo al ajustarse a los grupos sociales, diferentes edades, géneros, períodos y ubicaciones. Se edifica sobre fundamentos compartidos dentro del contexto de una cultura nacional específica.

La cultura se asemeja a un tejido enriquecedor que demanda ser examinado desde diversas perspectivas. Ofrecer una interpretación filosófica o simbólica de la figura de Satanás como la encarnación del mal, un desafío que todos los seres humanos deben encarar, provee una clave valiosa para aquellos pensadores ansiosos por desentrañar una conexión fundamental en la esencia humana.

Satanás entra en escena siglos XII – XV

Para el historiador, desde su punto de vista, Una civilización se configura como un conjunto de interacciones dirigidas hacia uno o varios objetivos compartidos, utilizando los recursos necesarios para lograrlos, a la vez que hace frente a todas las amenazas naturales o provocadas por los seres humanos que se le presentan. Las culturas sobresalientes y perdurables generan de manera amplia y enérgica un enlace social sólido. Tejen redes interconectadas alrededor de sus integrantes, conformadas por símbolos entrelazados. La noción de cultura se define como un elemento de unión subyacente que otorga una coherencia integral al mundo humano al que se aplica. (Muchembled, 2009)

Los componentes diversos de la representación demoníaca habían existido durante un tiempo considerable, sin embargo, fue solamente alrededor del siglo XII o XIII que adquirieron un rol crucial en las representaciones y en las prácticas.

La creación del concepto del diablo y el infierno mediante un enfoque completamente innovador no solamente constituye un acontecimiento religioso de gran relevancia, sino que también refleja el surgimiento de una idea unificadora, benevolente y compartida tanto por la autoridad papal como por los reinos. (Muchembled, 2009)

El sistema de pensamiento que construye una imagen victoriosa de Satanás resalta un gran impulso de energía vital en la cultura occidental.

El declive de la Edad Media se asemeja a la llegada de la primavera para la modernidad, ya que se experimentan nuevas visiones de la iglesia y del estado, dando origen a métodos inmediatos de regulación social, los éxitos logrados por fuerzas malignas no deben eclipsar la emergencia caótica de un proceso orientado a elevar el Occidente por encima del resto del mundo.

El impulso del diablo empuja a Europa hacia adelante, ya que él representa la faceta oculta de una asombrosa dinámica diseñada para combinar los anhelos imperiales heredados de la antigua Roma con un cristianismo enérgico, tal como lo definió el Concilio de Letrán.

Este movimiento surge de los niveles más altos de la sociedad, que se esfuerzan por entrelazar esos diversos hilos en conjuntos coherentes. El demonio no está a cargo de dirigir la danza, sino que son los seres humanos quienes, al crear su imagen, inventan una versión occidental distinta del pasado. Ellos moldean los rasgos de unión cultural con la intención de fortalecerse a lo largo de los siglos subsiguientes.

Satanás y el mito del combate primordial

Durante el primer milenio cristiano, la figura del diablo se mantuvo en discreción, lo cual señala la falta de una intensa obsesión demoníaca en el corazón mismo de la sociedad. Tampoco se encontraban las representaciones del mal en los registros politeístas de las comunidades, esas representaciones se fusionarían en el torrente de la extensa demonología que surgió hacia el final de la Edad Media, aunque no sin añadir matices diversos y contradictorios a la representación de Lucifer.

Los padres de la Iglesia se encargarían de conferir un significado coherente a las variadas tradiciones demoníacas que habían surgido de distintas narrativas, necesitan entrelazar la historia de la serpiente con la del insurgente, el opresor, el incitador, el atractivo seductor y el formidable dragón.

Un autor ha sugerido que el triunfo del cristianismo radica en su adopción de uno de los patrones narrativos del Oriente Medio: el mito cósmico que describe el enfrentamiento esencial entre los dioses, donde el destino humano se encuentra en juego. Esta interpretación puede resumirse en la idea de un dios rebelde que, al desafiar el poder de Yahvé, convierte la Tierra en una extensión de su dominio, gobernando a través del pecado y la muerte. El "Dios de este mundo" se enfrenta al hijo del Creador, Cristo, en el evento de la crucifixión, que fusiona tanto la derrota como la victoria, el papel de Cristo en esta contienda, que solo culminará con el fin de los tiempos, es el de ser el liberador potencial de la humanidad frente a Satanás. Los componentes de esta síntesis mítica se encuentran implícitos en el Nuevo Testamento, lo que permitió a los teólogos minimizar el papel del Diablo en el sistema de pensamiento cristiano.

San Agustín modificó esta perspectiva del conflicto cósmico al afirmar que Dios ha permitido el mal con el propósito de extraer el bien. Por lo tanto, el pecado se convierte en una parte de la estructura del universo, beneficiosa para aquellos que están en estado de gracia. El obispo de Hipona reinterpreta el mito de la caída de Satanás como una parte del "plan divino" destinado a lograr la salvación. En esta visión, el diablo se convierte en una herramienta para corregir los comportamientos negativos de los seres humanos. En otras palabras, el antagonista de Dios es transformado en un medio para la conversión.

Hacia finales del siglo VI, el Papa Gregorio el Grande había desarrollado una concepción jerárquica del reino de Dios en la que los serafines ocupaban la posición más elevada. Esta idea se difundió en Occidente y algunos autores afirmaron que Lucifer había sido el ángel más prominente, un serafín.

El segundo concilio de Nicea del año 787 se reconoció en los ángeles y demonios un cuerpo sutil de la naturaleza, pero, el cuarto consejo de Letrán de 1215 afirmó que los ángeles eran criaturas puramente espirituales, mientras que los eruditos de aquella época evocaban a Satanás como una fuerza oscura sometida a la omnipotencia divina. (Muchembled, 2009)

Diablos buenos o malos

La historia del diablo en Occidente es la de una expansión progresiva de su influencia sobre la sociedad, acompañada de una mutación considerable de sus características supuestas. Los padres de la iglesia y los teólogos lo habían definido como un príncipe, un arcángel caído, convertido en una especie de dios que vuela en los aires en compañía de demonios disfrazados de ángeles de luz (San Efrén en el siglo IV). Su representación casi no se registró, lo que explica por qué el arte lo ignoró totalmente durante la edad media que transmitía lo esencial de la cultura de la época. Tentador eterno, empecinado en seducir, el espíritu del mal por lo que se le atribuyeron características espantosas.

El monje Raoul Glaber llegó a afirmar haber tenido tres encuentros con el diablo durante su vida, el describió su primer encuentro de la siguiente manera:

“Se yergue ante mí, a los pies de mi lecho una especie de enano horrible de ver. Era, de baja estatura con un cuello menudo, rostro demacrado, ojos muy negros, la frente rugosa y crispada, las ventanas de la nariz dilatadas, una boca prominente, labios hinchados, mentón huidizo y muy recto, con una barba de macho cabrío, orejas velludas y aguzadas, cabellos erizados, dientes de perro, cráneo en punta, pecho inflado, espalda gibosa, nalgas temblorosas, ropa sucia, enardecido por su esfuerzo y con todo el cuerpo inclinado hacia adelante”. (George Duby citado por Robert Muchembled, 2009, pág. 20)

Como podemos observar, El narrador introduce una especie de ser humano poseído por cualidades diabólicas, mostrándolo como desfigurado, deformado, malicioso y propenso a la agresión. La insistencia en resaltar estas características físicas refleja una percepción de anormalidad en el contexto de lo humano, sin recurrir a la sugerencia de lo sobrenatural, algunos de estos rasgos sugieren la animalidad, como: la barba de macho cabrío, las orejas velludas, los dientes puntiagudos, etc.

Esto lleva a considerar que tal descripción está relacionada con un demonio menor en lugar de Satanás mismo, ya que se hace hincapié en una figura humana desviada, un reflejo negativo del virtuoso monje de la época. Esta figura encarna más la maldad que reside en el interior de los seres humanos que a un imponente príncipe que gobierna sobre los abismos ardientes del infierno. (Muchembled, 2009)

La representación del diablo en el relato de Raoul Glaber comunica una noción que se asemeja más a las costumbres "folklóricas" de su periodo que a la teología.

Jeffrey Burton Russel sostiene que la concepción cristiana del diablo está impactada por componentes "folklóricos" que surgieron de prácticas y tradiciones que se han vuelto inconscientes. Esto contrasta con una religión popular cristiana que es más coherente, intencional y consciente en su naturaleza.

La incorporación de elementos "folklóricos" al concepto del demonio le otorga cualidades celtas influenciadas por Cernuno, un dios vinculado a la fertilidad, el hogar y el más allá. Estas características perduraron hasta el siglo XII. En Europa, adquirió múltiples nombres, como Satanás, Lucifer, Asmodeo, Belial o Belcebú.

Un elemento cultural de familiaridad con lo sobrenatural atravesaba la Edad Media, donde la figura del diablo de los teólogos estaba acompañada por representaciones más tangibles de pequeños demonios que guardaban cierta semejanza con los seres humanos.

Motivados por la representación del diablo de Raoul Glaber, estos demonios frecuentemente se convertían en juguetes de la humanidad, ya que no siempre tenían la autoridad final. (Muchembled, 2009)

El tema del demonio dominado era un antídoto poderoso contra la angustia, después de la caza de brujas bueno se recuperó la fuerza de los cuentos y las leyendas populares como en el relato de “Fausto” del autor Goethe. Relato, el cual de cierta forma pudo haber inspirado a Devilman ya que guardan una cierta similitud entre ambos, pues, en ambos relatos se nos es presentada la figura del demonio no como la de un ser repugnante o imponente sino con la figura de un hombre elegante y tentador, en ambos relatos al protagonista se le ofrece habilidades que puede usar para resolver la situación actual en pro de salvar tanto a sus seres queridos como a un gran número de personas (en Fausto el demonio conocido como Mefistófeles le ofrece al Dr. Faust hacer un contrato para darle grandes conocimientos médicos que podrá usar para salvar a su pueblo y a su amada de una gran pandemia, mientras que, en Devilman, Satán disfrazado como Ryo Asuka le propone al joven Akira Fudo ir al ritual del Sabbath para obtener el poder de los demonios y con el salvar al mundo de una pronta invasión demoniaca). Como podemos observar en ambos relatos está presente el elemento del “contrato o pacto” con fuerzas sobrenaturales para obtener un “poder” a cambio del alma para resolver una situación, sin embargo, en ambos relatos se nos hace presente que a pesar de realizar este “pacto” el objetivo no se cumple, el personaje que lleva a cabo el “pacto” es despreciado por sus iguales y al final “el pacto” solo trae consigo pena y desgracia. (En Fausto, luego de que el pueblo se entera de que el Dr. Faust ha realizado un pacto con el demonio lo destierran y al final del relato el doctor muere solitario y su alma es enviada a los infiernos, mientras que, en Devilman, luego de que se dio a conocer que Akira Fudo era un demonio las personas se unen en una turba iracunda que va hasta su residencia para matarlo, y en lugar de asesinarlo a él, Akira es testigo de cómo masacran a sus amigos y seres queridos mientras

son despedazados, y sus miembros son puestos en picas de madera mientras sus asesinos bailan con ellas alrededor de la residencia de Akira que está envuelta en llamas, para que al final, durante su combate en contra de Satán Akira sea asesinado por este y su alma sea obligada por Dios a repetir el mismo ciclo de violencia una y otra vez. En ambas historias tenemos presentes a dos personajes protagónicos a los que se les es ofrecido poder y gloria mediante un pacto con un ente sobrenatural que al final solo les trae desgracia, más tarde el elemento del pacto sería incorporado como una característica del Diablo por el cual busca tentar a la humanos a cambio de obtener sus almas.

La marea del satanismo teológico sumerge los fragmentos de las múltiples culturas demoníaca sin destruirlos totalmente. El diablo adopta por esto innumerables apariencias como animal excluye al cordero, incluso al buey o al asno, según San Pedro Lucifer es un león rugiente. Por otra parte, la serpiente del génesis se confunde con el dragón pagano. El macho cabrío, una de las formas achacadas al demonio quizás deba su relación con este debido a su antigua asociación con Pan y el dios Thor. El perro constituye otra de sus apariencias, mientras que, los monos, gatos, ballenas, abejas, moscas, lechuzas, cerdos, salamandras, lobos como zorros son animales que también se asocian con el demonio desde la alta Edad Media. (Muchembled, 2009)

Durante los períodos comprendidos entre el siglo XVI y el XVII (siglo 16 y 17), se sostenía la creencia de que el demonio tenía la capacidad de manifestarse en todas las posibles apariencias humanas concebibles, mostrando una inclinación particular hacia las vestimentas propias de la jerarquía eclesiástica. Igualmente, tenía la habilidad de inducir a aquellos con los que se comunicaba a pensar que era un ser celestial radiante que se encontraba en los hombros de un coloso, comunicándose a través de una imagen sagrada y exhalando su veneno en una brisa súbita.

Los atributos icónicos de la deidad Pan parecen haber sido adoptados por él, incluyendo los cuernos distintivos, la piel de macho cabrío que envuelve su figura, el gran falo, símbolo de su poder y su prominente nariz, ocasionalmente se mostraba con piel de color rojo y vestido de ese mismo color portando una barba resplandeciente, y en otras instancias, incluso podría adoptar una tonalidad verde.

En el año 447, durante el Concilio de Toledo, se delineaba su imagen como la de una entidad corpulenta y oscura que emana un aroma sulfuroso característico, poseyendo cuernos y garras, orejas semejantes a las de un asno, mirada brillante en sus ojos, dientes que chirrían y portando un imponente falo, la tonalidad verde asociada al diablo podría ser vinculada a las deidades de la fertilidad. "Verdelet" o "Verdolet" representa uno de los epítetos utilizados para referirse al Diablo.

Hacer referencia a una progenie demoníaca establece un conjunto específico de mitos, mientras que las concepciones persisten como vestigios históricos que se deslizan sobre un trasfondo de creencias cristianas. Los contemporáneos que presenciaban estos eventos seguramente no percibían que la abuela de Satanás, a menudo mencionada como su progenitora (bajo los nombres de Lilit o Lillith), evocaba la memoria de la diosa Cibele o de Holda, una figura materna de naturaleza monstruosa y consumidora. Además, el diablo podía estar acompañado de una consorte, ocasionalmente representada como una divinidad de la fertilidad, aunque su matrimonio carecía de fortuna, ya que su imagen se asemejaba a la de un ave rapaz. Las leyendas tratan sobre el concepto de las siete descendientes del diablo, quienes personifican los siete pecados capitales, o acerca de sus dos descendientes, la muerte y el pecado, con quienes ha engendrado siete vicios, enviando a sus descendientes al mundo con el propósito de seducir a los seres humanos.

A pesar de su habilidad para manifestarse en cualquier lugar, el demonio mostraba una predilección por la oscuridad de la noche, en contraposición a la luminosidad. Tenía afinidad por los sitios desolados y gélidos, de manera similar a cómo los seres nocturnos como los murciélagos estaban vinculados a su figura. (Muchembled, 2009)

Entre los puntos cardinales, el norte, dominado por el frío y la oscuridad, constituía su elección principal. Todas las sociedades compartían un temor inherente a los riesgos ligados a estas áreas, tal como los aztecas cuyo concepto del norte estaba asociado con su deidad de la muerte. Por otro lado, los escritores cristianos ofrecen una explicación razonada para este fenómeno: dado que las iglesias están orientadas hacia el este, al ingresar, el norte queda a la izquierda; ese sector del cuerpo o del mundo creado por Dios está asociado al diablo, representando el costado siniestro en su sentido original proveniente de la palabra latina que hace referencia a la izquierda. Asimismo, esto también simboliza a las deidades paganas relacionadas con los fallecidos, esta influencia perdura como una de las más persistentes en la cultura occidental.

La “Cacería Salvaje” también llamada “*mesnie Helequin*”, Esta costumbre se origina en una convicción en torno al vuelo de los demonios, guiados por su líder y acompañados por perros infernales y figuras femeninas indomables. Bajo una feroz tempestad, los difuntos son transportados hacia su morada final. Las costumbres, desplazadas de su lugar de origen, mantuvieron una poderosa carga simbólica que persistió en generar imágenes en el contexto de una cosmovisión cristiana. De esta forma, contribuyeron a enriquecer la representación del ser demoníaco. A diferencia de lo sostenido por los teólogos, la línea divisoria entre el bien y el mal no se presentaba como precisa ni inmutable.

En aquel entonces, la omnipresencia de Lucifer no alcanzaba el nivel de un líder infernal que dirigía de forma autocrática a sus 1111 legiones, compuestas por 6666 demonios cada una, sumando así un total de 7 405 926 seguidores, como lo calculaba el médico Jean Wier en el siglo XVI.

En el año 180 de la era cristiana, Máximo de Tiro calculó que la cantidad de demonios ascendía a unos 30,000. (Muchembled, 2009)

El universo asociado al Satanismo, sin duda, carecía de coherencia, estructura y autoridad. Los seres monstruosos no formaban una parte integral de esta visión. Se establecía una distinción entre ellos y los demonios, argumentando que Dios había concebido a los enanos, gigantes u hombres con tres ojos para ilustrar a los seres humanos la importancia de la ausencia de una característica física. Existían dudas acerca de si estos seres poseían un alma. Los espíritus pertenecientes a la naturaleza según las creencias de los germánicos, celtas o eslavos eran percibidos como demonios de menor jerarquía por los líderes religiosos cristianos. Estos seres conservaban una naturaleza ambigua a los ojos de la gente común. Asimismo, se presentaban diablos de características sumamente humanas, cuyas descripciones eran recurrentes en cuentos y relatos legendarios.

A medida que se forjaba una representación aterradora de Lucifer, también persistía una idea simplificada del reino sobrenatural. Numerosas creencias y costumbres apuntaban a establecer la capacidad de influir en los espíritus, ya sea para prevenir sus maldades o para obtener su asistencia en distintos aspectos de la vida. La narrativa del diablo engañado tenía una relevancia significativa, ya que se basaba en relatos que se asemejaban a las historias sobre la ingenuidad de los gnomos o gigantes. Esto generaba un sentimiento de superioridad en el individuo astuto y valiente frente al Malévolo.

Los teólogos sostenían que Lucifer poseía un poder considerable, pero carecía de la capacidad para comprender los fundamentos esenciales de la explicación. Satanás estaba simultáneamente sujeto a la voluntad divina y confrontado por la malicia humana. Aunque dirigía la cacería salvaje, se le exigía montar a los animales en una posición invertida, lo cual representaba un símbolo de burla cruel. Esta acción se basa en el hecho de que montar un asno era una forma social de humillación reservada para aquellos con carácter débil, incluyendo a maridos engañados, quienes eran exhibidos bajo las burlas de

los espectadores como castigo por su debilidad frente a la infidelidad de sus esposas. La representación de demonios y sus seguidores en la misma postura revelaba un enfoque de desmitificación de lo sobrenatural. Esta característica se mantendría, pero en un contexto más sombrío, cuando se llevaran a cabo los juicios por brujería: la admisión de haber montado, caminado o bailado en dirección contraria sería considerada como evidencia de estar conectado al ámbito maligno. (Muchembled, 2009)

En el teatro del siglo XII, se presentaba una representación que podía verse como caricaturesca o incluso abiertamente cómica. Una antigua tradición irlandesa, conocida como el "Viaje de San Brendan", mencionaba la existencia de ángeles neutrales que no se alineaban ni con Dios ni con el demonio. Los monstruos tampoco estaban verdaderamente bajo la influencia del Diablo.

La batalla entre el bien y el mal se basaba en la valentía cotidiana, la benevolencia y la ingeniosidad de las personas. Según la explicación de Jeffrey Burton Russel, este cambio se debió a la influencia del enfoque escolástico, que dio lugar a una demonología más enérgica. A partir del siglo XIII, la figura del diablo adquiere una relevancia cada vez mayor.

El ascenso de Lucifer coincidió con un período en el que Europa estaba buscando una mayor coherencia religiosa y experimentando la creación de nuevos sistemas políticos. Esto sirvió como preludeo a la expansión global a partir del siglo XV (siglo quince).

El miedo: La obsesión diabólica en el fin del medioevo

La representación del mal ha estado constantemente ligada a los valores más dinámicos de una sociedad. Desde los últimos cuatro siglos de la Edad Media, Occidente ha sido de carácter cristiano, lo que ha llevado a una coincidencia entre el ámbito religioso y los acontecimientos políticos, sociales, intelectuales y culturales. La resurgencia del concepto del "Lucifer benévolo" surge como resultado de las transformaciones religiosas, dando lugar a la aparición de símbolos poderosos que contribuyen a una nueva identidad colectiva. Sin embargo, esta evolución también conlleva contradicciones significativas.

La transformación de la representación del diablo se enmarca en este contexto dinámico y forma parte de un sistema unificador de interpretación de la existencia, que gradualmente acerca a las partes más emprendedoras de Occidente.

En la escultura románica de los siglos XI y XII (siglo once y doce), se presenta a Satanás en una variedad de formas, ya sean humanas o animales. Abandona la abstracción teológica convirtiéndose en el devorador de hombres, vasallo traidor o la bestia del apocalipsis y deja de ser producto de la imaginación de los monjes, como en la basílica de *San Andoche en Saulieu*, Francia donde encontramos ejemplos de su figura de humano alado con hocico puntiagudo, la cual deriva de una visión aparecida a un monje de Cluny como lo informó *Pierre le Vénérable*.

El demonio románico, gesticulante y aterrador, inspira miedo en la elites de la fe e impone su presencia a los cristianos quienes lo encuentran bajo apariencias grotescas en las tradiciones populares o en el teatro. (Muchembled, 2009)

El arte gótico del siglo XII (siglo doce) relega al diablo a un lugar secundario, humillado por Cristo relegándolo a un rol de valedor²¹, el demonio llega a ser casi humano, algo desfigurado, burlón o sarcástico.

Aquellas personas que lo representan experimentan una ambivalencia entre una representación grotesca y una definición más aterradora, resultado de una reflexión teológica profunda. La intensificación de los aspectos negativos y malignos del demonio se hace evidente a partir del siglo XIV. Esto se debe a que la narrativa histórica ya no se limita exclusivamente al entorno monástico, sino que se integra cada vez más en la compleja trama del mundo secular. Aquí surge la cuestión del poder, la soberanía y las diversas formas de subordinación.

²¹ Valedor: Persona que protege o apadrina a otra.

El enfoque en torno a Satanás experimenta un cambio significativo cuando emergen nuevas teorías sobre la soberanía política centralizada. Estas teorías marcan el declive del sistema de relaciones feudales y de vasallaje en el que se encontraba el universo discursivo.

Los indicios del dominio de Lucifer se enfatizan a través de su estatura superior en comparación con los otros demonios, su posición sentada y, en ocasiones más excepcionales, al llevar una corona.

La imponente estatura de Satanás es una característica emergente en el siglo XIV, y esta tendencia se evidencia en lugares como Florencia, Padua y Toscana. En estas representaciones, el demonio se vuelve más majestuoso que Cristo. Esta cualidad va de la mano con una creciente manifestación de su monstruosidad y la evocación de un infierno abarrotado en el que el diablo ocupa el centro, similar a un monarca en su trono. (Muchembled, 2009)

Dentro de la iglesia de San Gimignano, su colosal figura cornuda prevalece sobre la de los demonios, los cuales se encargan de infligir castigos a los pecadores y a aquellos condenados que él recoge en sus manos para devorarlos con ferocidad. Tanto en Florencia como en Padua, de sus largas orejas emergen dos serpientes, y sus tres bocas capturan a un condenado cada una. Dante parece haberse inspirado en el mosaico de Florencia al describir a un emperador infernal con tres bocas devoradoras. El vientre bestial del diablo es un continuo ciclo de absorber y expulsar a los pecadores, quienes son atormentados sádicamente por los dragones y serpientes que funcionan como su trono, además de los incontables secuaces diabólicos dedicados a infligir tormento a los cuerpos eternamente afligidos.

El concepto del infierno y la figura del diablo han perdido su carácter metafórico; el arte genera un discurso altamente específico. La representación escenográfica de lo satánico, junto con la enseñanza pastoral asociada, promueve no solo la sumisión religiosa, sino también el reconocimiento del poder tanto de la Iglesia como del Estado. Esto contribuye a la consolidación del orden social a través de una moral estricta.

Las representaciones mentales relacionadas con el infierno y el diablo también transmitían significados adicionales en relación con la ley y el gobierno de los seres humanos. La intensificación del temor al infierno y al diablo conduce a un incremento en el poder simbólico de la Iglesia sobre aquellos cristianos más afectados por el miedo. El mecanismo de culpabilización individual en ciertos estratos de las sociedades, mediante la alteración de la imagen del diablo y del infierno, conllevó una amplia serie de consecuencias.

Al alejarse de las deidades en favor de un único Dios cristiano, al otorgar a Satanás un puesto destacado pero subordinado a la voluntad divina y al enfatizar que los pecadores y delincuentes no podían eludir su merecido castigo, la Iglesia desempeñó un papel en la formación de las características identificativas de Europa. Esto impulsó una fuerza colectiva relacionada con la responsabilización individual. Este sentimiento dio lugar a una alquimia religiosa, ya que al redirigir las tendencias destructivas hacia el ámbito religioso, el individuo obtiene el perdón al declarar su creencia personal y reconocer el poder de la Iglesia, así como en cierta medida, del Estado que refleja su ley en este contexto.

Europa forja las herramientas para su dominio mundial al renunciar a los excesos del mundo encantado, dando origen a un modelo social jerárquico en torno a un Dios aún más poderoso que el temible Lucifer. Este modelo tiene la capacidad de ajustarse a todas las esferas de la actividad humana, con el propósito de reducir la influencia de la culpabilización individual y convertirla en un instrumento de desarrollo colectivo. (Muchembled, 2009)

Esta evolución de las ideas políticas también esboza de manera general la sugestión paralela de la majestuosidad satánica. Los mismos artistas que resaltaban la autoridad real eran los que creaban las representaciones diabólicas. Por lo tanto, no resulta sorprendente observar cómo dotaban a Satanás con los símbolos emblemáticos del poder terrenal más significativos.

La grandiosidad del soberano del inframundo cobra un firme cariz principalmente en el siglo XV. En el año 1456, el tributo de Teófilo al diablo lo representa sentado en un trono en un estrado elevado, con una corona en su cabeza, sosteniendo en la mano su cetro, vistiendo espléndidamente de blanco y rodeado de consejeros elegantemente vestidos. Las facciones demoníacas de los últimos y las extremidades de animal de Satanás sugieren que las apariencias pueden ser engañosas.

Las representaciones visuales transmiten una idea de jerarquía en el ámbito infernal, reflejando la misma noción de soberanía real. En ocasiones, el pensamiento político de la época establece conexiones entre estos dos reinos, especialmente en relación con los abusos o las corrupciones del poder, así como la cuestión del tiranicidio. La omnipotencia de Satanás evoca simultáneamente tanto el lado oscuro de una autoridad equilibrada como la amenaza de una conspiración maligna que solo puede ser superada por un poder establecido y fortalecido. El diablo se viste con los símbolos del poder soberano para cuestionar los avances excesivos de dicho poder, siempre aludiendo a una obsesión por la subversión que se manifiesta en el abuso de poder, tanto en su propia forma como en la de un gobernante despreciado.

En torno al año 1200, en Francia e Inglaterra, Lucifer se transforma en una criatura devoradora. A partir de la segunda mitad del siglo XIII, en Italia, se le representa con dos bocas hambrientas: una en el bajo vientre y las otras aterradoras fauces dispersas por todo el cuerpo. De manera simultánea oral y anal, el diablo devora y regurgita incesantemente a los condenados. Además de la referencia a los poderes políticos, este tema sugiere una visión bestial del cuerpo satánico. (Muchembled, 2009)

Raoul Glaber y los escultores góticos concebían al malévolo como un ser humano deformado, en contraste con el hombre común. Sin embargo, en el período tardomedieval, después del siglo XII, las poblaciones empezaron a representarlo con rasgos animales.

Él Maligno y la Bestia

Durante el milenio medieval, los pensadores religiosos, los monjes y los santos exploraban perspectivas diversas en torno al concepto del mal. Su tarea consistía en presentar de manera convincente y accesible para la mayoría de las personas, considerando las representaciones comunes asociadas al diablo. La noción de pureza monástica influyó de manera sólida en las direcciones tomadas en el ámbito de las creencias populares consideradas como "supersticiones". Las innovaciones reales surgieron cuando surgieron individuos comunicativos capaces de comprender el mensaje y propagarlo a través de ejemplos en realidades cuya relevancia aumentaba gradualmente. Monarcas, nobles, clérigos, académicos y médicos, así como comerciantes, artistas y artesanos, constituían los cimientos de un entorno receptivo a las ideas, lo cual contribuyó al desarrollo y evolución en la conceptualización del infierno y del diablo.

La transformada representación del demonio reflejaba el opuesto de aquel ser ideal destinado a seguir los senderos trazados por Dios. El individuo perfecto debía reflejar la semejanza del príncipe, modelado a partir de la perfección divina, con el propósito de establecer la armoniosa jerarquía de seres esenciales para gobernar tanto el mundo visible como el invisible. El dominio de Satanás se concebía como una versión inversa de este conjunto, una idea profundamente abstracta que ejerció influencia en el arte, la literatura y el teatro, materializándose a través de la figura del demonio. (Muchembled, 2009)

A medida que avanzaba el tiempo, la conversación acerca del diablo se fue enfocando cada vez más en la disfunción del cuerpo humano. En el siglo XII, los clérigos sostenían la creencia de que los demonios carecían de una forma material.

No obstante, durante ese mismo siglo se evidencian cambios en estas perspectivas, y emerge la noción de que los íncubos y súcubos pueden seducir a los vivos al adoptar la apariencia de jóvenes atractivos o encantadoras doncellas. Estas interacciones eran descritas como actos bestiales y se hallaban

vinculadas con creencias heréticas. Los investigadores eclesiásticos resaltan las similitudes con el aumento en la importancia del tema del purgatorio. Si se considera que las almas pueden sufrir castigos, esto abre la puerta para que los demonios ejerzan influencia sexual sobre los cuerpos.

Además, el reino animal se tornó notablemente más perturbador en comparación con la Edad Media, ya que los eruditos empezaron a preocuparse por las uniones sexuales entre diferentes especies. Tomás de Aquino categorizaba al bestialismo como el pecado sexual más grave, debido a que no respetaba las distinciones naturales.

La práctica de la bestialidad resultó en numerosas ejecuciones en Mallorca, España, durante los siglos XV. En 1534, tanto Inglaterra como Suecia la consideraron un delito punible con la pena de muerte. (Muchembled, 2009)

Representaciones del demonio en el manga y sus referentes culturales e históricos

Una vez realizada esta larga, pero necesaria revisión de la historia y características del demonio occidental, examinaremos cómo se observan las representaciones del demonio en el manga, así como sus referentes culturales e históricos.

Descripción de personajes

Devilman

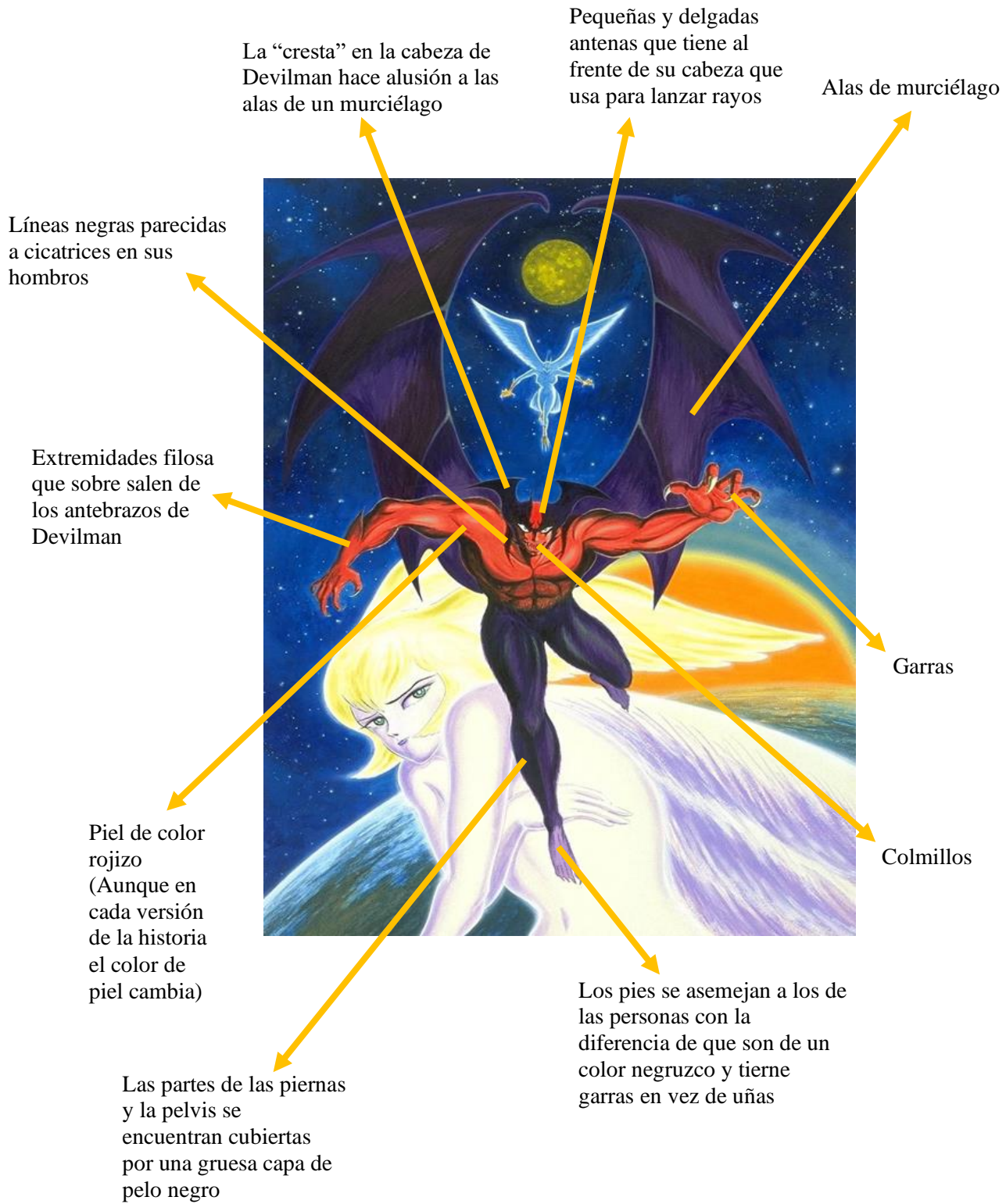


Tabla de comparación con una posible referencia bibliográfica

Manga



Referencia



Como pudimos observar en el cuadro anterior, el personaje de Devilman comparte varios elementos intertextuales con la figura más conocida del Diablo (la de un hombre con características físicas animalistas) con algunas diferencias, entre una de las mayormente marcadas es la cabeza, pues, se ha entendido al Diablo como un ser con cuernos en su cabeza, mientras que, la cabeza de Devilman fue diseñada para referenciar a la forma de un murciélago, esto se debe a su condición de animal nocturno y a que su figura se asemeja a una pequeña caricatura humana ha servido para incluirlo entre los animales satánicos.

Según Baltrusaitis, las primeras representaciones del Diablo con alas de murciélago son del siglo XIII. En la antigua Roma, el divino Basilio escribió: "el murciélago por naturaleza está relacionado con el demonio". En el período Barroco también se le consideraba el símbolo del anticristo y por tanto del demonio.

Esto explica por qué el arte cristiano representa al demonio y a su séquito infernal con las alas de murciélago, mientras que a los ángeles se les muestra con alas de pájaro. (Charro Gorgojo, 1999)

Ryo / Satán

Doce alas en total
distribuidas desde su
cabeza hasta sus talones


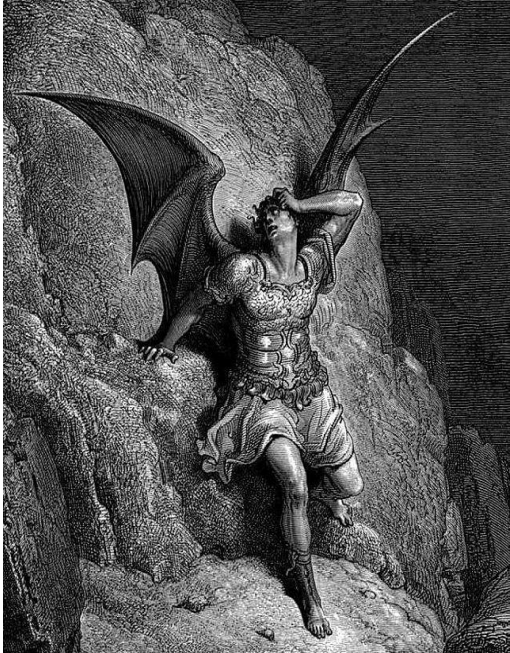
Cabello Rubio

Ojos de color azul



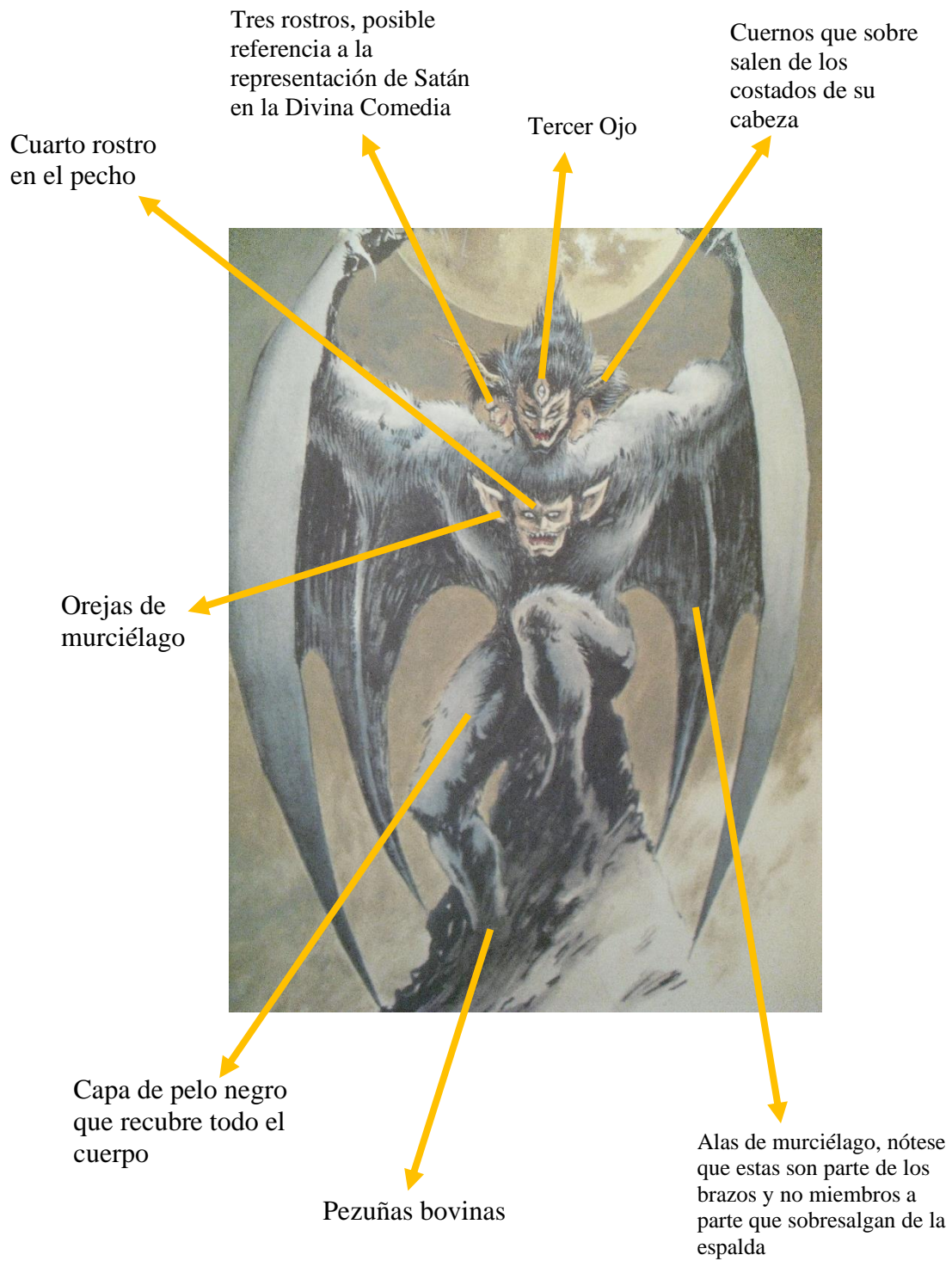
Ningún rastro de
pelo en otra parte
del cuerpo que no
sea la cabeza



Intersexualidad

Manga	Referente
	
<p>En el recuadro del lado tenemos una imagen de la representación que se hace en el manga de Satán, como podemos apreciar esta comparte elementos intertextuales con una de las tantas descripciones que se ha hecho de este personaje a lo largo de los años. Este, es un ser de luz, extremadamente bello con doce alas alrededor de su cuerpo, sin embargo, esta representación tiene una característica de la cual no se había tocado el tema, ya que este es un ser intersexual²², la intención de representarlo de esta manera es para que encarnara lo mejor de ambos géneros y a la vez ser un ente “completo”. (Wikia, 2015)</p> <p>Del otro lado tenemos una de las tantas representaciones hechas de Satán a lo largo del tiempo, como un príncipe caído en desgracia con alas de murciélago lamentándose de su cruel destino.</p>	

²² Intersexual: “Intersexual” es un término que se usa para describir de manera general, a todas las personas que tienen cuerpos que no coinciden con lo estrictamente masculino o femenino.

Zennon



Manga	Referente
	

Del lado izquierdo tenemos a Zennon, personaje antagonista del manga “Devilman”. Su diseño está inspirado por la descripción que se hace de Satanás en la Divina Comedia, como podemos ver algunas de las características físicas que estos seres comparten son sus tres caras, pues en la Divina Comedia se nos explica que son parte del castigo de Satanás por querer aspirar a ser Dios, haciéndolo una grotesca “parodia” de la Santa Trinidad:

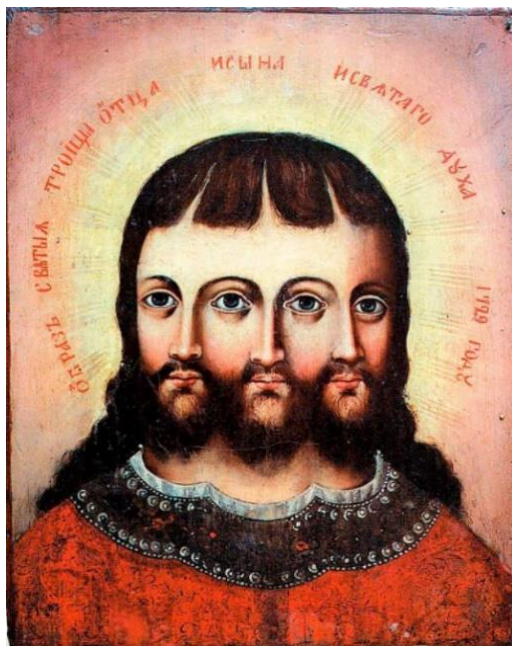
“Virgilio lo guía más cerca de la criatura y Dante lo describe como un ser de dimensiones ciclópeas que posee tres rostros (uno rojo, uno blanco-amarillo y otro negro) y tres pares de alas sin plumas, más semejantes a alas de murciélago, que con sus aleteos prolongan el perenne invierno que rodea al lago Cocito. A los tres rostros corresponden seis ojos lagrimosos y tres mentes de las que descienden llanto y una baba sangrienta, proveniente de los tres traidores que están en sus bocas” (Silva Fontalvo, 2017)

Esta apariencia de tres rostros puede deberse a la representación del Divino Rostro de Cristo con tres caras en una sola cabeza, la cual, tiene sus antecedentes en los templarios, quienes prohibieron esta imagen por parecerse a ciertas deidades paganas (haciendo referencia a la estatua del dios celta *Lugh*).



Representación del dios celta Lugh
Fuente: arteviajero.com

La devoción al rostro de Cristo tiene su auge durante la Edad Media, y se apoya en la tradición de la Verónica que seca el rostro de Cristo durante el camino al Calvario. En esta pintura, se une la narración de la Verónica con el dogma de la Santísima Trinidad, cuya representación trifacial, a pesar de ser considerada herética y monstruosa, llegó hasta nuestros días. (INAH, 2018)



Representación del verdadero rostro de Dios
Fuente: infobae.com

Conclusiones

Anteriormente hemos mencionado, que, en su momento, Go Nagai fue un mangaka controversial dadas las temáticas de sus obras y no fue que antes de él no existieran publicaciones donde la violencia y sexualidad desenfrenada tomaran un rol tan protagónico en la historia, sino que, fue el momento en que este autor se revelo ante las normas preestablecidas de las publicaciones de ese entonces para propagar sus historias de fantasía sexual y violencia desenfrenada a un país el cual estaba enfocado en censurar este tipo de historias.

Ya hemos hablado sobre la trama de *Devilman*, como la historia guía al lector a través de una trama llena de misterio y violencia para llegar a un final desgarrador, y si bien la historia de *Devilman* es algo que trascenderá el tiempo, tanto al ser tomado como inspiración (y parodia) para otras historias, lo que más podemos llegar a destacar es la construcción que el autor hace sobre los antagonistas de esta, los demonios.

Durante la elaboración de este trabajo he podido constatar que la o las imágenes del Diablo y los demonios son elegidas y construidas a partir de las características más “repulsivas” de nuestra especie, a veces son representados con características monstruosas o animalescas, en otras ocasiones con apariencias enfermizas, de diversas formas y tamaños e incluso como un tipo de “deidad corrupta”. Pero ¿Cómo es que Nagai imagina a los demonios de su obra?

Tenemos de referencia tanto el mismo manga como otras interpretaciones de la historia de *Devilman* y algunos foros de fans en internet, en los cuales llegamos a la conclusión, que, dentro del universo de la obra, Dios creo diversas razas de seres para que poblaran la tierra siendo en primer lugar los titanes, en segundo lugar, los demonios y por ultimo los humanos. Según la obra los demonios fueron creados después de que los titanes se revelaran ante la autoridad divina de Dios y poblarían el planeta durante la era de los dinosaurios, en un principio estos tendrían una apariencia muy similar a la de los

humanos, sin embargo, debido al hostil ambiente en el que nacieron, los demonios desarrollarían una habilidad para fusionarse tanto con plantas y animales, adquiriendo así sus habilidades, pero mutando su apariencia en el proceso, hasta que varios de ellos terminaran pareciendo enormes masas de carne con dientes y ojos que arrasaban con todo lo que pudieran.

Aquí es donde podemos ver que la idea principal del autor para desarrollar la imagen de los demonios es de seres bestiales un tanto “mitológicos” puesto que la apariencia de algunos demonios es bastante parecida a la descripción que existe de seres fantásticos e incluso de descripciones que acompañan obras literarias.

Con todo lo anterior podemos concluir que la “figura del Diablo” es algo que cada cultura e individuo moldea a su parecer, dotándolo de las facciones más aberrantes que se le ocurran. Es por esto, que la imagen que tenemos de los demonios puede cambiar y transformarse a través del tiempo. En el caso del manga, el demonio es una bestia incomprendida, moldeada a partir de un entorno hostil y rechazada por su propio creador llevándole a revelarse ante este pues se le es arrebatado el derecho a existir, y en su desesperación, la única mano en tenderle ayuda resulta la de Satán, el ser más cercano a Dios quien los utiliza como una mera herramienta, tanto para revelarse ante su padre como para sus propósitos egoístas al sacrificar a varios de sus seguidores para que Akira Fudo sobreviva al apocalipsis y volviendo a desecharlos durante la batalla final en la que todos acaban muriendo.

Es por lo que Devilman es una historia que preserva la belleza del asesinato, pero también nos habla de la pérdida de fe en la humanidad al mostrarnos que en un entorno o situación hostil los seres humanos podemos ser los verdaderos demonios.

Referencias

- A. Apuntes Marea Verde. (26 de Septiembre de 2013). *Acerca de Nosotros: A. Proyecto Aula. Lengua y literatura*. Obtenido de A. Proyecto Aula. Lengua y literatura: <https://lenguayliteratura.org/proyectoaula/el-nivel-semantico-el-significado/#:~:text=Es%20decir%2C%20se%20ocupa%20de,nuevas%20interpretaciones%20de%20los%20mismos.>
- A. Fundación Wikimedia, Inc. (18 de Octubre de 2020). *Acerca de nosotros: A. Fundación Wikimedia, Inc.* Obtenido de A. Fundación Wikimedia, Inc.: <https://es.wikipedia.org/wiki/Lucifer#:~:text=La%20diferenciaci%C3%B3n%20radica%20en%20que,%22adversario%22%20en%20hebreo.>
- A. Significados . (25 de Marzo de 2019). *Acerca de Nosotros: A. Significados .* Obtenido de A. Significados Web site: <https://www.significados.com/hombre/>
- A. Significados. (27 de Junio de 2015). *Acerca de Nosotros: A. Significados.* Obtenido de A. Significados Web site: <https://www.significados.com/pragmatico/>
- A. Significados. (05 de Julio de 2019). *Acerca de nosotros: A. Significados.* Obtenido de A. Significados Web Site: <https://www.significados.com/humano/>
- A. Significados.com. (25 de Junio de 2018). *Acerca de nosotros: A. Significados.com.* Obtenido de A. Significados.com Web site : <https://www.significados.com/sintaxis/>
- Amnistía Internacional. (22 de Febrero de 2017). *Acerca de nosotros: A. Amnistía Internacional.* Obtenido de A. Amnistía Internacional Web site: <https://www.es.amnesty.org/en-que-estamos/noticias/noticia/articulo/politica-de-demonizacion-que-engendra-division-y-miedo/>
- Bartoli, F. (2009). *Ascesa e caduta dell'uomo da Gilgamesh a Death Note* Appunti per uno studio

- comparato della cultura del limite. *Antrocom*, 111-117.
- Bertocchi , B., & Bertocchi, A. (2018). Devilman CRYBABY:¿qué nos puede decir de la relación entre NETFLIX y el ANIME? *VENTANA INDISCRETA*, 42-47.
- Bryce, M. (2008). White Wings and Black Wings: Ambiguous Dichotomy in Manga and Anime. *The International Journal of Diversity in ORGANISATIONS, COMMUNITIES & NATIONS*, 295-302.
- Caparini, F. S. (23 de Mayo de 2017). *Acerca de nosotros: A. Universidad de Sevilla*. Obtenido de A. Universidad de Sevilla Web site: <http://www.cs.us.es/~fsancho/?e=78>
- Charro Gorgojo, M. A. (1999). MURCIELAGOS: PRINCIPIES DE LAS TINIEBLAS. *Revista de Folklore*, 111-118.
- Ciannella, R., & Martí Escayol, M. A. (2018). “Manga-fying” la Commedia: dialogismo testuale e visivo in Dante Shinkyoku di Go Nagai. *Dante e l’arte*, 135-176.
- Coelho, F. (30 de Mayo de 2019). *Acerca de nosotros: A. Significados*. Obtenido de A. Significados Web site: <https://www.significados.com/retorica/>
- Defoe, D. (2017). *Historia del Diablo*. Alayor - Menorca: textos.info.
- Defoe, D. (2017). *Historia del Diablo*. Alayor : textos.info.
- Delgado, I. (17 de Octubre de 2019). *Acerca de nosotros: A. Significados*. Obtenido de A. Significados Web site: <https://www.significados.com/medios-de-comunicacion/>
- García Mahíques, R., & García Arranz, J. J. (2019). *LOS TIPOS ICONOGRÁFICOS DE LA TRADICIÓN CRISTIANA*. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Imaginario, A. (24 de Agosto de 2020). *Acerca de nosotros: A. Significados*. Obtenido de A. Significados Web Site: <https://www.significados.com/demonio/>
- INAH. (3 de Agosto de 2018). *Mediateca INAH*. Obtenido de Mediateca INAH:

<https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/node/4895>

Laborde Carranco, A. A. (1 de Junio de 2011). *Acerca de nosotros: A. SciELO*. Obtenido de A.

SciELO México: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2011000100007

López, M., & Sicilia, M. (6 de Noviembre de 2015). *Acerca de Nosotros: A. Ebsco*. Obtenido de

A. Ebsco Web site:

<http://www.proxydgb.buap.mx:2048/login?url=https%3a%2f%2fsearch.ebscohost.com%2flogin.aspx%3fdirect%3dtrue%26db%3dfap%26AN%3d123137619%26lang%3des%26site%3dehost-live>

Mahiques García, R., & García Arranz, J. J. (2019). *Los tipos iconográficos de la tradición cristiana*. Madrid: Ediciones Encuentro y Fundación Las Edades del Hombre .

Maletzke, G. (1992). *Acerca de nosotros: A. FLACSO Andes* . Quito: Editorial Quipus.

Masotoshi, N. (18 de Octubre de 2016). *Acerca de nosotros: A. Vice*. Obtenido de A: Vice Web

site: <https://www.vice.com/es/article/3bm7aw/fotos-tokio-70-80>

Meo, A. L., Santa Cruz, A. M., & Daza Orozco, C. E. (2018). Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica. En A. M. Santa Cruz, *Del Manga, el Anime y sus demonios: Sexo, ultraviolencia y monstruosidad en Devilman de Gô Nagai*. (págs. 197-221). Bogotá: Fundación Universitaria San Mateo.

Merino , M., & Pérez Porto, J. (1 de Agosto de 2008). *Acerca de nosotros: A. Definición de*.

Obtenido de A. Definición de Web site: <https://definicion.de/ideologia/>

Muchembled, R. (2009). *Historia del Diablo Siglos XII-XX*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Okazaki, T. (16 de Febrero de 2015). *Acerca de nosotros: A.Nippon.com*. Obtenido de A.

Nippon.com: <https://www.nippon.com/es/in-depth/a04003/>

Real Academia Española. (11 de Octubre de 2020). *Acerca de nosotros: A. Real Academia Española: Diccionario de la lengua española*. Obtenido de A. Real Academia Española: <https://dle.rae.es/demonizar?m=form>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española. (11 de Octubre de 2020). *Acerca de nosotros: A. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española*. Obtenido de A. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española: <<https://dle.rae.es>>

Santiago, J. A. (2013). *Manga del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona: COMANEGRA.

Sanz - Arranz, J. A. (2011). *Mazinger Z La Enciclopedia*. España: Asociación Cultural del Cómic.

Sean, L. (2005). Progress against the law. *International journal of Cultural studies*, 281-305.

Significados.com. (28 de Noviembre de 2018). *Acerca de nosotros: A. Significados.com*. Obtenido de A. Significados.com Web site: <https://www.significados.com/psique/>

Silva Fontalvo, S. (28 de Diciembre de 2017). *La Voz del Medioevo*. Obtenido de Wordpress.com: <https://lavozdelmedioevo.wordpress.com/2017/12/28/lucifer-en-la-divina-comedia/#:~:text=Virgilio%20lo%20guía%20más%20cerca,que%20rodea%20al%20lago%20Cocito.>

Tamaro, E. (21 de Diciembre de 2019). *Acerca de nosotros: A. Biografías y Vidas*. Obtenido de A. Biografías y Vidas Web site: <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/homero.htm>

- Thompson, N. (24 de Julio de 2016). *Acerca de Nosotros: A. Global Voices*. Obtenido de A. Global Voices: <https://es.globalvoices.org/2016/07/24/los-nostalgicos-de-los-anos-70-y-80-en-japon/>
- Tirino, M. (2018). Manga Dante. Comunicazione interculturale e tradizione figurativa in Dante Shinkyoku di Gō Nagai. *Dante e l'arte*, 177-220.
- Tsunoda Reider, N. (2010). Japanese Demon Lore. In N. Tsunoda Reider, *Oni from Ancient Times to the Present* (pp. 144-169). Boulder, Colorado; Logan, Utah: University Press of Colorado; Utah State University Press.
- Wikia. (4 de Noviembre de 2015). *Wiki*. Obtenido de Wiki - Devilman: <https://devilman.fandom.com/es/wiki/Satan>
- Zaffaroni, E. R. (2011). *La cuestión criminal*. Buenos Aires: Planeta.
- EcuRed contributors. (1 de febrero de 2016). EcuRed. Obtenido de Urales: <https://www.ecured.cu/index.php?title=Urales&oldid=2606083>
- Mejía, P. (3 de septiembre de 2014). SEMIÓTICA DEL CÓMIC. Obtenido de SEMIÓTICA DEL CÓMIC: <https://jorge-martinz.wixsite.com/semioticacomic>
- Nippon.com. (4 de abril de 2015). Digimarc Enabled. Obtenido de Nippon.com: <https://www.nippon.com/es/features/jg00033/>
- P. Villatoro, M. (1 de diciembre de 2018). ABC. Obtenido de ABC Historia: https://www.abc.es/historia/abci-torturas-mas-sanguinarias-y-cruelles-santa-inquisicion-201512040253_noticia.html
- Relloso, M. (12 de noviembre de 2009). SobreBlogs Networks. Obtenido de Sobre Japón : <https://sobre-japon.com/2009/11/12/el-edificio-de-la-dieta-nacional/>
- Yamardo, R. (5 de noviembre de 2012). SlideShare. Obtenido de LinkedIn Corporation Web Site: <https://es.slideshare.net/rocioyarmando/nivel-sintctico>

