
Oogiri

NISIOISIN ET ALII.

Norma Editorial, 2016

EN el mundo del cómic el guionista siempre tiene un papel ambiguo. Donde la labor del dibujante está clara, ya que su papel en la obra es claramente visible, la labor del guionista no lo es tanto, ya que todo lo que hace es siempre trabajo entre bambalinas. Es por eso que no debe extrañarnos que, notables excepciones aparte, suela mirarse más el nombre del dibujante que el del guionista. A fin de cuentas, resulta más inmediatamente reconocible aquel cuyo trabajo no ocurre en un plano casi puramente conceptual.

Aunque prácticamente desconocido en España, Nishio Ishin (más conocido como Nisioisin) es una de esas notables excepciones. Al ser tanto guionista de manga como novelista, conocido especialmente en su país natal por su serie de novelas *Monogatari*, su éxito se basa en una combinación de tropos clásicos del manga adolescente llevados hasta el absurdo, acompañados por diálogos ricos y profundos. Y si bien suena como la pesadilla de cualquier vendedor de biblias que quiera «dignificar el medio» o de aquellos que creen que todo el manga es violencia sin sentido, *Oogiri* es un excelente ejercicio de estilo en forma de nueve historias cortas de fácil digestión.

Al ser Nisioisin guionista no es extraño que tenga dibujantes a cargo, pero sí que cada historia la dibuje un dibujante diferente. Porque ahí radica su particularidad. Todo lo que hay en común entre las historias englobadas en *Oogiri* es que los guiones están escritos por Nisioisin. Nada más. No existe continuidad ni de estilo ni de género, salvo ciertos rasgos distintivos del guionista —cierta profundidad psicológica erigida a través de diálogos espesos, cierta querencia por el *fanservice* vagamente justificado por el guion y un humor que oscila con facilidad entre lo cafre y lo atroz—, pero incluso entonces hay un elemento en particular que permanece. Y es el más llamativo de todos: el auténtico motor de sus historias son las mujeres.

No es baladí señalar esto. En las historias del japonés, ellos suelen ser personajes torpes, pusilánimes, cuando no directamente desechos sociales o pervertidos, siendo ellas por comparación personajes fuertes, que no necesariamente violentos o poco femeninos, que no



esperan que ellos cambien para hacer algo. O para hacer lo que les apetece. En otras palabras, no hay aquí la clásica dialéctica héroe-comparsa femenina. Ni siquiera tiene por qué haber hombres. Pero por lo general, salvo a excepción de una de las historias («Explicame lo que es un fuera de juego»), las dinámicas entre personajes se escapan de los clichés clásicos del *shōnen*. O de la narrativa seriada, en general.

Eso podría llevarnos a la tentación de decir, o de hacer entender, que Nisioisin escribe guiones feministas. Algo que es, como poco, dudoso. Pero, evitando aquí cualquier discusión en clave ideológica, cabría decirse que sus personajes, más que feministas, es que están bien contruidos.

Cada personaje que nos presenta Nisioisin está sutilmente imbricado con la historia que nos quiere contar. No son solo la excusa para la acción. De ese modo, cada uno de ellos se construye siempre en relación con algún otro, haciendo que fluyan en común, siempre en parejas (no necesariamente románticas; aquí hay sitio para la amistad, especialmente la femenina, o la introspección, que es una forma de relación con uno mismo) cuyos intereses convergen en, al menos, un punto en común. Por oscuro, extraño o improbable que este sea. De ese modo, en esa dinámica dialéctica donde siempre hay una situación absurda de entrada y dos personajes contrapuestos pero con un interés común, sus historias logran mantenerse breves sin tener que sacrificar su interés o profundidad.

Ese es también uno de sus muy particulares encantos. Cada una de sus historias se puede interpretar como entretenimiento vacío, chorradas más o menos divertidas, pero también como algo más, como reflexiones con cierta enjundia soterrada. Y es que, más allá de la anécdota o el cierre más o menos ejemplar, siempre se esconden varias posibles lecturas que se quedan entre bambalinas. Como si quedara mucho más que contar, pero la historia no necesitara que se muestre para tener sentido por sí misma.

El mejor ejemplo de ello es «¿Hasta qué nivel eres capaz de matar?», una historia de terror dibujada por Akihisa Ikeda, donde un recuerdo de infancia y un reencuentro fortuito acaban encaminando al protagonista hacia un destino cruel que, tal vez, no sea tanto cuestión del destino (o de pura conveniencia del guion) como podría parecer en primera instancia. No, porque tras la ambigüedad especular, las casualidades afortunadas y los hechos y conversaciones extrañas queda siempre el regusto de que apenas sí hemos rascado la superficie de algo mucho mayor. De toda una potencial serie dedicada a cada una de las historias, incluso si ya funcionan perfectamente por sí solas.

Algo que para muchos será un defecto. Salvo porque, en manos de otros, historias como «RKD-ED9» no pasarían de ser un buen *high concept*, pero en sus manos acaban resultando evocadoras y sutiles. Incluso si adolece de esa tendencia al gag final que hace tambalear nuestra fe.

¿Por qué genera tanta ambivalencia, entonces? Además de porque sus temas, aun siendo en ocasiones bastante interesantes, no dejan de ser muy *shōnen*, porque su uso del diálogo

resulta desconcertante. Directos, sin medias tintas, dejando claro cuál es el aparente subtexto de lo que está ocurriendo, es imposible no acabar cualquier historia de las contenidas y darnos cuenta de que los diálogos eran una trampa: son tan directos que nos hacen creer que se nos está dando todo mascado cuando, en realidad, está ocultando su verdadera intencionalidad. Aquello que es necesario leer entre líneas. Podemos quedarnos con la lectura más superficial, leyendo de forma literal todo lo que ocurre, y ya de por sí resultaría un volumen entretenido y satisfactorio dentro del canon *shōnen*, pero entonces nos estaríamos perdiendo la magia de interpretar aquello que no vemos, lo que oculta a través del juego de manos del prestidigitador.

¿Qué es *Oogiri*? Puede que sea el trabajo de un idiota que ha engañado a dibujantes excepcionales o tal vez sea el trabajo de un buen escritor dibujado por buenos dibujantes. Eso queda de la mano de cada cual decidirlo. A fin de cuentas, la línea que separa la idiotez de la genialidad es tan endeble que muchas veces ni siquiera podemos verla. Y tal vez Nisioisin sea una de esas veces.

ÁLVARO ARBONÉS

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel a mejores blogueros jóvenes de ensayo.