

Al este de la *Holy See*: la representación de la alteridad en un manga de fantasía medieval. El caso de Kushan en *Berserk* (1989-) de Kentaro Miura

East of the *Holy See*: the representation of otherness in a medieval fantasy manga. The case of Kushan in Kentaro Miura's *Berserk* (1989-)

Ítalo Enrique SGALLA MALLA

Universidad Nacional del Sur

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8507-9114>

iesgallam@outlook.com

Enviado: 14/02/2026

Aceptado: 06/04/2026

Cómo citar: Sgalla Malla, Ítalo Enrique. "Al este de la *Holy See*: la representación de la alteridad en un manga de fantasía medieval. El caso de Kushan en *Berserk* (1989-) de Kentaro Miura". *Neomedieval*, 5, 2026, pp. 25-58. <https://doi.org/10.33732/nmv.5.162>

Copyright: El/La Autor/a.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.



Resumen: El objetivo de este artículo es analizar las estrategias representacionales y narrativas desplegadas por Miura en su caracterización del imperio Kushan. Para ello, se analiza la apropiación y resignificación de diversos elementos de procedencia no occidental, los cuales, una vez integrados, enriquecen la obra al sumarle puntos de vista complementarios, a partir de la construcción de un "Otro" orientalizado. De esta forma se examinan aspectos tales como la religiosidad de Kushan, su arquitectura o habitantes, entre otros, para llegar a la conclusión de que el universo medieval de *Berserk*, inspirado predominantemente en la Europa cristiana, se profundiza y diversifica por la presencia de una alteridad como la que representa el imperio de Ganishka.

Palabras clave: Manga, neomedievalismo, alteridad, *Berserk*, Miura.

Abstract: The aim of this article is to analyze the representational and narrative strategies employed by Miura in his characterization of the Kushan Empire.

To this end, the appropriation and reinterpretation of various non-Western elements are analyzed. Once integrated, these influences enrich the setting by adding complementary perspectives, based on the construction of an orientalized “Other”. Aspects such as the religiosity of the Kushan Empire, its architecture or inhabitants, among others, are examined, leading to the conclusion that the medieval universe of *Berserk*, predominantly inspired by Christian Europe, is deepened and diversified by the Otherness embodied by Ganishka’s Empire.

Keywords: Manga, neomedievalism, otherness, *Berserk*, Miura.

1. Introducción

Medio de expresión artística, *mass media* e industria cultural son solo algunas de las nociones que se ponen en juego cuando hablamos de manga. Al atractivo presentado por sus cualidades comunicativas se añade la ventaja ofrecida por los bajos costos de su producción, siendo este último uno de los factores clave para comprender las cifras récord de ventas no solo en Japón, sino también en el resto del mundo. Debido a estas características, y siguiendo las lógicas del mercado editorial, es posible afirmar que: “la verdadera naturaleza comercial del manga es la de servir como producto de consumo masivo, barato y popular” (Santiago Iglesias *Manga* 230). Por lo tanto, si se tienen en cuenta su importancia económica, alcance global y popularidad, al igual que la riqueza del amplio abanico de temáticas cubierto por sus distintos géneros, resulta posible entender por qué estudiosos como Frederik Schodt (29) sostienen que el cómic japonés debe ser considerado a la par del cine, las compañías discográficas, las novelas y la televisión.

Si bien lo dicho previamente sirve a modo de acercamiento inicial, todavía nos queda una cuestión pendiente. Aunque sea válido afirmar que el manga constituye una de las manifestaciones más importantes de la cultura popular japonesa, dicha aseveración abre las puertas a ciertos interrogantes, ligados a la forma en que entendemos al mismo: ¿Qué relación guarda con la cultura de su país de origen? ¿Qué sucede con las imbricaciones e interseccionalidades? ¿Nos hallamos ante una expresión propiamente japonesa, occidentalizada o híbrida? La búsqueda de respuestas permitirá establecer un primer posicionamiento teórico, necesario para abordar las temáticas que analizaremos en este trabajo.

No debe resultar sorprendente que, como advertencia y al mismo tiempo valoración, la académica estadounidense Susan Napier insista en recordarnos: “how complicated and fascinating cross-cultural interactions can be” (*Anime* 4). Esto se vuelve especialmente cierto, tanto para el manga como también para el anime, ya que ambos se mueven: “from one social arena to another, and circulate in and across cultures” (Sturken y Cartwright 6). Pero no solo se trata de su circulación y alcance. Al estar caracterizado por la hibridación enraizada en el marco de la identidad cultural nipona, el manga termina erigiéndose como un medio que, desde su especificidad japonesa, es capaz de mirar hacia adentro, pero también hacia afuera (Santiago Iglesias *Manga* 163). Como veremos a lo largo de esta propuesta, dicha particularidad, inherente a la forma de expresión, da lugar a interacciones que, además de complejas, acarrear su respectiva cuota de heterogeneidad.

Relacionado con lo anterior, debemos señalar que la mayor apertura de foco sobre la que descansa el presente artículo ha sido bien expuesta por Klaudia Adamowicz (38), a partir de su interpretación del manga como un medio transcultural. La autora, siguiendo las ideas del filósofo alemán Wolfgang Welsch (*Transkulturowość* 204), sostiene que la transculturalidad puede ser entendida como una nueva forma de interpretar los intercambios culturales, así como también el modo en que estos dan lugar a nuevos valores y —de especial interés para nuestro trabajo— significados. Esto se debe a que el concepto busca lograr una comprensión multidimensional e inclusiva, no separatista ni excluyente, de la cultura, valiéndose para tal fin de un análisis no centrado en la delimitación, sino en los vínculos e intercambios (Welsch *Transculturality* 200). En lo relativo al tema que nos proponemos tratar, el gran aporte de este abordaje estriba en permitir un mejor entendimiento de las formas en que la imaginación japonesa contemporánea se apropia de distintos elementos y los resignifica, sin que ello implique negar las especificidades locales. Entonces, si efectuamos una lectura en clave transcultural de los contenidos del manga, veremos que estos últimos dan lugar al encuentro con el otro, habilitando la exploración de la alteridad por parte de *mangakas* y lectores (Adamowicz 38).

Por su tendencia a salirse de los alineamientos dicotómicos, reflejada, sobre todo, en la capacidad de entrelazar particularidades japonesas con rasgos transnacionales, el manga da lugar a la combinación de lo

exótico con lo familiar en su narrativa y estética, tratándose de una cualidad valorada tanto en el propio Japón como en el resto del mundo (Berndt *Introduction* 5). En este sentido, con respecto a la problemática entre adoptar la noción del manga como un producto atado a su origen japonés, o verlo como un estilo con una vocación transnacional y transcultural, Zoltan Kacsuk aboga por: “an acceptance of the inherent impossibility of the either-or positions and an appreciation of the intricacies of the and-and relationship between these two aspects of the meaning of manga” (15). Según el investigador húngaro, reconocer y aceptar esa ambivalencia permitiría una mejor comprensión del medio, sus especificidades y sus circuitos de producción, difusión y consumo, ya sea a escala nacional o internacional.

¿Cuál es el lugar que ocupan, en ese mosaico de influencias, los insusos procedentes de otras tradiciones orientales? ¿Cuáles son las estrategias gráficas y narrativas empleadas para retratar la alteridad en un medio como el manga, tendente, como expondremos más adelante, a desarrollar formas particulares de visión neomedieval?

Tales clarificaciones previas y la formulación de preguntas conducen, necesariamente, a ciertos términos, “contenidos” y “alteridad”, los cuales requieren su debida problematización. Los dos próximos apartados seguirán esa finalidad, sirviéndonos, a su vez, para abordar el estado de la cuestión, plantear debates, reflexiones teóricas y aclaraciones conceptuales, y—por último, pero no menos importante—presentar los objetivos de esta investigación, junto con la fuente seleccionada.

2. “Una ventana a otro mundo”: narrativa, contenidos y cultura visual

Una manera adecuada de iniciar este apartado es recordando que el manga, en tanto medio de expresión capaz de activar todos los sentidos, desarrolla su narración de una manera tal que ni la forma visual, ni la verbal o textual son independientes una de la otra (Berndt *Permeability*). Aun así, sin ignorar esto, debemos señalar que nuestra propuesta se centrará mayormente en el análisis de aspectos visuales.

Para una introducción a nivel temático, resulta ilustrativo citar nuevamente a Schodt quien, a partir de una apreciación personal, definió al manga como: “a window to another world” (15). Esas palabras, de efecto

casi mágico, describen bien los contenidos de un medio que, entre otros aspectos, se caracteriza por exhibir una amplia variedad de temas (los cuales abarcan desde el humor y la sátira hasta la fantasía y la violencia). Adicionalmente, las posibilidades narrativas que ofrece ese amplio abanico temático son plasmadas mediante unas estrategias representacionales de gran originalidad, ya sea en términos de construcción literaria o por la disposición del arte secuencial desplegado en sus páginas.

Con certeza, puede afirmarse que uno de los principios centrales que definen al manga es su naturaleza icónica (Santiago Iglesias *Manga* 134). Asimismo, su uso extendido como medio de comunicación de masas que acciona sobre varias facetas de la vida cotidiana permite, incluso, hablar de una omnipresencia del manga en Japón, o, si sumamos también al anime, hasta de una onnipresencia de la imagen en la nación nipona. No debe extrañarnos, dado que Japón es un país tradicionalmente más pictocéntrico que las culturas occidentales, como se pone de manifiesto en el empleo de caracteres e ideogramas, de tal modo que manga y anime encajan con facilidad en la cultura visual contemporánea (Napier *Anime* 7). Cabe citar aquí las palabras del experto español José Andrés Santiago Iglesias, quien afirma: “Es muy posible que la naturaleza visual del manga se explique no por su tendencia a presentar sino a representar” (*Manga* 134). Esto se ve reflejado, por ejemplo, cuando los artistas del cómic japonés buscan su inspiración en la historia y paisajes de Occidente.

Usualmente, el imaginario manga está integrado por visiones idealizadas o meras representaciones de aquello que es real en otro país o período histórico. Aunque es cierto que el mundo del manga suele ser de carácter fantástico, su variedad temática se traduce en un amplio rango de realidades. Salvando las distancias, puede decirse que es similar a la noción de realidad de un fenomenólogo, es decir, al pluralismo. Tal analogía se fundamenta debido a que si bien, desde una visión pluralista, la realidad inmediata es la más fundamental para el entendimiento del mundo que nos rodea, eso no niega la existencia de múltiples realidades (como podrían ser los sueños, la puesta en escena teatral, las alucinaciones), las cuales son igualmente internalizadas. Por ende, mientras algunos mangas representan situaciones y escenarios de la vida cotidiana, con cierto tono costumbrista, otros, en cambio, crean narrativas que incluyen universos de ciencia ficción, leyendas, superhéroes o el pasado. A esta segunda categoría pertenecen

los mangas cuya construcción ficcional y trama narrativa reflejan —en su intento por lograr una recreación histórica fidedigna, o a través de la libre apropiación de elementos— contenidos inspirados en la Europa medieval.

3. La reelaboración del pasado medieval europeo: creando “Otros” ficticiales o la compleja relación de Japón con el orientalismo

Ha sido señalado que la cultura japonesa de posguerra se encuentra inundada por imágenes de las *Western Middle Ages* (Iguchi 65). En suma, esta superabundancia de contenidos medievales con inspiración europea ha dado lugar a incontables préstamos y transfiguraciones que hallan en el manga su medio de expresión (Griffith 91). Dentro de las ficciones medievales ofrecidas por la historieta nipona, se incluyen las obras que juegan libremente con la iconografía y motivos medievales, como *Slayers* (1995-2001) de Hajime Kanzaka, Shoko Yoshinaka y Rui Araizumi o *Claymore* (2001-2014) de Norihiro Yagi. Puede distinguirse también otro conjunto, compuesto por los títulos basados —con distintos grados de fidelidad adaptativa— en la literatura medieval, dando lugar así a creaciones cuyo tratamiento de las fuentes originales difiere mucho de un manga a otro, como se aprecia en la pretensión de realismo histórico propuesta por *Vinland Saga* (2005) de Makoto Yukimura o en la aproximación a lo fantástico de *Nanatsu no Taizai* (2012-2020) de Nakaba Suzuki, con sus respectivos usos de las sagas islandesas y la materia artúrica¹.

La existencia de la categoría temática de manga neomedieval, entonces, no es una rareza, sino que se encuentra bien establecida dentro de la oferta editorial, gozando actualmente de un gran éxito. Sin embargo, si intentamos profundizar más allá de esta generalización inicial, pronto veremos que la representación del Medioevo europeo en el manga presenta su propia complejidad, la cual invita al análisis minucioso. En primer lugar, se ha demostrado que estas representaciones no solo se nutren de elementos originados en la Edad Media, sino que también pueden incluir

¹ Para el caso presentado por la primera de estas obras, véase el capítulo “Dicotomía entre naturalismo y *cartooning* en el manga contemporáneo: Una aproximación desde el imaginario medieval de *Vinland Saga*” de Santiago Iglesias (101-115). Allí, el autor, valiéndose de nociones como *cartooning* y *masking effect*, analiza el rol jugado por el mundo medieval europeo en la construcción del universo narrativo de Yukimura.

influencias tan diversas como las artes plásticas contemporáneas y el cine (Danesin). Segundo, junto con lo anterior deberían considerarse también las posibles —y esperables— constelaciones de referencias gráficas y literarias oriundas del mismo Japón. Por estos motivos, es conveniente hablar de un mosaico posmoderno de ideas, alusiones e imágenes, existente en la imaginación nipona y del cual se sirven los artistas del manga.

Nos detendremos en una consideración relativa al estado de la cuestión. Pese a la aparente novedad del objeto de estudio, estas operaciones de préstamos, apropiaciones y resignificaciones, vinculadas con el común denominador de la representación del pasado medieval europeo en el manga, han sido analizadas por diversos especialistas, como John Lance Griffith (*Integration and Inversion*), Atsushi Iguchi (*Appropriating the Other*) y Maxime Danesin (*Explorer les transferts littéraires*). No obstante, más allá de resaltar las dinámicas de estas reelaboraciones y su relación con fuentes históricas, literarias o fílmicas, poco se avanzó en lo relativo a los mecanismos puestos en juego a la hora de representar culturas de inspiración no europea en cómics japoneses de fantasía medieval.

Se trata de interrogantes que, al mismo tiempo, sirven para recordarnos la vigencia, en el neomedievalismo, de la discusión planteada en torno a cómo abordamos los retratos de sociedades que no son originarias de la Europa medieval.

El carácter novedoso de la indagación que proponemos, junto con las cuestiones que implica, nos llevan inevitablemente a definir qué entendemos por alteridad. Puesto que nuestro interés reside en el análisis estético y —si se quiere— la crítica literaria, optaremos por seguir un trabajo pionero en los estudios sobre alteridad en el manga, la tesis doctoral de Alex James Lewington (*Otherness and Identity*), quien implementa el concepto según lo interpreta Adela Dumitrescu: “the way of defining an ‘identity’ in relation to others [...] a product of social, cultural, political and other ways of construction” (141). La diferencia estriba en que, mientras Lewington lo utiliza para abordar cuestiones sociológicas desde sus lecturas de manga *shonen*, nosotros aplicaremos la definición analizando la construcción ficcional del “Otro” en un título de distinto género, un manga *seinen* de fantasía medieval oscura: *Berserk* (1989-) de Kentaro Miura (1966-2021). Asimismo, complementaremos este uso del concepto con la definición de alteridad

propuesta por Foucault (*Los anormales*), en los casos específicos donde son representadas criaturas mágicas.

Dada la problemática que se desprende de estos temas, conviene traer a acotación la discusión suscitada por el enfoque denominado *Global Middle Ages*. Considerar los argumentos en su contra y a favor nos permite entender mejor el debate y, en especial, definir nuestra posición. Por una parte, los defensores de esta visión sostienen que una mirada globalista del pasado no solo combate las perspectivas eurocéntricas, sino que también puede transformar nuestra propia comprensión de la historia y del tiempo en sí mismo, contribuyendo a una mejor identificación de los procesos (por ejemplo, la circulación de bienes entre distintas civilizaciones [Heng 9]). Sin embargo, la búsqueda de explicaciones aplicables a escala global no se encuentra exenta de dificultades ni de problemas. Existe el peligro de incurrir en generalizaciones, junto con la invisibilización de actores o pueblos enteros, sin mencionar que una “historia global” termina imponiendo, en la práctica, una visión igualmente restrictiva que aquella del eurocentrismo al que se pretende evitar (Frankopan 9).

A fin de lograr un abordaje adecuado, y porque creemos que no todas las sociedades deben pensarse precisamente en función de los mismos parámetros, buscaremos ser cautelosos con la terminología empleada en nuestro trabajo. De manera aclaratoria, cuando de aquí en más utilicemos la expresión “medieval”, “Europa medieval” u “Occidente medieval”, lo haremos debido a que *Berserk* presenta una ficción que, en su mayor parte, hace uso del imaginario occidental europeo correspondiente al período comprendido entre los años 500-1500, siendo este un rasgo central —no definitorio en su totalidad, pues existen variaciones y anacronismos— para el diseño visual de la obra, su ambientación, temas centrales, trama y personajes. Esta investigación explora los otros imaginarios históricos que fueron puestos en juego por Miura para la creación de su universo fantástico, apuntando a problematizarlos en cada instancia de análisis, ya fuere en materia de contenidos o de léxico.

Dentro de la geografía imaginaria de *Berserk*, Kushan existe como un gran imperio situado al este de las naciones que se encuentran bajo la esfera de influencia de la *Holy See* [volumen 28, episodio 244 (“Garrison”),

Millennium Falcon Arc]². Estas últimas presentan las características convencionales de una ficción permeada por un imaginario medieval (ejemplificado por la presencia de castillos, la transfiguración de iconografía cristiana y unas estructuras de poder feudales, entre otros elementos). En cambio, Kushan es presentado como una cultura distinta, cuyo diseño muestra influencias de varias tradiciones orientales, diferenciándose de manera acentuada del resto de los territorios que conforman el mundo habitado por Guts y compañía. Dicha singularidad se manifiesta a través del vocabulario visual establecido mediante la imagería asociada con la religión del imperio, su arquitectura, habitantes, costumbres, aspectos bélicos e incluso su magia. A lo largo del trabajo haremos hincapié en estas representaciones, recurriendo ocasionalmente a la información suministrada por los diálogos y monólogos internos de los personajes.

Considerando lo expuesto previamente, nuestra propuesta consiste en sostener que las estrategias representacionales, desplegadas por Miura en el momento de concebir al imperio Kushan, implican la combinación de diversos elementos de procedencia no occidental, los cuales, una vez integrados, enriquecen la obra al sumarle puntos de vista complementarios, a partir de la construcción de un “Otro” orientalizado. Es decir, a la creación de un Medioevo fantástico con una ambientación que se inspira predominantemente en la Europa cristiana (uno de los puntos centrales del *worldbuilding* de *Berserk*) se añade una riqueza estético-narrativa única en el manga³, que encuentra su insumo en la imagería procedente de las culturas india, árabe, safávida y otomana.

Aun así, antes de continuar, restan unas últimas aclaraciones conceptuales y teóricas. En cuanto al marco teórico implementado, estructuraremos el análisis de estas operaciones de apropiación, reelaboración y resignificación realizadas por Miura a partir del concepto de orientalismo, según fue definido por Edward Said (1-2), complementándolo con la

² Para este trabajo utilizamos, como fuente primaria de consulta, la traducción al inglés de *Berserk*, editada por Dark Horse Manga. Por este motivo, las referencias a ciertos contenidos de la obra (arcos, personajes y *lore* en general) son presentadas en dicho idioma.

³ Como antecedente, puede mencionarse que en la literatura medieval el exotismo y el orientalismo son procedimientos bastante habituales. Un ejemplo de eso es *Wigalois* (ca. 1210-1220) en alto alemán medio, que se construye de un modo bastante similar al que estamos describiendo.

filosofía crítica de Ziauddin Sardar (9). Con respecto a la obra de Said, pueden citarse las palabras de María José Vega, quien argumenta: “[*Orientalism*] Es un libro polémico, porque contesta conocimientos y prácticas culturales fuertemente institucionalizadas, y es un libro *político* en el mejor sentido de la palabra, pues revela la complicidad y las filiaciones de la literatura y el poder” (67). Según Sardar (67-68), el acierto de Said consistió en: (1) añadir al análisis histórico y académico una nueva dimensión: la crítica literaria; (2) reunir las diferentes corrientes de crítica en un único marco interdisciplinar, transformando de esta forma las diversas críticas al orientalismo en un análisis cultural multidisciplinar; y (3) al utilizar el lenguaje de la teoría discursiva foucaultiana y de la crítica literaria, Said consiguió situar su lectura en un nuevo terreno estratégico, al cual se suma la descripción saidiana del orientalismo como “la mayor de todas las narrativas/ficciones”. En definitiva, el argumento más significativo para Sardar (69) es que los textos orientalistas no solo pueden crear conocimiento, sino también la propia realidad que están describiendo. Por consiguiente, estas cualidades interpretativas revelan el potencial del concepto, en tanto herramienta analítica aplicable al estudio de una ficción anclada en la fantasía multicultural.

Sin embargo, pese a su éxito, la teoría de Said también ha sido objeto de críticas desde el momento mismo de su aparición. Entre ellas, se señala la limitación conceptual impuesta por el énfasis excesivo en las oposiciones binarias, es decir, una mentalidad de “nosotros” contra “ellos”, la cual pasa por alto el carácter complejo y/o ambivalente de las interacciones entre “Oriente” y “Occidente”, sin dejar tampoco espacio para considerar la posible “autoorientalización” por parte de un país no-occidental (Napier *From Impressionism* 9). Ahora bien, en cuanto a la noción de autoorientalismo, esta última puede ser precisada como:

[...] the act of portraying the Orient from an Oriental viewpoint, employing Orientalist techniques and styles. Self-Orientalism is predominantly rooted in the act of representing the Orient in a stereotyped and clichéd manner, hence viewing the oriental and Orient as the Other. This process, known as Self-Othering, entails the portrayal of the Orient in Oriental discourses (Riaz et al. 839).

Al considerar esa articulación del concepto, surge la pregunta de si acaso los juegos de Miura con imaginarios orientales no suponen una

operación de autoorientalismo. Aunque aparenta ser una conclusión convincente, creemos que dicho interrogante debe ser abordado con cautela, pues existe el riesgo de simplificar el particularismo de la identidad nipona, ya que implicaría dar por sentada una total autoidentificación con otras tradiciones orientales. En este sentido, vale citar las palabras de Napier, quien, advirtiendo la complejidad presentada por la relación de Japón con el orientalismo, advierte: “Japan, at least, could not fit so simply into a theoretical straitjacket” (*From Impressionism* 10). ¿Existe entonces un término que se ajuste mejor al caso de *Berserk*? Se trata de preguntas que serán revisitadas al finalizar el análisis gráfico y narrativo de la fuente seleccionada.

Finalmente, debemos realizar una última justificación teórica. Dado que *Berserk* es un manga en publicación desde 1989, el enfoque del neomedievalismo se presenta como el posicionamiento más adecuado para realizar un abordaje crítico. Recordemos que, luego de ser pensado y (re)pensado durante años, la teoría literaria le ha asignado al mismo un significado preciso, que implica, *de hecho y por definición*, pensar la Edad Media fuera de la Edad Media (Lacalle). En suma, como supo decir de forma intrigante Amy Kaufman: “Neomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else’s medievalism. It is medievalism doubled up upon itself” (4), una afirmación que se corresponde muy bien con el caso del manga. De esta forma, dada su naturaleza pluridisciplinar, el enfoque neomedievalista se convierte en el articulador que nos permitirá conjugar, en cada instancia de análisis, las nociones de transculturalidad, alteridad y orientalismo, de acuerdo con su respectiva implementación.

4. Apropiación y resignificación: un imperio de papel y tinta

El primer préstamo que se hace evidente es el propio nombre asignado a esta formación imperial. Parece remitir al Imperio Kushan histórico, surgido entre los siglos II y IV d. C., recordado por dominar la mayor parte de las actuales regiones de India septentrional, el este de Pakistán y Bangladesh. Coincidentemente, en *Berserk*, Kushan es reinado por el emperador Gani-shka. Este nombre presenta una semejanza lingüística con el dios Ganesha y con Kanishka, el soberano bajo el cual el verdadero imperio Kushan alcanzó su cenit. Sin embargo, más allá de estas similitudes y una cierta influencia

religiosa (que será abordada en el próximo apartado), el manga recurre a más de una tradición y período en su retrato de la alteridad, sin llegar a establecer lazos firmes con alguna cultura en concreto. Quizá, lo más destacable de este primer caso sea la búsqueda de inspiración en una civilización histórica del sudeste asiático.

En el *setting* medieval de *Berserk* se destaca el poder ostentado por la *Holy See*. Esta última es una organización religiosa institucionalizada, de gran injerencia sobre las regiones situadas al oeste del mundo conocido. Su pontífice, en clara alusión al cristianismo, es la figura central de un credo monoteístico, ejerciendo una fuerte influencia sobre la nobleza. ¿Qué sucede con la religión Kushan?

4.1. ¿Una religión inventada?

El especialista Mark MacWilliams (602) señala que los *mass media*, como parte de su propuesta de entretenimiento, reciclan un amplio reservorio de símbolos, ideas e imágenes asociados con la religión. Según el autor, esas visiones de lo sagrado dan lugar a la creación de un “mediascape”, mediante el cual los eventuales receptores pueden hallar un escape a las presiones del mundo moderno. Asimismo, estos lectores/espectadores cuentan con la posibilidad de consumir ese “mediascape” de acuerdo con sus propios intereses personales y necesidades. En cuanto al manga, el académico estadounidense argumenta: “the religious ‘image reservoir’ of manga becomes a resource for readers/consumers to construct meaning and to express their hopes, joys and fears” (602). Si consideramos lo que ya hemos expuesto, puede sostenerse que este uso de la religiosidad le permite al manga convertirse en un vehículo para la expresión de sueños y fantasías, incluyendo dentro de estas a los juegos con el exotismo en la representación de la alteridad (ya sea en términos culturales o identificada con lo mágico y misterioso).

Como vimos al principio, adentrarse en el estudio del manga nos lleva a sumergirnos en un medio que no solo manifiesta influencias de las artes tradicionales japonesas, sino que también hace gala de la tradición artística universal (Napier *Anime* 4 y Santiago Iglesias *Manga* 123). Para el caso de *Berserk*, y su tratamiento de la representación de lo sacro, se destacan las frecuentes transfiguraciones de imaginaria cristiana medieval, siendo este uno de los motivos visuales que permanecen constantes a lo largo de toda

la obra. ¿Cómo se reflejan este tipo de préstamos en la representación de la religiosidad kushan? La formulación de ese interrogante constituye un buen punto de partida para indagar los mecanismos detrás de la representación de la alteridad, ya que nos pone en contacto con un imaginario distinto.

A manera de respuesta inicial, hallamos un ejemplo en uno de los episodios del arco conocido como *Millennium Falcon*, precisamente, el momento en que el guerrero Silat, hijo del líder del clan Bakiraka, acompañado por dos de sus miembros —conocidos como tapasa—, visitan la recién conquistada ciudad de Windham, capital del reino de Midland. Allí, tiene lugar un encuentro que transcurre en la corte de Ganishka, ahora instalada en el antiguo palacio real midlander (Imagen 1). Quizá el aspecto más curioso de la escena sea el hecho de ofrecer una mirada a la religión dominante en el imperio del este. En torno al soberano, y hasta en su propio trono, predomina la presencia de estatuaria religiosa. Sin duda, resulta evidente a simple vista que la fuente de inspiración principal para estas ilustraciones detallistas se encuentra en el arte de la India, específicamente, en la imaginería asociada con las grandes tradiciones hindúes.



Imagen 1. Ganishka recibe a Silat y los tapasa en el palacio real de Windham.
Volumen 27, episodio 231 (“Dread Emperor”), *Millennium Falcon Arc*

Se trata de imágenes que buscan recrear con fidelidad las obras del mundo real en las que están basadas, un rasgo típico de la manera en que Miura suele insertar sus referencias visuales de índole histórica en el diseño del universo de *Berserk*. Profundizando el análisis, primero nos topamos con una suerte de deidad femenina guerrera, posiblemente inspirada por la diosa Durga, una divinidad central para el hinduismo, conocida por su representación de fuerza y protección (Imagen 2), aunque también, en este caso puntual, podría basarse en la diosa Kali, destructora de demonios (Imagen 3). Esta última interpretación encajaría bien con el carácter y móviles de Ganishka, pues es más factible que un poderoso conquistador, secretamente entregado a los arcanos de la magia ilícita, adore a una figura no necesariamente maligna, pero sí violenta.



Imagen 2. La diosa Durga destruye al demonio Majishásura. Siglo XII, Bangladesh o India (Bengala), Metropolitan Museum of Art



Imagen 3. Estatua en madera de la diosa Kali.
Ca. siglo XVII, India (Kerala), LACMA Collections

Junto con la representación de la diosa guerrera, se destacan dos esculturas más. A la derecha, observamos la efigie de un dios portando una espada, con varias serpientes emergiendo detrás suyo. La identificación de estos elementos apunta a Vishnu (Imagen 4), deidad principal en la tradición hindú, venerado como el creador, protector y transformador del universo⁴. Por último, le sigue la estatua antrozoomorfa de una divinidad con cabeza de jabalí (siendo la única deidad en la escena con más de una reproducción visible en todo el salón del trono). Bien podría decirse que se trata de una figura inventada, sin embargo, el hinduismo reconoce la existencia de un avatar del dios Vishnu, con cabeza de jabalí, llamado

⁴ El semidios serpentino (o naga) que emerge detrás de esta figura en la ilustración, bien podría basarse en Shesha (algunas veces llamado Ananta Shesha), estrechamente asociado con Vishnu, pues uno de sus atributos es cantar, con sus múltiples bocas, las hazañas de este último.

Varaha (Imagen 5), y encargado de enfrentar al *asura* conocido como Hiran-yaksha. Si este fuera el caso, considerando que en ocasiones los *asuras* son asimilados con entidades demoníacas, se estaría reforzando —junto con la otra posible inspiración en Kali— el motivo de la destrucción de demonios, constante en la caracterización de Ganishka y expresado en su deseo por derrotar a los apóstoles demoníacos de la *God Hand* (aun cuando él mismo fuera uno de ellos y aun cuando el motivo de tal lucha no sea otro que el de adquirir un poder supremo).

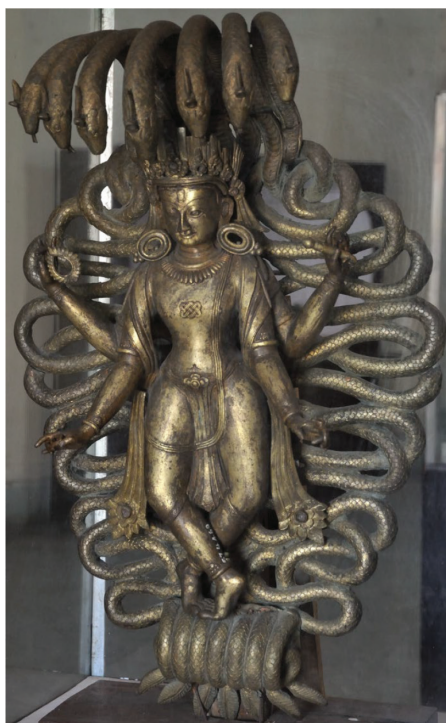


Imagen 4. Vishnu con Shesha. Bronce, período antiguo, Mathura, Government Museum

¿Qué nos pueden indicar los retratos de deidades veneradas por una alteridad imaginada en un manga de fantasía, cuya ambientación descansa —predominantemente— en la libre recreación del Medievo europeo? A la hora de retratar un “Otro”, estas visiones de la divinidad, fuertemente influenciadas por la mitología hindú, son utilizadas para enfatizar



Imagen 5. Varaha con su consorte Bhumi. Cobre, ca. 1600 a. C., Tamil Nadu

la diferencia representada por Kushan con respecto al imaginario religioso medieval en el que se basa la mayor parte de *Berserk*, y el cual impregna el resto de los espacios imaginados (como el reino de Midland, la ciudad de Vritannis o las ruinas de Albion). Dicho contraste acentuado, que deriva en la exotización del misticismo atribuido a ese “Otro” ficticio, parecería responder a una visión romántica de la India, es decir, la idea de “entenderla” —en la expresión del indólogo Ronald Inden (68)— como la “tierra de la Imaginación” por antonomasia. Según el estadounidense: “The idea of a mentality dominated by imagination has been a major constitutive element in idealist constructs of India and particularly of its major religion, Hinduism” (69). Si bien, Inden se refería a idealizaciones concebidas con el fin de plasmar cierta visión de la India, lo mismo puede aplicarse para la reimaginación de elementos culturales, tal como se aprecia en las operaciones de apropiación y transfiguración de la iconografía hindú, vistas en *Berserk*.

Aun así, un aspecto que no se puede ignorar en esta representación de la alteridad es la violencia asociada con la religión kushan, apreciable en las cabezas de enemigos midlander derrotados, empaladas en las armas de dos de las estatuas. Considerando esto, la exageración hiperviolenta no

se aleja mucho del modo en el cual la implementación de la doctrina de la *Holy See* es representada (Imagen 6), es decir, ambas religiones exhiben los mismos niveles de violencia, aspecto ostensible al comparar distintos arcos del manga, especialmente, *Conviction* y *Millennium Falcon*.



Imagen 6. La violencia de la *Holy See*, reflejada en las prácticas del inquisidor Mozgus y sus acólitos. Volumen 18, episodio 135 ("Tower of Shadows, Part 1"), *Conviction* Arc

Como cierre de esta primera instancia de análisis, y en línea con nuestra interpretación de las características generales de la ficción de *Berserk*, concluiremos que las estatuas representan deidades inventadas, con una fuerte influencia de la religión hindú. Si contemplamos el modo en que el *mangaka* concibió la otra gran religión de su mundo fantástico, la doctrina de la *Holy See*, veremos que, aunque se puedan trazar paralelismos claros e incluso hallar nexos visuales directos con religiones del mundo real, Miura siempre prioriza la reimaginación, adaptada a los temas principales de su construcción ficcional. Lo mismo puede afirmarse —como veremos en el siguiente apartado— para el caso de las influencias arquitectónicas con origen histórico.

4.2. Arquitectura: de mezquita a palacio

Ha sido demostrado que *Berserk* contiene también numerosas representaciones de una serie de infraestructuras de la arquitectura hispana medieval (Ros Piñeiro 93-100). Entre otras, puede identificarse el templo románico de San Martín de Tours (siglo XI), ubicado en Frómista, el castillo de Coca (siglo XV), localizado en Segovia, y el Alcázar de Segovia (inicios del siglo XIII).

Estos son solo algunos de los tantos casos que podrían añadirse, como, por ejemplo, la iglesia de *San Michele Arcangelo* (siglos V-VI), situada en Perugia, o la *Torre di Arnolfo* del *Palazzo Vecchio* en Florencia (siglos XIII-XIV). Sin embargo, nos hallamos ante un problema, si bien todos ellos constituyen ejemplos válidos, en el universo del manga sirven de inspiración para construcciones asociadas culturalmente con las naciones bajo el influjo de la *Holy See*, y en este trabajo lo que exploramos es la representación de la alteridad encarnada por Kushan. Siguiendo los objetivos de esta propuesta, en nuestro análisis señalaremos una referencia visual arquitectónica, procedente de la cultura islámica-oriental, con una novedad adicional: la representación de un interior. Nos referimos a la Mezquita de Córdoba, obra cumbre del arte andalusí, cuya construcción inició a finales del siglo VIII.

Primero, unas necesarias aclaraciones. La discusión respecto a cómo abordar el estudio de al-Ándalus es suficientemente densa y ha tenido un desarrollo académico extenso, de modo que se torna necesario refrendar cualquier aseveración a partir de la evocación de bibliografía específica. En primer lugar, siempre estuvo discutido si al-Ándalus entra dentro del estudio de la Edad Media⁵. A este respecto, se destaca el renovado espíritu de la crítica

⁵ Desde una mirada disciplinar diacrónica, pese al surgimiento del cuerpo profesional universitario de los arabistas, cuya formación se remonta al siglo XIX, y a la riqueza informativa ofrecida por las fuentes árabes, “han sido escasos los intentos por integrar el estudio de las distintas narrativas sobre la historia medieval peninsular” (Fierro *Qué hacer* 178). Si nos fijamos, por ejemplo, en la valoración histórica de un hecho puntual, como lo es la conquista islámica, veremos que incluso existen discursos que buscan negarla, los cuales permean la percepción del pasado, ejerciendo su influencia sobre amplios sectores de la población (entre los que se encuentran círculos académicos y no académicos). A este respecto, puede señalarse el carácter acientífico de la obra del pensador fascista Ignacio Olagüe, responsable de impulsar una visión simplista y distorsionada, la cual ha sido puesta en tela de juicio por especialistas como Pedro Martínez Montávez, Pierre Guichard, Dolores Bramon, Maribel Fierro y Alejandro García Sanjuán (Fierro *Al-Andalus* 325-349; García Sanjuán 173-198). En cuanto a los cambios historiográficos, acontecidos durante el pasaje del siglo XX al XXI, cabe citar las palabras de Ana Echevarría Arsuaga (246), quien sostiene: “en las últimas décadas se puede constatar la evolución experimentada dentro del medievalismo, desde posturas eurocéntricas y podríamos decir anti-islámicas, a una incorporación plena de los temas relativos a historia del islam y al-Andalus en los programas y manuales de esta especialidad”. Esa afirmación va en línea con lo propuesto por Fierro (*Qué hacer* 181): “para el caso de al-Andalus, disponemos de hilos de distinto tipo y color que nos permiten tejer visiones complejas de lo que fueron las experiencias de sus habitantes sin caer ni en la apología ni en la descalificación. De esta manera no solo les hacemos justicia sino también podemos escribir historia mejor y, sobre todo, nos da una base sobre la que construir una historia medieval peninsular más rica y variada cuando, además de tejer con los hilos de un lado, se entretejen a musulmanes, judíos y cristianos en telares comunes”.

formulada por Pierre Guichard, cuya tesis doctoral, *Estructura antropológica de una sociedad islámica en Occidente*, publicada en 1976, ejerció una influencia decisiva en la historiografía posterior sobre al-Ándalus. Sin ahondar en detalles, pues tal empresa excedería por mucho la extensión de este artículo, en ese trabajo pionero, Guichard buscó demostrar la clara “orientalización” de la sociedad andalusí, una población que forma parte de la Europa medieval, pero que posee características del Islam oriental en cuanto a su estructura social (Guichard 55-101). Considerando este aporte fundamental y en busca de una terminología adecuada en su especificidad, utilizaremos la expresión “islámico-oriental” para referirnos al pasado andalusí. Esta elección nos servirá en nuestro análisis, pues no solo permite identificar mejor el imaginario en cuestión, sino que además contribuye a establecer las diferencias que intentamos demarcar desde un principio, cuando postulamos que, en la representación de Kushan, Miura se distancia del imaginario europeo convencional. De esta forma, podemos afirmar que, a las influencias de la tradición hindú, ahora se añaden las de origen islámico-oriental.

En segundo lugar, desde lo académico incluso está discutido si los estudios árabes e islámicos, que abarcan el campo de especialidad de las investigaciones sobre al-Ándalus y el mundo islámico durante su período clásico (correspondiente cronológicamente con el Medioevo europeo), tienen que ser incluidos, justamente, dentro del campo de los estudios medievales, o si tienen que formar un campo separado del medievalismo. Por nuestra parte, desde la postura asumida en este trabajo, consideramos que es relevante estudiar la influencia del arte andalusí en la obra de Miura, pues nos pone en contacto con una (re)interpretación de al-Ándalus construida en lo esencial desde una perspectiva ajena a su propio centro de gravedad (García Fernández 73-74), pero también —añadimos— distante de los centros de gravedad del resto de Europa y Norteamérica⁶. Volveremos sobre la cuestión de las fronteras durante la valoración final de este apartado. Una vez finalizadas las clarificaciones, procederemos con el análisis

⁶ En lo referente al tratamiento del legado musulmán en la tradición del cómic español, véase el capítulo “Enemigo mío. La efigie del personaje islámico andalusí en la historieta histórica española” de Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente (133-146). En dicho estudio, los autores dan cuenta de los progresivos avances de la historieta española hacia un mayor entendimiento del pasado ibérico de al-Ándalus.

de la referencia visual señalada y su significado para la representación de la alteridad y el desarrollo del *worldbuilding* en *Berserk*.

Durante su incursión a la ciudad portuaria de Vritannis, motivada por el fin de infiltrarse en el banquete donde están Lady Farnese y su familia, el grupo liderado por Guts se adentra en una edificación bastante singular. A una primera ilustración, que muestra la puerta exterior (Imagen 7), le sigue una página doble donde se representa la denominada *Colonnade Chamber* (Imágenes 8 y 9). La referencia visual en ambos espacios, fachada e interior, resulta innegable. Asistimos a una recreación muy detallada de la Mezquita de Córdoba. Valiéndose de esta referencia visual procedente de la arquitectura andalusí, el arte del *mangaka* recrea los arcos de herradura de la Mezquita con tanta precisión que el famoso Bosque de Columnas de la edificación original se convierte en la *Colonnade Chamber* del manga, es decir, la arquitectura histórica alimenta la arquitectura visual de la obra o, en otras palabras, la reutilización de materiales efectuada por Miura no dista mucho de la reutilización de materiales puesta en práctica por los arquitectos islámicos del edificio original. De forma surrealista, al presentar el espacio con tan pocos personajes y un vacío negro dominando el fondo, se exageran las dimensiones de la sala, produciendo así un efecto casi irreal de infinitud, algo que subsiste a pesar de la fidelidad al detalle en la ilustración.

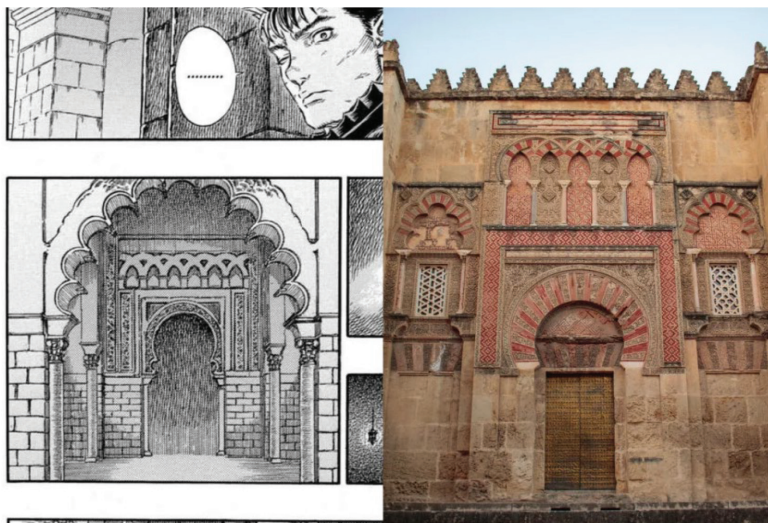


Imagen 7. Contraste entre el exterior del palacio kushan [volumen 29, episodio 256 (“*Colonnade Chamber*”), *Millennium Falcon Arc*] y la fachada de la Mezquita de Córdoba

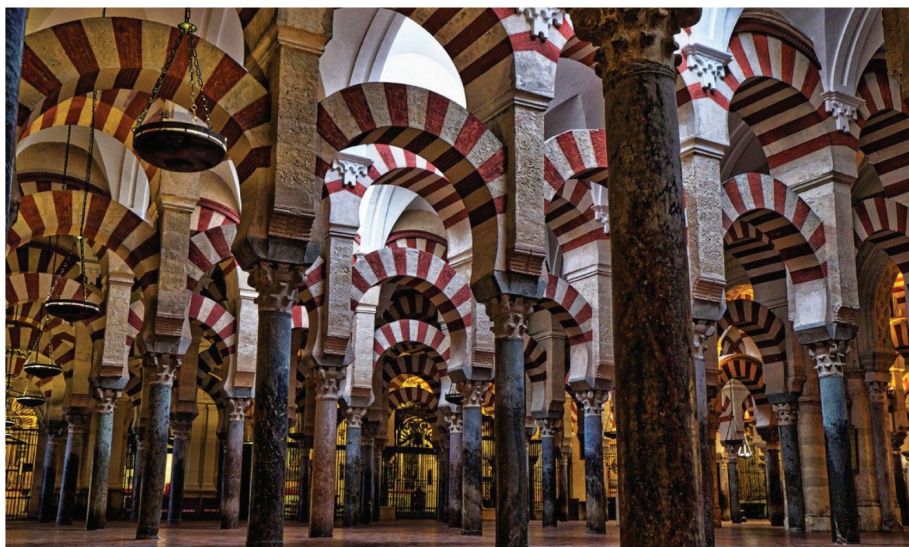


Imagen 8. El Bosque de Columnas de la Mezquita con sus arcos de herradura

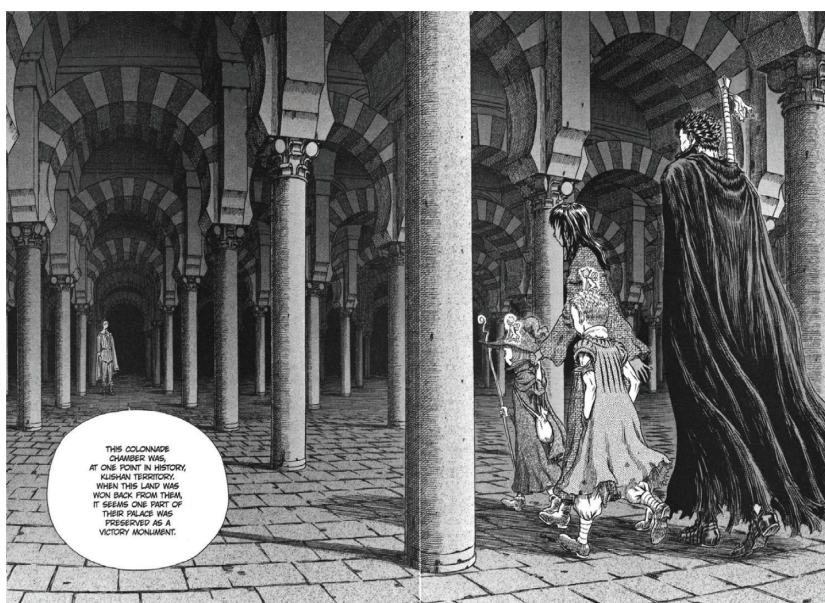


Imagen 9. La Colonnade Chamber del manga. Volumen 29, episodio 256 ("Colonnade Chamber"), *Millennium Falcon Arc*

Es este bosque de columnas el que sirve de escenario al duelo entre Guts y el joven Serpico, los compañeros que momentáneamente se han vuelto rivales. Precisamente, es Serpico quien nos cuenta la historia del edificio: en un pasado distante, Vritannis fue conquistada por los kushan, quienes edificaron la cámara como parte de un palacio durante su ocupación del territorio. Cuando los habitantes de Vritannis reconquistaron su ciudad, se decidió preservar la sala como un monumento a la victoria obtenida sobre Kushan. De esta noticia se desprenden dos consideraciones relevantes para los fines de nuestra propuesta:

(1) La *Colonnade Chamber* era originariamente una sección de un palacio kushan que fue dejada intacta luego de la reconquista de la ciudad⁷. En una primera impresión, el peso de la inspiración histórica resulta muy claro, tanto en el trasfondo de los hechos previos al desarrollo de la trama (se establecen analogías con la propia historia del pasado ajeno), como en la arquitectura, si bien para el caso kushan esta última es desligada del elemento religioso original (el Bosque de Columnas de la Mezquita, reimaginado en la fantasía de *Berserk*, pasa a ser parte de un palacio, es decir, como producto de su reelaboración, el espacio religioso se convierte en espacio cortesano de una alteridad imaginaria).

(2) Como buenos cineastas, los *mangakas* pueden focalizar la atención del lector en detalles, para así evocar asociaciones y memorias (Schodt 26). En definitiva, toda resignificación manifiesta una liminar intelección del elemento apropiado, ya sea en la arquitectura o el pasado ajenos. Ello significa que Miura comprende bien el juego de alusiones generado al insertar estas referencias de inspiración histórica, traducidas en aspectos visuales y narrativos, y se vale de las mismas para su representación de la alteridad, evocando una asociación directa que equipara al pasado imaginado con el pasado histórico. Este uso del legado islámico-oriental, reflejado en la tradición andalusí, permite profundizar la caracterización de Kushan. El resultado final es un volumen de *worldbuilding* —complejo y diverso— que distingue a *Berserk* de otros mangas anclados en la ambientación medieval,

7 Usamos el término “reconquista” en el sentido que lo plantea el manga, sin adherir al mismo en una lectura histórica, dada su posible naturaleza tendenciosa y simplificadora.

al proponer una fantasía que excede las fronteras de la Edad Media europea y del propio Japón, o sea, una ficción neomedieval que va más allá del medievalismo.

Ya vimos como estos mecanismos de representación de la alteridad se reflejan en la religión y arquitectura kushan, con sus respectivas influencias de los imaginarios hindú e islámico-oriental. Veamos, por último, como se traducen en las estrategias gráficas del diseño de personajes.

4.3. Diseño de personajes: entre el exotismo y la romantización

Si tuviésemos que indicar una cualidad específica que distinga al manga como medio de expresión, siempre pensando en términos del ritmo visual, puede destacarse la diversidad exhibida por las imágenes que pueblan sus páginas (Schodt 26; McCloud *Making Comics* 217). Por norma general, para retratar a los distintos personajes se adoptan estrategias gráficas basadas en un diseño sintético, pero descriptivo. En esencia, al focalizarse en detalles específicos, lo que se busca es la ampliación a través de la simplificación (McCloud *Understanding Comics* 30). ¿Cómo se traslada esto a la representación de la alteridad? ¿Queda lugar para representaciones convincentes o todo se restringe a caricaturas estereotipadas?

Empecemos por analizar el siguiente ejemplo, una ilustración que muestra al ejército kushan (Imagen 10). La caballería avanza con los estandartes en alto, le siguen de cerca temibles elefantes. Como vemos, la estrategia representacional puesta en práctica mantiene los motivos que buscan diferenciar a Kushan de sus vecinos occidentales. La avanzada emerge como una amalgama de diversos elementos, provenientes de tradiciones oriundas de Medio Oriente y el sudeste asiático. Puede observarse a los acorazados jinetes portando armas y armaduras que se asemejan a las usadas por las fuerzas del Imperio Mogol, el Irán Safávida y el Imperio Otomano (en el caso de esta ilustración, parecería que los *sipahi* otomanos fueron una inspiración directa para el diseño de estos caballeros). La tendencia a exotizar el retrato del imperio de Ganishka se refuerza por la inclusión de elefantes de guerra entre sus tropas, indicando que no solo se marca un contraste con las formas de guerra vistas en Midland y las otras naciones, sino que además hasta la fauna que puebla las tierras bajo control kushan es distinta.

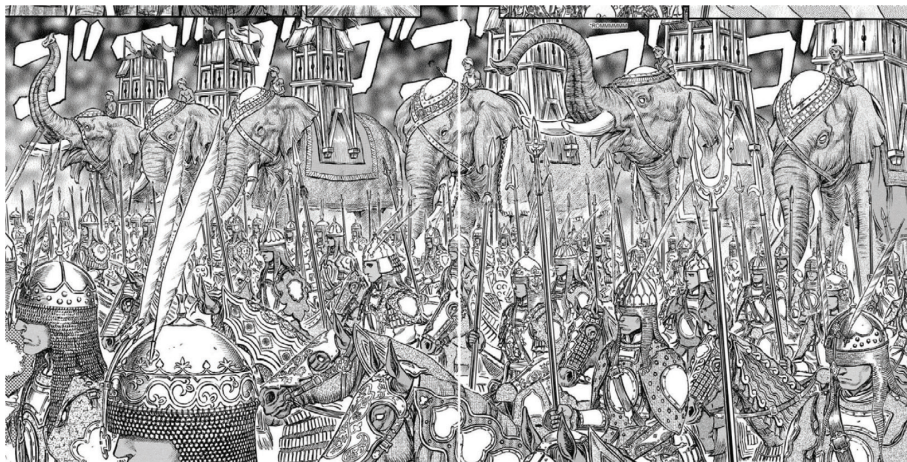


Imagen 10. Avance del ejército kushan. Volumen 21, episodio 176
(*"Determination and Departure"*), *Conviction Arc*

Para el caso de los habitantes del imperio, el tono de las representaciones oscila entre lo que podríamos denominar una caricatura cargada con un significado estereotipado (el denominado Imp de la Imagen 11), la romantización escapista en la caracterización de Silat (Imagen 12) y una mezcla entre ambos extremos, apreciable en la figura de Daiba levitando (Imagen 13). Por su parte, la representación de la mujer kushan plantea todo otro rango de problemas interpretativos (Imagen 14). Si bien se mantienen los motivos exotizantes (como el peinado, las ropas o el uso del *bindi*), el efecto logrado se aproxima más a la estilización vista en la figura de Silat. Sin embargo, este caso puntual nos expone al problema de la hipersexualización de la figura femenina, quizá uno de los aspectos más problemáticos de *Berserk* (y de muchos otros mangas). Dentro de este tópico, puede incluirse la ocasión en que Sonia, una joven plebeya de Midland, defraudada al saber que su amor por Griffith no es recíproco, juega tapándose el rostro con la capa de este último, a la manera de un velo (Imagen 15). Cuando su compañero Mule Wolflame la reprende por esta acción, ella responde que está jugando a ser una kushan. Dicho ejemplo, en apariencia anecdótico, es una de las pocas instancias en las cuales —fuera del conflicto bélico u otras interacciones hostiles— contamos con una impresión de primera mano acerca de cómo las gentes de Midland perciben las costumbres de la

cultura kushan (en este caso, la vestimenta femenina). Con recursos de este tipo, Miura logra que la diferencia establecida mediante la inclusión en su obra del “Otro” orientalizado cobre una mayor consistencia; los kushan no solo son un belicoso imperio que amenaza con conquistar todo a su paso, también son una población presente en la imaginación de los midlanders.



Imagen 11. Imp. Volumen 10, episodio 56 (“Bakiraka 1”), *Golden Age Arc*

Finalmente, para el análisis de la representación de las criaturas invocadas por acción de la magia kushan (los *pishacha*), puede seguirse a Foucault (*Los anormales*), ya que aquí la diferencia se establece debido a que estos familiares monstruosos son una violación tanto a las leyes de la sociedad, como de la naturaleza, algo visible en los exagerados rasgos de los seres que alguna vez fueron animales (como tigres, elefantes o cocodrilos). Incluso, dado este origen, puede decirse que los *pishacha* presentan una doble alteridad, resultante del hecho de ser, en principio, animales exóticos oriundos de las regiones del imperio Kushan, los cuales fueron

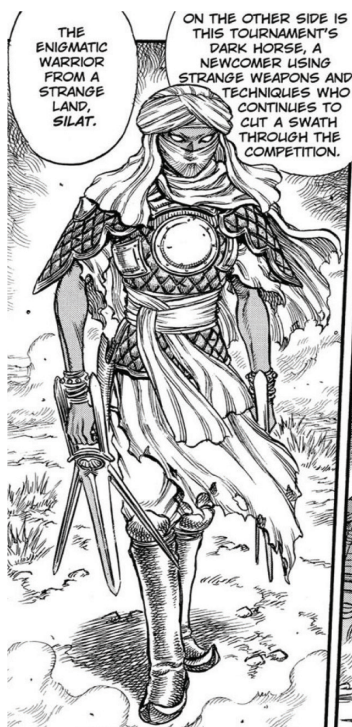


Imagen 12. Silat. Volumen 9, episodio 41 ("Tournament"), *Golden Age Arc*

transformados a través del poder de una magia ilícita, conjurada por esos mismos "Otros" orientales.

5. Conclusión: imaginarios orientales para crear orientales imaginarios

A los dos aspectos mencionados por Schodt (25) como los grandes aciertos del manga, *storytelling and character development*, creemos que, al menos por lo visto en el caso de *Berserk*, puede sumarse un punto adicional a esa riqueza: el amplio volumen de *worldbuilding* que puede llegar a desarrollar un manga (tal como pudimos apreciar gracias a los ejemplos analizados). En la obra de Miura, no solo se trata de crear un Medioevo fantástico de inspiración europea, sino que también sus juegos artísticos incluyen influencias de otros imaginarios, dando lugar a un universo de fantasía multicultural.



Imagen 13. Daiba. Volumen 28, episodio 243 (“Jñānin”), *Millennium Falcon Arc*

Dicho de otra forma, en el caso de *Berserk*, el *mangaka* no solo establece su representación personal del pasado medieval (enriquecida, como es sabido, por diversas fuentes), sino que incluso se da el lujo de concebir un “Otro” orientalizado plausible (al menos dentro de las lógicas de ese mundo de ficción). Midland, Tudor y Walladoria no solo existen como tales, también tienen su correlato en el poderoso imperio Kushan, ubicado al este de la *Holy See*.

En los mecanismos puestos en juego para representar al imperio Kushan, la apropiación resignificada se convierte en un vehículo para la expresión de la alteridad, enfatizando el ya mencionado carácter multicultural de la fantasía de *Berserk*. En lugar de confinarse en la representación de un pasado medieval de arraigo occidental, Miura se abre a la construcción

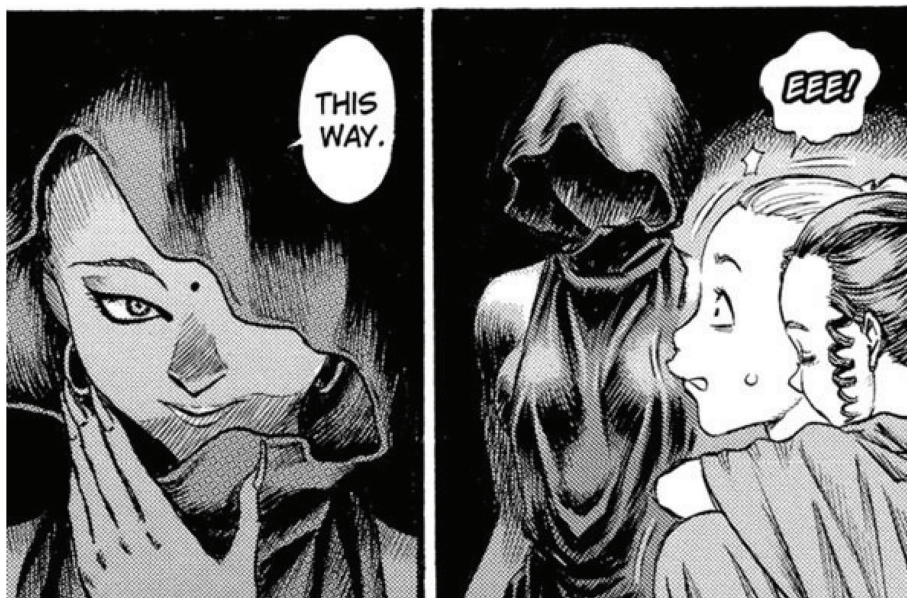


Imagen 14. Mujer kushan. Volumen 10, episodio 57 ("Bakiraka 2"), *Golden Age Arc*

de un "Otro" orientalizado, construcción positiva en su mayor parte (al menos para los parámetros de *Berserk*), pero no exenta de ser problematizada (como vimos en el caso de los diseños de los personajes).

El arte de Miura desarrolla un exotismo ecléctico, muy original y libre en su mosaico de influencias. Se trata de la apropiación, reelaboración y expansión de influencias visuales, con orígenes orientales, las cuales son incorporadas de forma orgánica en la narrativa. Dados los problemas que implica una noción como autoorientalismo, y en base a la lectura realizada, sostenemos que la expresión adecuada para designar la representación de la alteridad en *Berserk* es esa noción de exotismo.

En la ambivalencia de su representación, Miura se define por la heterogeneidad, de forma tal que el exotismo empleado en la representación de Kushan, su arquitectura, gentes, magia y deidades, actúa como el reverso del "orientalismo invertido" (u occidentalismo) presenciado en la representación de las naciones que responden a la *Holy See*. Ambas operaciones no son mutuamente excluyentes, sino que se complementan en la gestación del mundo de *Berserk*, produciendo así un universo fantástico

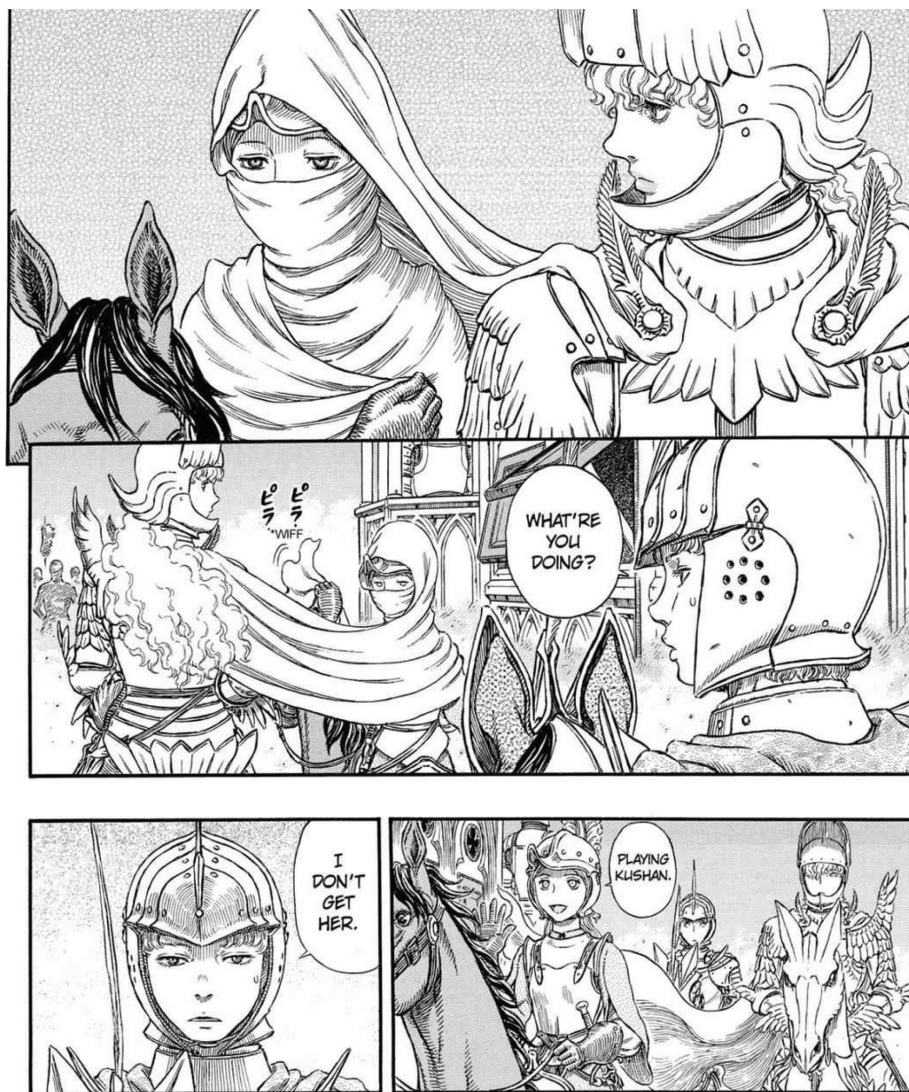


Imagen 15. Sonia (midlander) se disfraza de mujer kushan. Volumen 33, episodio 291
 ("Precognitive Dream"), *Millennium Falcon Arc*

dotado con un *worldbuilding* de gran riqueza, con notoria inspiración histórica (en materia de religión, arquitectura, temas y motivos), en donde se reconoce, habilita y representa la diversidad cultural. Sin embargo, como hemos señalado, esto no anula la presencia —quizá problemática— de

representaciones cargadas con un significado estereotipado y otros aspectos que bien podrían ser debatidos, como la hipersexualización de la figura femenina. Sin duda, constituyen cuestiones que deberán ser abordadas en futuros análisis.

El carácter transcultural del manga, es decir, su capacidad de mirar hacia dentro y hacia afuera de la psique nipona, es lo que habilita la creación de una alteridad como la que representa Kushan, construido por una combinación de influencias variopintas, provenientes del Oriente no-nipón, las cuales son resignificadas. Estas, sumadas al abanico de influencias occidentales, dan como resultado una creación única. En lugar de confinarse en la recreación de un Medioevo de inspiración europea, Miura hace todo lo contrario al atreverse a jugar con pasados e imaginarios ajenos, se apropia de las tradiciones europeas y asiáticas, las cambia, las confunde, las mezcla, e inventa algo que solo podía inventarse en un medio transcultural como el manga, una nueva tradición elaborada a partir de la reelaboración de distintos materiales, un imperio de tinta y papel.

Bibliografía

- Adamowicz, Klaudia K. "The meaning of «mukokuseki» in Harajuku sub-cultures research". *Research Reports Session II: Culture, Language and Social Science, at the 10th Convention of the International Association for Japan Studies*, International Association for Japan Studies newsletter, n. 11, 2014, pp. 35-41.
- Berndt, Jacqueline. "Permeability and Othering the Relevance of «Art» in Contemporary Japanese Manga Discourse". *Approches critiques de la pensée japonaise du XXe siècle/Critical Readings in Twentieth Century Japanese Thought*, editado por Livia Monnet, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2001, pp. 349-375.
- Berndt, Jacqueline. "Introduction: Two Media Forms in Correlation". *The Cambridge companion to manga and anime*, editado por Jacqueline Berndt, Cambridge, Cambridge University Press, 2024, pp. 1-16.
- Danesin, Maxime. *Explorer les transferts littéraires et culturels européens au Japon: des temps archaïques au néo-médiévalisme de l'ère Heisei (1989-2019)*. Tours, Université de Tours, 2019.

- Dumitrescu, Adela. *The Importance of the Otherness in the Construction of the Sentimental Character's Identity*. Pitesti, University of Pitesti, 2014.
- Echevarría Arsuaga, Ana. "Omeyas de Damasco, Omeyas de Córdoba. El destino de una dinastía en el medievalismo español". *Al-Andalus/España. Historiografías en contraste. Siglos XVII-XXI*, dirigido por Manuela Marín, Madrid, Casa de Velázquez, 2009, pp. 231-246.
- Fierro, Maribel. "Al-Andalus en el pensamiento fascista español. La revolución islámica en Occidente de Ignacio Olagüe". *Al-Andalus/España. Historiografías en contraste. Siglos XVII-XXI*, dirigido por Manuela Marín, Madrid, Casa de Velázquez, 2009, pp. 325-349.
- Fierro, Maribel. "Qué hacer con al-Andalus". *eHumanista: Journal of Iberian Studies*, v. 37, 2017, pp. 177-184.
- Foucault, Michel. *Los anormales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Frankopan, Peter. "Why We Need to Think About the Global Middle Ages". *Journal of Medieval Worlds*, v. 1, n. 1, 2019, pp. 5-10.
- García Fernández, Javier. "Más allá del medievalismo y el arabismo: Al-Ándalus en perspectiva poscolonial". *Estudios de Asia y África*, v. 57, n. 1, 2022, pp. 61-94.
- García Sanjuán, Alejandro. "Ignacio Olagüe y el origen de al-Andalus: Génesis y proceso de edición del proyecto negacionista". *Revista de Estudios Internacionales Mediterráneos*, n. 24, 2018, pp. 173-178.
- Griffith, John Lance. "Integration and Inversion: Western Medieval Knights in Japanese Manga and Anime". *Medieval and Early Modern English Studies*, v. 17, n. 1, 2009, pp. 89-119.
- Guichard, Pierre. *Al-Andalus: estructura antropológica de una sociedad islámica en Occidente*. Barcelona, Barral Editores, 1976.
- Heng, Geraldine. *The Global Middle Ages: An Introduction*. Cambridge, Cambridge University Press, 2021.
- Hernando Morejón, Jacobo y Pilar Garrido Clemente. "Enemigo mío. La efigie del personaje islámico andalusí en la historieta histórica española".

Estudios en neomedievalismo: juegos, letras y viñetas, coordinado por Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente, Granada, Comares, 2023, pp. 133-146.

Iguchi, Atsushi. "Appropriating the Other on the Edge of the World: Representations of the Western Middle Ages in Modern Japanese Culture". *Journal of The Open University of Japan*, v. 28, 2010, pp. 63-69.

Inden, Ronald B. *Imagining India*. Bloomington e Indianápolis, Indiana University Press, 2000.

Kacsuk, Zoltan. "Re-Examining the «What is Manga» Problematic: The Tension and Interrelationship between the «Style» Versus «Made in Japan» Positions". *Arts*, v. 7, n. 26, 2018, pp. 1-18.

Kaufman, Amy S. "Medieval Unmoored". *Studies in Medievalism: Defining Neomedievalism(s)*, n. 19, 2010, pp. 1-11.

Lacalle, Juan Manuel. "Neomedievalismo: un acercamiento al enfoque y una breve historización". *Calamus. Revista de la Sociedad Argentina de Estudios Medievales*, n. 7, 2023, pp. 1-36.

Lewington, Alex James. *Otherness and Identity in Shonen Manga*. York, University of York, 2020.

MacWilliams, Mark. "Religion and Manga". *Handbook of Contemporary Japanese Religions*, editado por Inken Prohl y John Nelson, Leiden y Boston, Brill, 2012, pp. 595-628.

McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York, Harper-Perennial, 1994.

McCloud, Scott. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Nueva York, Harper, 2006.

Miura, Kentaro. *Berserk*. Milwaukie, Dark Horse Manga, 2003.

Napier, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2000.

Napier, Susan J. *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2007.

- Riaz, Wajid et al. "Self Othering: a self-Orientalist perspective of Kamila Shamsie's Best of Friends". *Advance Social Science Archives Journal*, v. 2, n. 4, 2024, pp. 839-855.
- Ros Piñeiro, Iria. "Resignificar la arquitectura medieval española en el manga para crear una fantasía propia: analizando Berserk de Kentaro Miura". *Estudios en neomedievalismo: juegos, letras y viñetas*, coordinado por Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente, Granada, Comares, 2023, pp. 93-100.
- Said, Edward Wadie. *Orientalism*. Londres, Penguin Books, 2003.
- Santiago Iglesias, José Andrés. "Dicotomía entre naturalismo y cartooning en el manga contemporáneo: Una aproximación desde el imaginario medieval de Vinland Saga". *Estudios en neomedievalismo: juegos, letras y viñetas*, coordinado por Jacobo Hernando Morejón y Pilar Garrido Clemente, Granada, Comares, 2023, pp. 101-115.
- Santiago Iglesias, José Andrés. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona, Comanegra, 2010.
- Sardar, Ziauddin. *Orientalism*. Buckingham, Open University Press, 1999.
- Schodt, Frederik L. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Berkeley, Stone Bridge Press, 1996.
- Sturken, Marita y Lisa Cartwright. *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. New York, Oxford University Press, 2001.
- Vega, María José. *Imperios de papel: introducción a la crítica postcolonial*. Barcelona, Crítica, 2003.
- Welsch, Wolfgang. "Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury". *Filozoficzne konteksty rozumienia transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha, part 2*, editado por Roman Kubicki, Poznań, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, 1998, pp. 195-222.
- Welsch, Wolfgang. "Transculturality: the Puzzling Form of Cultures Today". *Spaces of Culture: City, Nation, World*, editado por Mike Featherstone y Scott Lash, Londres, SAGE Publications Ltd, 1999, pp. 194-213.