

# LOS PERSONAJES “REBELDES” POPULARES EN EL MANGA Y EL ANIMÉ DEL SIGLO XXI

*POPULAR “REBEL” CHARACTERS IN  
21ST CENTURY MANGA AND ANIME*

Genaro Gatti  
Universidad de Buenos Aires  
[genaro\\_ao\\_xd@hotmail.com](mailto:genaro_ao_xd@hotmail.com)

## ∞ RESUMEN

### ∞ PALABRAS CLAVE

Personaje  
Rebelde  
Manga  
Animé

*El trabajo aborda el tema del personaje en el manga y el animé, en particular la figura del personaje “rebelde” en algunas obras emblemáticas que han tenido un alcance masivo en lo que va del siglo. Se propone la idea de que esta figura es sumamente compleja, encarnando fuertes debates filosóficos al interior de ese mundo ficcional que escapa a categorías morales clásicas. Se verá cómo se presenta esta figura en Code Gueass, Monster y One Piece, en las que el contexto será fundamental para entender el rol de sus personajes rebeldes al interior de ese mundo ficcional.*

## ∞ ABSTRACT

### ∞ KEYWORDS

Character  
Rebel  
Manga  
Anime

*The article deals with the theme of the character in manga and anime, in particular the figure of the “rebel” character in some emblematic works that have had a massive reach so far this century. We propose the idea that this figure is extremely complex, embodying strong philosophical debates within this fictional world that escapes classical moral categories. We will see how this figure is presented in Code Gueass, Monster and One Piece, in which the context will be fundamental to understanding the role of their rebellious characters within this fictional world.*

Recibido: 10/08/2021  
Aceptado: 03/01/2022



El manga y el animé se han popularizado cada vez más como objetos de estudio desde el campo de la teoría literaria en el último tiempo. Es natural que uno de los objetos de consumo más grande del mundo, especialmente entre el público joven, tenga vastos estudios en términos de recepción e influencia sociocultural.<sup>1</sup> Algunos debates interesantes en este punto por ejemplo son la presencia constante de contenido LGBTQ en las obras o la aparición de fanáticos (*recipientes*)<sup>2</sup> asociados en grupos político-ideológicos. En cuanto al estudio de estas producciones como ficciones, el abordaje todavía es incipiente.

Este trabajo se interesa en abordar uno de los aspectos que se consideran más importantes en el estudio del manga y el animé en tanto productos ficcionales: la cuestión del personaje. Particularmente, se analizará lo que puede observarse como “personajes rebeldes”, algo que quizá debería haber sido un paso previo en los análisis receptivos que se han dado vinculados a los debates políticos.<sup>3</sup> La cuestión de la rebeldía resulta llamativa en un contexto de producción de una sociedad como la japonesa, con una tradición de respeto muy fuerte al orden y las jerarquías reflejada en el mismo lenguaje.<sup>4</sup> Algunas preguntas que se plantean son: ¿qué es lo que caracteriza a los personajes rebeldes como tales? ¿qué función cumplen en torno a la composición del mundo ficcional? ¿cuál es la filosofía que guía su accionar? Se intentará demostrar que la figura de personaje rebelde es irreductible a valores dicotómicos convencionales como bien y mal. Dado lo extenso que podría llegar a ser este análisis, se ha recortado el estudio a algunos personajes de manga y animé populares de los últimos tiempos: Luffy de *One Piece* (1999-actualidad), Lelouch de *Code Geass* (2006-2007) y El Doctor Tenma de *Monster* (1994-2001).<sup>5</sup> Los mismos permiten abordar la rebeldía desde géneros diversos: desde el *fantasy* a la ciencia ficción y el realismo.

Para este objeto de estudio sumamente complejo e inexplorado, resulta necesario servirse de un marco con variadas herramientas. Para empezar, se analizan las ficciones desde la perspectiva de la teoría de mundos ficcionales, es decir como entidades simbólicas vehiculizadas por textos y otras formas de representación.<sup>6</sup> Se recuperan los aportes de Lukács en relación al personaje como fisonomía intelectual y su presencia como aspecto de la condición humana, pues si bien acorde con la teoría de mundos ficcionales se entiende a esos personajes como únicos en la construcción

---

<sup>1</sup> Un estudio interesante general al respecto es el de Hernández Pérez (2017).

<sup>2</sup> Se usa esta categoría para referirnos de manera amplia a lectores y espectadores. Véase al respecto Jens; Jannidis, y Schneider 2010: 4.

<sup>3</sup> Esto no impide que haya algunos innovadores que han despertado ciertas polémicas, como Muñoz (2014).

<sup>4</sup> Hay sufijos personales obligatorios que expresan respeto hacia superiores, como “senpai” o “sama”. En lo gestual y performático, los saludos expresan un grado de respeto y reconocimiento al otro superior en función del grado de inclinación con el que se haga. Quedan sugeridas muchas variantes de investigación. Desde una perspectiva más sociológica, sería interesante ver si esta rebeldía expresa en algún punto una situación psicológica social, como es la represión sexual que se ve reflejada en las sobresexualizaciones del manga.

<sup>5</sup> Como suele suceder, las traducciones de los nombres han mantenido el inglés. Para las citas se han tomado los doblajes oficiales de las series provistos Crunchyroll en el caso de *One Piece* y *Code Geass*. Para *Monster* se ha usado la primera traducción directa del manga oficial, la edición Planeta (España), a la cual el animé es fiel.

<sup>6</sup> Véase al respecto Pavel, 1986 y Doležel, 1998. Sobre personaje en mundo ficcionales: Grupo Luthor, 2020: 69-92.

---

---

de ese mundo, a su vez se reconoce un origen exterior que de alguna forma se mimetiza con la creación (1966: 125-132). Se hace pertinente también recurrir a las herramientas de las literaturas comparadas, para ver qué aspectos de estos personajes se repiten, vinculan, e incluso dialogan entre las producciones seleccionadas.<sup>7</sup>

## Reflexiones generales en torno a la cuestión del personaje en el manga y el animé

En primer lugar, se hace necesario abordar algunas cuestiones en torno al personaje, algunos arquetipos, sus vinculaciones con los aspectos genéricos, y demás aspectos generales que pueden servir para luego entender mejor el funcionamiento del “personaje rebelde” en estas producciones. Una primera apreciación importante es la predominancia de ciertos arquetipos vinculados a la clásica figura del héroe, al punto en que las historias recuerdan muchas veces el recorrido mitológico descrito por Campbell.<sup>8</sup> En estas producciones, a la figura de héroe pueden acompañarla algunos *nakama*,<sup>9</sup> que en diferentes grados pueden llegar a acercarse a historias protagonizadas por un grupo de héroes, en un punto de distanciamiento con el héroe solitario mitológico clásico. A la figura del héroe-protagonista se suele anteponer uno o varios villanos-antagonistas. Este tipo de figuras se han abordado en un trabajo anterior (Gatti, 2019), mostrando algunas cuestiones relevantes como el abordaje filosófico que muchas veces encarnan este tipo de personajes. Allí también se esbozan algunas líneas que interesan a este trabajo, como son los aspectos de complejidad de los personajes que dificultan su categorización. A continuación, se esbozarán algunos casos emblemáticos.

Un primer caso relevante en cuanto a la complejidad de algunos personajes son las transformaciones que a veces se producen en este tipo de ficciones. Un personaje villano-antagonista puede pasarse al bando de los héroes y viceversa. Lo más frecuente es que estos villanos-antagonistas sean “cooptados” por el héroe, pudiendo a continuación tener un rol efímero o formar parte del bando héroe-protagonista. En *One Piece* y *Code Geass* sucede mucho esto. Otro caso relevante, pero menos frecuente, es cierta ambigüedad en la presentación de los personajes, de modo que los recipientes tengan un rol activo en la caracterización de los personajes como héroes o villanos. *Death Note* es la ficción emblemática de esta operación, junto a otras como *The Legend of the Galactic Heroes*: en ambos casos hay protagonistas enfrentados de modo que el recipiente tenga que intervenir ideológicamente para categorizar a uno u otro como héroe o villano. Por último, un caso aún menos frecuente pero relevante también es el de protagonistas-villanos. Son los casos de *Assassination Classroom*, en el cual el protagonista es un ser creado artificialmente que amenaza destruir la tierra, y *Overlord*, en el que el protagonista es un tirano despiadado en un mundo de fantasía. Entonces, se trata con personajes que escapan a categorías definidas, son fluctuantes, ambiguos o contradictorios.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Véase al respecto Vega y Carbonell (1998).

<sup>8</sup> Véase al respecto Campbell (1949).

<sup>9</sup> Palabra sin traducción al español, que refiere a una mezcla de amigo y compañero.

<sup>10</sup> Para profundizar en esto ver Gatti (2019).

En función de lo previamente esbozado, se pueden pensar algunos roles del personaje rebelde en el manga y el animé. Para empezar, el lugar en la historia es indiferente, el personaje puede ser tanto un protagonista, como un antagonista, como un personaje secundario. Para este primer acercamiento, sin embargo, se han privilegiado los personajes protagonistas, dado que son los que permiten un mejor y más reflexivo análisis.<sup>11</sup> Volviendo a uno de los interrogantes presentados en la introducción, ¿qué es lo que hace al personaje rebelde como tal? Desde la perspectiva de la teoría de mundos ficcionales, debemos decir que no hay una respuesta universal que atraviese al manga y el animé en tanto géneros. Cada mundo ficcional tiene sus propias reglas, y lo que se considera “rebelde” en una obra puede ser radicalmente distinto en otra.<sup>12</sup> Esta perspectiva convive con el reconocimiento del mundo ficcional como producto de una puesta en texto, por lo que es inevitable la asociación con el mundo exterior que le da forma. Así, en cuanto categoría arquetípica analizada, la rebeldía puede entenderse como cualquier forma de rechazo contra el orden hegemónico establecido. De este modo entra nuevamente en juego la cuestión ideológica, puesto que el contexto daría lugar a discusión de si esta rebeldía es positiva o negativa. Este será uno de los puntos fuertes del análisis de este trabajo, puesto que entre recipientes ha habido mucha confusión.

## Code Geass: La rebelión en la distopía

*Kōdo Giasu Hangyaku no Rurūshū* fue emitida por primera vez en Japón entre 2006 y 2007. Es un animé bastante popular pese a no estar basado en un manga, por lo que al momento de emisión no contaba con un fandom. A pesar de esto, en 2018 se confirmó un plan de 10 años en proyectos de la franquicia.<sup>13</sup>

El “Hangyaku” del título se traduce como “rebelión”. Este es el tema principal de la obra. El protagonista Lelouch obtiene un poder que le permite rebelarse contra el Imperio opresivo que ha hecho de Japón una colonia sin nombre, combinando elementos del fantástico y de la ciencia ficción. En primera instancia, Lelouch se presenta como una figura clásica de héroe puesto que el mundo ficcional en que se mueve evoca las ficciones distópicas. El bando villano aparece claramente delimitado, cargado de connotaciones negativas como discriminación, exclusión y violencia. Sin embargo, la imagen de Lelouch como héroe se ve conflictuada cuando personajes de otro bando, como Susaku, comparten sus fines pero no sus medios, afirmando querer cambiar el sistema “desde adentro”. Esto, sumado a la personalidad inescrupulosa del protagonista, han llevado a que muchos recipientes hayan leído en el protagonista un villano.

Otro elemento interesante de la obra en relación a las connotaciones de estos personajes es la figura de Charles di Britannia. El mismo aparece como “final boss”, el líder de los villanos, pues es la autoridad máxima de ese sistema injusto y opresor. El mismo simboliza el orden establecido,

<sup>11</sup> Dice Lukács “Este ‘rango’ del personaje principal surge esencialmente del grado de su conciencia acerca de su destino, de la capacidad de elevar también conscientemente lo personal y casual de su destino a cierto nivel determinado de generalidad” (1966: 132).

<sup>12</sup> Aunque en general los héroes-protagonistas suelen tener en mayor o menor medida algún grado de rebeldía, hay obras mucho más mesuradas como *Dr. Stone* o *Psycho Pass*.

<sup>13</sup> <<http://www.geass.jp/>> [Consulta: 31 de julio de 2021].

de ahí que los axiomas iniciales sean Charles-Orden-Villano y Lelouch-Rebeldía-Héroe. Además, se devela que Charles es padre de Lelouch, con lo cual la rebeldía cobra un significado aún mayor pues es una doble figura de autoridad. Pero todo esto también aparece resignificado. Con el avanzar de la trama, se revela que en realidad los deseos de Charles están relacionados con ideales que se acercan al altruismo: un mundo donde no se pueda mentir, “un mundo sin máscaras” (ep46, m10s28). Para ello, su idea es enfrentarse al mismísimo Dios, lo cual expresa un enorme acto de rebeldía. Lelouch se opone a esto, y en algún punto invierte lugares con su padre y se vuelve una suerte de personaje conservador. Se observa entonces desestabilizado ese antagonismo entre personajes rebeldes y conservadores que había presentado la obra inicialmente, proponiendo una noción de personaje rebelde más amplia y compleja. En este momento el personaje de Lelouch cobra conciencia de su destino de abandonar su motivo egoísta y convertirse en mártir para canalizar esa rebeldía en un acto altruista.<sup>14</sup>

La obra condensa en algún punto esta variabilidad de personajes con bandos e ideologías opuestas en el espacio escolar. Allí todos son personajes “buenos”, en la escuela todos pueden convivir en armonía aunque afuera se enfrenten a muerte en la guerra. Más allá de las hazañas que estén realizando en batalla, la escuela representa un espacio de orden que se debe respetar. Es también un espacio de paz, es el espacio donde de momento Lelouch y su hermana Nunnally están a salvo. Y aunque los personajes sospechen de sus compañeros hay un pacto implícito que en general mantiene esa armonía, aunque por momentos haya discusiones ideológicas o haya situaciones de tensión que reflejen el afuera, allí se respetan las jerarquías, no solo de profesores sino también del Comité Estudiantil. De hecho, en varias ocasiones la escuela aparece como un espacio de idealización. Lelouch tiene el anhelo de volver a ver a todos en la escuela y también es eso lo que lo motiva a seguir la guerra. Los personajes en la escuela evocan una esencia de sí que los acerca más allá de la ideología. La categoría de personaje rebelde en este contexto es atenuada y en algún punto inaceptable puesto que es un espacio idealizado.

Todo esto es interesante para pensar la cuestión de la rebeldía y del personaje, y reafirma la idea de que la rebeldía tampoco es un aspecto inherente al personaje, sino que es producto de un contexto al interior de ese mundo ficcional. Tanto Lelouch como Charles se rebelan a raíz de una sociedad corrompida. Sus ideales, sus resentimientos, sus luchas, son producto de las relaciones sociales que rigen el mundo y que sin dudas deben ser cambiadas.

## One Piece: la rebelión en el fantasy

*One Piece* de Eiichiro Oda es el manga más vendido de la historia (record Guinness desde 2016) y está cerca de alcanzar 500 millones de copias en circulación en todo el mundo.<sup>15</sup> Puesto que la historia y el manga siguen en edición, se estima que pronto alcanzará a gigantes como la saga Harry Potter y se especula que en algún momento podría alcanzar a Shakespeare, pudiendo convertirse Oda en el autor de ficción más vendido de la historia de la humanidad.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Véase nota al pie 11.

<sup>15</sup> <<https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-07-18/one-piece-manga-tops-490-million-in-circulation-worldwide/.175263>> [Consulta: 31 de julio de 2021].

<sup>16</sup> <[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_fiction\\_authors](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_fiction_authors)> [Consulta: 31 de julio de 2021].

---

---

Más allá de la extensa popularidad de la obra, *One Piece* presenta aspectos relevantes para abordar tanto desde la teoría literaria y la filosofía hasta referencias a la literatura y cultura occidental.<sup>17</sup> El mundo ficcional de *One Piece* aparece un fantasy regido por un Gobierno Mundial y su marina, y la historia se sitúa en lo que sería “La gran era Pirata”, en la que los mares están atestados de barcos que en mayor o menor medida se han rebelado en contra de este Gobierno. Luffy y su tripulación son unos de esos piratas, por lo cual en algún punto se nos presentan unos protagonistas que entrarían en la categoría de personaje rebelde.

Los protagonistas no son fácilmente encasillables como héroes más que aventureros, sin embargo, su periplo los va llevando a realizar una serie de acciones heroicas. Dice Luffy, “Me gustan los héroes, pero no quiero ser uno” (ep554, m6s14). A lo largo de la historia la tripulación va visitando distintas islas, las cuales suelen presentar algún tipo de problema político, como un gobierno usurpado por un aliado con el Gobierno Mundial. Los “Piratas Sombrero de Paja” se ven involucrados en estos conflictos, al punto que siempre terminan liberando a esos pueblos oprimidos. El Gobierno oculta estos hechos a la prensa y va subiendo la recompensa de los piratas.

En algún punto se presenta una situación parecida a la descrita en *Code Gueass*, pero hay bastantes diferencias. Para empezar, ni Luffy ni su tripulación son idealistas, no son rebeldes en un sentido político, sino que su conversión a piratas en cada uno de ellos está motivada por deseos egoístas. Esto implica que, al presentarse ante la gente común como piratas, sean inmediatamente señalados como bandidos y villanos, percepción que los pueblerinos van resignificando. Pero también es ese margen lo que les permite ayudar a otros. Aunque a veces se lo muestre con cierto corporativismo, excusando cualquier acción en sus deseos y la protección de sus compañeros, con el avanzar de la historia se van presentando ocasiones en que Luffy podría actuar de manera conveniente pero elige involucrarse, afirmando que el en su situación de margen puede hacer lo que quiera. Así la rebeldía en este caso expresa en algún punto la idea de Camus de *El hombre rebelde* asociado a la libertad. Porque lo que al principio son casualidades (que los villanos se pongan en el camino de Luffy) con el desarrollo de la historia se van haciendo más causalidades, puesto que esa lucha contra villanos ya no es tanto algo arbitrario sino producto de decisiones conscientes. Así Luffy se rebela incluso contra sus propios ideales de pirata.

Como en *Code Gueass*, hay un “Ejército Revolucionario”, cuyo líder es el padre del mismo protagonista, y aunque su participación en la historia es incipiente, los personajes que lo conforman son idealistas y en algún punto cercanos a los protagonistas. También se encuentra en *One Piece* algún que otro personaje de personalidad respetable que se encolumna en las filas del orden, el mencionado Gobierno Mundial. Este Gobierno también ha cooptado y tomado como aliados a una serie de personajes que fueron piratas, quitándoles sus estatus de criminales. Es decir, en algún punto pasaron de ser personajes rebeldes a ser personajes adaptados al régimen. Aunque cada uno de ellos tiene sus particularidades, muchos de ellos conservan su espíritu bandido o criminal pirata, pues siguen cometiendo crímenes o actos injustos e inmorales, solo que ahora bajo el manto del Gobierno Mundial.

Estos elementos plantean esa idea versátil sobre la rebeldía que se anticipaba en la introducción y que se empezó a demostrar con el ejemplo de *Code Gueass*. Si en *Code Gueass* la rebeldía era una respuesta de los personajes a los valores y construcciones político-sociales, en *One*

---

<sup>17</sup> Hernán Rosain trabaja muy bien esto. Véase al respecto <<http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article175>> [Consulta: 31 de julio de 2021].

*Piece* si bien hay un poco de esto, la rebeldía aparece más bien como afirmación de la libertad. Una libertad que puede usarse para el bien o el mal, lo que nos devuelve a las categorías de rebeldía positiva y rebeldía negativa. Si la rebeldía es relativa, se reafirma la idea de que el personaje rebelde escapa a encasillamientos morales. La obra juega con esto una y otra vez, resignificando sus personajes, desde la cooptación de un enemigo para la tripulación de héroes hasta la traición del aliado más inesperado.

### ***Monster*: rebelión y terror**

De las tres obras presentadas en este trabajo, *Monster*, de Naoki Urasawa, probablemente sea la más rica para analizar cuestiones filosóficas, cruces con la literatura y aún la teoría literaria y la cuestión del personaje. Para empezar, la obra es estrictamente todo un *seinen*,<sup>18</sup> a diferencia de las otras dos trabajadas. De hecho es la obra emblemática del género, siendo ganadora de múltiples premios.<sup>19</sup> La crítica ha elogiado en particular la construcción de personajes en relación al género: “además de una perfección invisible, los personajes asoman en sus rostros el terror, la psicología y emociones internas” (Kimlinger, 2007). Al igual que Oda, Urasawa en sus obras suele hacer cruces con la historia y la cultura occidental, desde el Ku Klux Klan en *Pluto*, hasta las Guerras Malvinas en *Master Keaton*. De hecho, *Monster* está contextualizada en Alemania pre y pos muro, y encontramos referencias explícitas a Nietzsche, Freud, Herman Hesse o El mago de Oz, además de usar como epígrafe una cita de la Biblia, a lo que se suman innumerables ideas que evocan desde Foucault<sup>20</sup> hasta las reflexiones sobre metaliteratura.<sup>21</sup>

En *Monster* cada personaje es único. Incluso los personajes secundarios, cada uno expresa una psicología y una historia por lo general compleja e irrepetible. El personaje protagónico Kenzo Tenma resulta sumamente complejo, al igual que el villano-antagonista Johan Liebert. El Dr. Tenma encarna todos los valores posibles de un buen ciudadano. Es un profesional exitoso, educado, amable y amado, todo esto siendo extranjero.<sup>22</sup> Sin embargo, al comienzo de la historia se lo muestra envuelto en una sociedad corrompida: una madre reclamando que no atendió a su hijo

<sup>18</sup> El manga japonés aborda principalmente sus géneros en relación a su público. *One Piece* es un *shonen*, un género destinado a varones jóvenes-adolescentes. Un *seinen* puro como *Monster* suele ser más filosófico y está destinado a un público más adulto. *Code Geass*, combina elementos de ambas demografías.

<sup>19</sup> Véase al respecto <<https://web.archive.org/web/20070929094941/http://comics.shogakukan.co.jp/mangasho/rist.html>> [Consulta: 31 de julio de 2021]; <https://www.animenewsnetwork.com/news/2005-05-10/tezuka-award-winner-announced> [Consulta: 31 de julio de 2021];

<<https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-04-19/japanese-world-manga-nominated-for-2007-eisner-awards> (última entrada 31/07/2021); <<https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-07-03/2009-spja-industry-award-winners-announced>> [Consulta: 31 de julio de 2021].

<sup>20</sup> En particular, la obra evoca mucho *La vida de los hombres infames*. La falta de registros sobre Johan es el ejemplo más manifiesto.

<sup>21</sup> Toda la obra trabaja en diálogo con el misterioso cuento “El monstruo sin nombre” a modo de *mise en abîme*, junto a otros pequeños relatos que van apareciendo a lo largo de la historia.

<sup>22</sup> El hecho de que sea extranjero, como se verá más adelante, juega un rol importante en la cuestión de la construcción de personaje y su enfrentamiento con otros.

---

---

por ser turco pese a que tenía prioridad, el consuelo de su prometida bajo el lema “no somos todos iguales” (Tomo 1, 23) o las ideas antihumanitarias que le transmite el padre de su prometida y director del hospital donde se desenvuelve como neurocirujano. Cuando decide operar a un niño huérfano con una bala en la cabeza en vez de al gobernador, desacatando la orden del director después de una vacilación moral pues el chico había llegado al hospital minutos antes que el político, la vida de Tenma cambia para siempre. No tanto por el ascenso y matrimonio frustrado que esto implicó, sino más por la aparición, varios años después, del niño convertido en un asesino sociópata de personalidad múltiple y extraños ideales asociados a una organización neonazi que ahora lidera. Siendo Tenma acusado de sospechoso de estos asesinatos, y con el remordimiento de haberle dado vida a un “monstruo”, decide pasar a la clandestinidad y entrenarse para matar a Johan. Así el Doctor se transforma en un personaje rebelde.

Esta transformación de Tenma es sumamente importante porque reafirma la idea que se había anticipado de que el personaje rebelde debe ser leído en función del contexto. Se recuerda que pese a alejarse del fantasy y la ciencia ficción para leer el contexto en una obra realista, este debe ser entendido como producto de un mundo ficcional puesto en texto. Aunque es claro que cada género hace un diálogo diferente entre el mundo ficcional que contiene y aquel que le da forma, el realismo es característico por explicitarlo. Afirmo Lukacs que “Los individuos de la realidad no actúan unos al lado de otros, sino unos en favor o en contra de otros, y esta lucha constituye la base de la existencia y de la expansión de la individualidad humana” (1966: 129). Esto es relevante para este trabajo puesto que, como se decía más arriba, Tenma posee una personalidad benevolente y carente de toda violencia, pero su enfrentamiento con otros lo ha convertido en un personaje que se rebela a sus propios ideales para aceptar el hecho de que el fin justifica los medios, incluso si en vez de salvar vidas ahora tiene que terminarlas.<sup>23</sup> Estos enfrentamientos serán el eje aún después de su transformación, pues la realidad de *Monster* enfrenta al Doctor una y otra vez contra personajes que irán, como dice la cita, en favor o en contra de él.

El camino de Tenma es en algún punto muy parecido al camino del héroe clásico descrito por Campbell. El Doctor abandona su mundo ordinario para lanzarse a la aventura en busca de Johan, en un mundo de márgenes con amenazas aparentemente sobrenaturales, y toma como mentor a un ex mercenario involucrado en las revoluciones sandinistas nicaragüenses y afganas, que le enseña a usar el arma y otros gajes del oficio. En el periplo conoce una serie de personajes que lo ayudan, en un intercambio cultural japonés, turco y germano simbolizado a través de la gastronomía. Tenma logra vislumbrar el abismo cuando Johan incendia una biblioteca en un evento, y es un punto bisagra en su transformación puesto que después de mucha vacilación finalmente se decide a disparar, cosa que su mentor dudaba que pudiera hacer. El encuentro final con “el monstruo” representa su expiación, tras lo cual regresa al mundo ordinario.

Como bien afirmó la crítica, los personajes de *Monster* tienen un fuerte carácter psicológico, en algunos casos muy complejos. De hecho, uno de los personajes principales es psicólogo, y atiende en consulta a otros como la ex prometida de Tenma. Las teorías sobre criminalidad se hacen presentes, pero Johan a su modo también es un personaje rebelde producto del contexto, ya que estuvo en un orfanato siniestro que experimentaba lavando cerebros de niños con fines

---

<sup>23</sup> Se puede ver que los tres personajes abordados coinciden en una transformación en la que se rebelan contra sí mismos. Lelouch contra sus motivos de revolución individualista, para convertirse en mártir, y Luffy contra el modelo canónico de pirata egoísta, decidiendo ayudar a los demás.



---

---

bélicos. La obra no duda en mostrar a Tenma como héroe a la vez que es perseguido por las fuerzas del orden, simbolizadas en un personaje muy particular como es el Detective Lunge, quien finalmente unirá fuerzas con el protagonista rebelde.

## El personaje rebelde en contexto. Conclusiones

El tratamiento de las obras seleccionadas afirma el supuesto de que la categoría de “personaje rebelde” en el manga y animé no puede ser inmediatamente reducida a valores morales convencionales. Dice Lukács:

El conocimiento profundo de la vida no se limita nunca a la observación de lo cotidiano. Consiste, antes bien, en inventar, sobre la base de la comprensión de los rasgos esenciales, personajes y situaciones que en la vida cotidiana son absolutamente imposibles, pero que hacen con todo visibles, en agudización extrema de lo esencial, y muestran a la luz del efecto recíproco supremo y más puro de las contradicciones aquellas fuerzas y tendencias operantes cuyo efecto la vida cotidiana sólo muestra confusamente (1966: 132).

Tanto en *Code Geass*, como en *One Piece*, como en *Monster*, los héroes son personajes rebeldes, pero como se pudo ver la rebeldía es producto del contexto que presenta ese mundo ficcional. Los personajes que rompen con la norma y el orden son producto de ese orden mismo, de ese sistema imperfecto. Aunque las obras muestren que en esencia cada personaje tiene facultades de héroe, ese heroísmo rebelde no hubiera sido posible sin las condiciones para que se revelase. El personaje de héroe rebelde organiza la narración, pero también es el eje de los debates morales que establece la obra.

Quedan abiertas varias aristas de investigación que, como se dijo al principio, pueden enriquecerse con un análisis sociológico. La idea de mundos imperfectos que dan lugar a personajes rebeldes resulta así atractiva en las narrativas y en los debates filosóficos que implican.

---

GENARO GATTI es licenciado y profesor en Literaturas Extranjeras por la Universidad de Buenos Aires (UBA). Su área de investigación actual se relaciona con la narratología transmedial, por lo que tiene varias ponencias y artículos de análisis sobre series, videojuegos y narrativa gráfica. Dictó seminarios de extensión en la UBA. Es docente de Lengua y Literatura en escuelas secundarias de San Isidro, en la Universidad de La Matanza (UNLaM), la Universidad de General Sarmiento (UNGS) y la Universidad de Lomas de Zamora (UNLZ).

## Bibliografía

- CAMPBELL, J. 1949. *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Foundation.
- DOLEŽEL, L. 1998. *Heterocosmica*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- EDER, Jens; FOTIS Jannidis y Ralf SCHNEIDER. 2010. Introduction en *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literatura, Film and Other Media*. Berlín: De Gruyter, pp. 3-64.
- GATTI, G. 2019. “Los ‘malos’ en el manga y el animé”.  
<<https://www.codigoyfrontera.space/2019/07/16/los-malos-del-manga-y-anime/>> [Consulta: 31 de julio de 2021].
- GRUPO LUTHOR. 2020. "Relaciones entre mundos". En *Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales*. Buenos Aires: Santiago Arcos, pp. 69-92.
- HERNÁNDEZ PÉREZ, M. 2017. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- MUÑOZ, J. 2014. “Shingeki no Kyojin: *El ultraderechismo Japonés en el Manga y el anime*”. <[https://www.academia.edu/8453890/Shingeki\\_no\\_Kyojin\\_El\\_ultraderechismo\\_Japones\\_en\\_el\\_Manga\\_y\\_el\\_anime?fbclid=IwAR3KQ2IGPOIztH1S4\\_sT7HC4a5ud4ESjUZVGC8eJw74KcchQOauKQz8Duk](https://www.academia.edu/8453890/Shingeki_no_Kyojin_El_ultraderechismo_Japones_en_el_Manga_y_el_anime?fbclid=IwAR3KQ2IGPOIztH1S4_sT7HC4a5ud4ESjUZVGC8eJw74KcchQOauKQz8Duk)> [Consulta: 31 de julio de 2021].
- LUKÁCS, G. 1966. “La fisionomía intelectual de las figuras artísticas”. En *Problemas del realismo*. México/Buenos Aires: FCE, pp. 125-69.
- FOUCAULT, M. 1996. *La vida de los hombres infames*. Buenos Aires: Museo de Buenos Aires.
- ODA, E. 1999-actualidad. *One Piece*. <<https://www.crunchyroll.com/es/one-piece>> [Consulta: 31 de julio de 2021].
- PAVEL, T. G. 1986. *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- URASAWA, N. 2009 (1994-2001). *Monster*. Madrid: Editorial Planeta. Traducción de Anabel Espada.
- VEGA, M.J. y C. NEUS. 1998. *La literatura comparada: Principios y métodos*. Madrid: Gredos.