

La imagen de la ciudad en el manga *Saikano* (2000): Entre la cultura visual del desastre y la imagen de la guerra

Sarahi Isuki Castelli Olvera ⁽¹⁾

Resumen: En este artículo proponemos que el manga *Saishū Heiki Kanojo* (*Saikano*), creado por Shin Takahashi, y publicado en Shogakukan en el 2000, presenta una visión de ciencia ficción apocalíptica de la ciudad, en donde sus diversas versiones se alternan y se superponen presentando imágenes de la ciudad en paz, así como la iconografía de su destrucción por desastre natural y por guerra.

Metodológicamente, sostenemos este trabajo con un análisis interpretativo fundamentado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria, El análisis se compone de diversas fases: composición y formato, temas, referencias contextuales e interpretación teórica.

Como sustento teórico conceptual de la representación de la ciudad, tomamos en cuenta su imagen con Lynch (1998), sus características en Japón y occidente Shelton (2005), así como su representación apocalíptica y/o en desastre Yablon (2020), Weisenfeld (2012). En cuanto a la iconografía y la relación de Japón con la guerra, nos valemos de Darling Wolf (2004), Mori (2006), Shimazu (2003) y Mc Williams (2008). Aunado a lo anterior, retomamos el concepto de cronotopo, propuesto por Bajtin.

Finalmente, las fuentes primarias son los 7 volúmenes del manga, publicados por Editorial Vid en 2007.

Palabras clave: Ciudad - Iconografía - Desastre - Apocalipsis - Guerra

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 159-160]

⁽¹⁾ Ver CV de Sarahi Isuki Castelli Olvera en la p. 160

Introducción

En este artículo proponemos que el manga *Saishū Heiki Kanojo* (*Saikano*), creado por Shin Takahashi, y publicado en Shogakukan en el 2000, presenta una visión de ciencia ficción apocalíptica de la ciudad, en donde sus diversas versiones se alternan y se superponen presentando imágenes de la ciudad en paz, así como la iconografía de su destrucción por desastre natural y por guerra.

Sustentamos lo anterior en las siguientes premisas:

1. La primera versión de la ciudad antes del desastre, da cuenta de un espacio en donde los principales elementos de la ciudad, representados, son los mojones, nodos y vías de circulación.
2. La imagen de la ciudad, reproduce la iconografía del desastre que forma parte de la cultura visual en la gráfica japonesa, por lo que vemos aspectos de la miscelánea del desastre, la destrucción del arsenal moderno, el desplome de edificios representativos de la modernidad a través del uso de la temática del terremoto como destrucción y renacimiento.
3. El manga mezcla el cronotopo de la ciudad y el apocalipsis en un entorno de ciencia ficción, que se alterna con elementos retomados de la segunda tipología del manga publicado después de la Segunda Guerra Mundial.

Metodológicamente, sostenemos este trabajo con un análisis interpretativo fundamentado en el paradigma de inferencias indiciales de la microhistoria, la cual se basa en la observación detallada de elementos de la fuente que en otro momento se han considerado poco representativos o importantes, pero cuya información permite la inferencia de aspectos más amplios vinculados a la visión de su contexto creativo, biográfico, su cosmovisión y materialidad. El análisis se compone de diversas fases: composición y formato, temas, referencias contextuales e interpretación teórica.

Como sustento teórico conceptual, tenemos varios ejes: en relación con la representación de la ciudad, tomamos en cuenta su imagen con Lynch (1998), sus características en Japón y occidente Shelton (2005), así como su representación apocalíptica y/o en desastre Yablon (2020), Weisenfeld (2012). En cuanto a la iconografía y la relación de Japón con la guerra, nos valemos de Darling Wolf (2004), Mori (2006), Shimazu (2003) y Mc Williams (2008). Un elemento fundamental es el concepto de cronotopo propuesto por Bajtin (1989), quien lo define como “la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la novela” (p. 237).

En relación con la conceptualización de la ciencia ficción, retomamos a Sánchez y Galleno (2001), y en el tema del apocalipsis y sus elementos socioculturales, seguimos las propuestas de Muwaffaq, Komar y Armandaru (2020), Bostrom (2002) y (2013). Finalmente, las fuentes primarias son los 7 volúmenes del manga, publicados por Editorial Vid en 2007.

Saishū Heiki Kanojo (*Saikano*), historia y formato

Saikano es un manga escrito y publicado en Japón por Shin Takahashi entre 2000 y 2001, por parte de Shogakukan, consta de 7 volúmenes publicados en formato recopilatorio *tankōbon*. La edición mexicana se publicó también en 7 volúmenes en México en 2007 por parte de *Editorial Vid*, la portada era a color y los interiores impresos en papel bond blanco y negro.

La historia se centra en el romance de Shuji y Chise, dos estudiantes de preparatoria que viven en una ciudad portuaria en Hokkaido. Chise es tímida, torpe y lenta. A Shuji le cuesta trabajo expresarse. La historia inicia cuando, siendo novios por poco tiempo, deciden

comenzar a gustarse, y su romance se afianza. La transformación se da cuando Shuji se entera de que Chise fue convertida en un arma de guerra por parte del ejército japonés, al ser increíblemente poderosa, su sistema está en crecimiento y ella gana cada vez más poder, al tiempo que sale a pelear, llegando a borrar ciudades enteras con sus misiles. Como situación final, Chise y Shuji viven el fin del mundo cuando la tierra empieza a destruirse por la combinación de temblores y acciones de guerra, así que al final Chise, convertida en una gigantesca nave, salva únicamente a Shuji. La historia termina con Shuji, dentro de la nave en la que se convirtió Chise, abrazando al holograma de ella.

Gráficamente, la historia presenta un dibujo muy cuidado y altamente expresivo, predomina el uso de panorámicas que representan la ciudad y los pueblos, ya que, al ser un manga de guerra, es constante la representación de la ciudad desde diversas aristas: en paz, siendo bombardeada o en batallas aéreas. También se usan los planos generales, sobre todo cuando se representa a los personajes juntos, realizando diversas acciones mientras interactúan con el entorno. Los *close ups* y *big close ups*, se usan principalmente en los diálogos de los personajes. En cuanto a ángulos, es constante el uso de *top shot* cuando se quiere vislumbrar la acción de los personajes desde arriba, y la contrapicada para destacar cuando los personajes observan los aviones de guerra, un poco antes de que inicie el ataque sobre la ciudad.

La imagen de la ciudad en *Saikano* (2000)

Aunque en la historia Chise se mueve a lo largo de varias ciudades debido a su posición dentro del ejército, las principales acciones se llevan a cabo en el pueblo de Chise y Shuji, una pequeña ciudad portuaria, cuyo nombre no se da a conocer, pero se sabe que está muy cerca de Sapporo, ya que el primer bombardeo que vive Shuji es justamente ahí, en un momento en que ha salido de su pueblo para ir de compras con sus amigos.

En este apartado, argumentamos que la primera representación de la ciudad en el manga da cuenta de un espacio en donde los principales elementos de la ciudad, representados, son los mojones, nodos y vías de circulación. En *Saikano*, la ciudad no es solamente el escenario en el que se desarrollan las acciones, sino que es otra protagonista del relato, ya que materializa la destrucción provocada tanto por Chise como por sus contrincantes, su principal representación se manifiesta en las vías de circulación o sendas,¹ que se manifiestan como calles, puentes o las subidas a la colina en donde se ubica la escuela de los protagonistas. La primera imagen del manga (*Figura 1*), nos muestra esta colina, que se convierte en un lugar de referencia dentro del manga. La imagen ocupa dos páginas (2 y 3 del manga), solo la parte superior, en ella observamos un *close up* de la espalda de Shuji en primer plano, en segundo plano podemos observar a Chise a la distancia, quien viene subiendo la colina, tras ella, la silueta de los demás alumnos que suben, del mismo lado de la banqueta, en donde se observa un muro bajo perimetral. El tercer plano es el de la imagen panorámica de la ciudad.



Figura 1. © Takahashi/Shogakukan (2000)

Otro elemento que se representa de manera constante en la imagen de la ciudad, son los nodos², los cuales se hacen visibles de dos maneras principales: centros comerciales y la escuela. Una imagen representativa la observamos en la página 41, ocupa la mitad superior y se observa una avenida, en donde en primer plano hay un semáforo y autos circulando. El segundo plano, nos deja ver el centro departamental Parco,³ cuya sucursal se encuentra en Sapporo. Es en este nodo, en donde se desarrollan dos elementos clave de la secuencia:

1. Primera batalla en los cielos, con el correspondiente daño a la ciudad.
2. Descubrimiento, por parte de Shuji, de que Chise es un arma, ya que ella es quien derriba a todos los aviones enemigos.

Finalmente, otro elemento representativo de la imagen de la ciudad son los mojones⁴, los cuales son visibles principalmente cuando se dan bombardeos, batallas aéreas que terminan en la destrucción de la ciudad, o temblores; la más representativa es una torre de telecomunicaciones que es derribada en el volumen 1 (Figura 2).

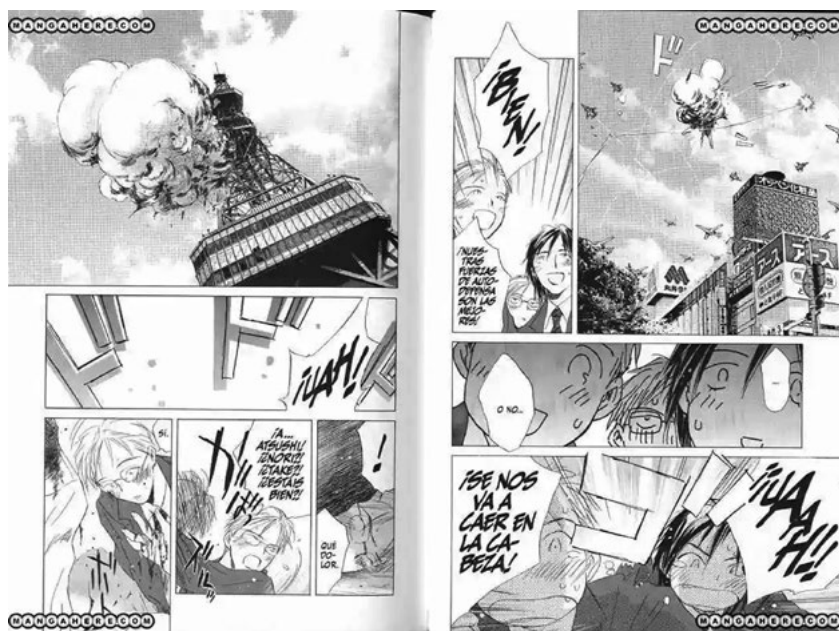


Figura 2. © Takahashi/Shogakukan (2000)

Finalmente, en este apartado, es importante destacar, que si bien, durante toda la narrativa se presentan imágenes de la guerra y del desastre en la ciudad, esta premisa se sostiene principalmente, a partir de la representación de una ciudad que está predominantemente tranquila, lo que permite observar su imagen y los elementos que la componen, aunque estos también se plasman durante la destrucción, particularmente los nodos y los mojonos.

***Saikano* (2000) y la cultura visual del desastre**

En este apartado, desarrollamos la premisa de que en *Saikano* (2000), la imagen de la ciudad reproduce la iconografía del desastre a partir de la guerra y los terremotos. Esta iconografía forma parte de la cultura visual en la gráfica japonesa, por lo que vemos aspectos de la miscelánea del desastre, la destrucción del arsenal moderno, el desplome de edificios representativos de la modernidad a través del uso de la temática del terremoto como destrucción y renacimiento.

La noción de cultura visual surge en el marco de la historia social del arte, de la mano de autores como Michael Baxandall (1972), quien la prefigura con su concepto de “el ojo de la época”. Posteriormente, Alpers (1987), publica su libro *El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII*, en el cual surge la propuesta de cultura visual, que tiene que ver con

los usos particulares de las imágenes en una sociedad determinada. Cada sociedad tiene una forma particular de usar y significar las imágenes, que determina qué se representa, cómo se representa, qué significan las cosas. Para Alpers, las imágenes son fundamentales en la sociedad como elementos generadores de conocimiento. La cultura visual, toma en cuenta formas diversas de significación de la imagen, que se mueven en las esferas de lo sociológico, lo tecnológico, científico y cultural.

Entre los factores que influyen en la manera en la que el ser humano significa y materializa su entorno, a través de la cultura visual, se encuentran los aspectos geográficos. Para Watsuji, (2006) es en la unión entre la ambientalidad y la historicidad, donde toma forma la historia humana, “En la doble estructura histórico-ambiental de la vida humana, la historia es historia dentro del paisaje y éste lo es dentro de la historia” (Watsuji, 2006, p.34). Esta manera en la que lo geográfico marca la producción cultural, implica también a la imagen, por lo que no es extraño que, en un entorno como el de Japón, en donde los temblores son una constante, se haya desarrollado una iconografía del desastre

Como archipiélago creado por la zona tectónica altamente activa donde las placas del Pacífico y Filipinas chocan con la placa euroasiática, Japón se ve sacudido regularmente por erupciones volcánicas, tifones, terremotos y tsunamis. Esto ha estimulado una tradición japonesa particularmente rica (...) de respuestas visuales a eventos calamitosos. Incluso podría decirse que el desastre ha sido una fuerza generativa en la cultura japonesa. Ciertamente ha sido un catalizador para el cambio (Weisenfeld, 2012, p. 13).

Weisenfeld (2012), en su libro *Imaging disaster Tokyo and the visual culture of Japan's Great Earthquake of 1923*, realiza una propuesta de iconografía del desastre japonés, a partir de la revisión de materiales que documentaron el Gran terremoto de Japón de 1923. Esta iconografía aparece parcialmente reiterada en la representación visual de la ciudad que se hace en el manga de *Saikano* (2000), sin embargo, no se presenta solamente con pretexto de los terremotos que ocurren en la historia, sino que se mezcla con el motivo de la guerra. En este contexto, podemos encontrar por lo menos tres de sus manifestaciones: La miscelánea del desastre, la destrucción del arsenal moderno y la temática del terremoto como destrucción que prefigura un renacimiento.

Dado que estamos hablando de una obra que retoma dos causas de destrucción de la ciudad: el terremoto y la guerra; la representación del desastre se presenta desde el primer volumen y sus causas se mezclan, dando paso a la misma iconografía. De acuerdo con Weisenfeld (2012), la miscelánea del desastre se relaciona con un tipo de publicación comercial que se expandió en el periodo Edo, y que

... combinó la representación tradicional de desastres que muestra vista aéreas y close ups de paisaje de la ciudad y sus habitantes asediados por tormentas de fuego, con modos de visualización más totalizadores, como la desplegable vista panorámica de la ciudad en llamas (Weisenfeld, 2012, p. 30).

Una imagen representativa de esto la encontramos en el volumen uno, ocupa las dos páginas; la composición visual se divide, de manera horizontal, en dos partes, en la superior se representa el cielo abierto surcado por aviones bombarderos. En la parte inferior observamos una panorámica que muestra los edificios y la ciudad en llamas (**Figura 3**). A diferencia de lo propuesto por Weisenfeld, (2012), quien se centra principalmente en la destrucción provocada por desastres naturales, esta representación se da con el pretexto narrativo de la guerra y no del terremoto.

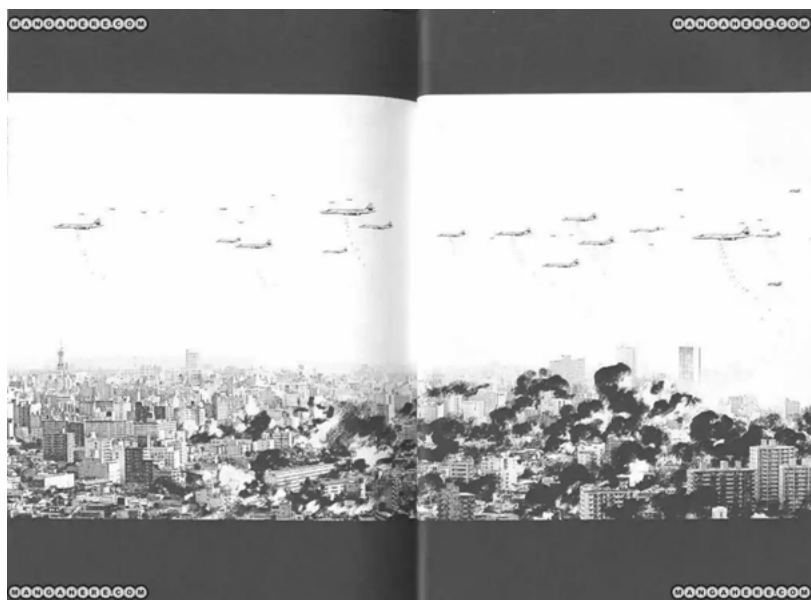


Figura 3. © Takahashi/Shogakukan (2000)

Otro elemento visual de la iconografía del desastre es la destrucción del arsenal moderno, que se caracteriza por que “El armamento moderno, las locomotoras y los rascacielos proporcionaban un espectáculo continuo que incluía escenas de destrucción cada vez más fantásticas que transformaban la visualidad del desastre” (Weisenfeld, 2012, p. 89). Este tipo de representaciones ponía en juego y en cuestionamiento a los elementos representativos de la modernidad, en el contexto que analiza Weisenfeld (2012), aquí sí se empieza a mezclar con el tema de la guerra. Una imagen representativa de esto en *Saikano* (2000), se observa en el mismo volumen uno, donde vemos el derrumbamiento de una torre de telecomunicaciones, también con motivos de la guerra, ya que dicha torre es derrumbada por la acción de los aviones bombarderos.

Un último elemento de la iconografía del desastre que observamos aquí es el tema del terremoto como un símbolo del castigo y la idea del renacimiento, que, en el contexto antiguo, se relacionaba con la imagen del siluro (*namazu*) el cual personificaba el descontento natural o divino, ya que se percibía al terremoto como un castigo divino (Weisenfeld, 2012). En *Saikano*, la destrucción final del planeta llega en una mezcla de guerra y desastres naturales, Chise se lo advierte por escrito a Shuji la última vez que lo ve, antes de la destrucción final:

Chise: En los últimos dos o tres días habrá unos amaneceres exageradamente rojos. Eso significa que es el fin de este planeta. Después de eso habrá un gran terremoto, así que ten cuidado. Cuando ese terremoto termine habrá una pausa y después vendrá el final (Takahashi, 2007, p. 208).

En esta obra, el terremoto genera lluvia y derrumbes que acaban de manera masiva con la población, quedando Shuji como único sobreviviente. Una imagen representativa de esto la encontramos en el volumen 7, en las páginas 266 y 267, la imagen las ocupa a ambas, en la parte superior, se puede apreciar el cielo oscuro, esta imagen ocupa casi toda la mitad superior. En la mitad inferior se observan pilas y pilas de cuerpos muertos, en medio de las cuales, Shuji permanece arrodillado (*Figura 4*).

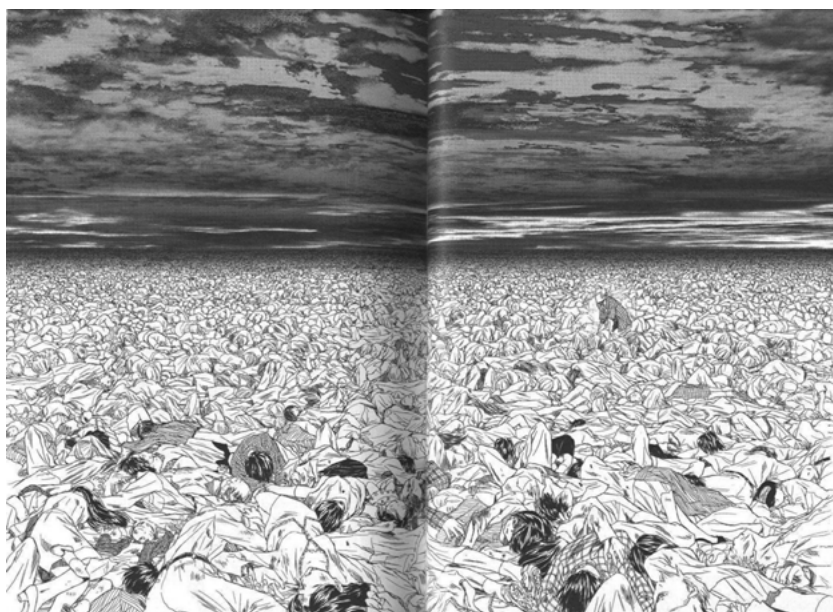


Figura 4. © Takahashi/Shogakukan (2000)

Pese a que el apocalipsis en *Saikano* tiene orígenes geográficos, su narrativa presenta una guerra sin cuartel, marcada por oponentes sin rostro, quienes, a pesar de los terremotos y desastres naturales, continúan combatiendo sin cuartel, no paran, no dejan de pelear, tal como lo manifiesta Chise, cuando ya todo se destruyó y sólo quedan ella y Shuji.

Chise. A pesar de que este planeta estaba condenado... estaban agonizando, pero pelearon hasta el final, sabían que no iban a sobrevivir, pero siguieron peleando... aún en los últimos momentos del planeta (Takahashi, 2007, p. 300).

Aunque no es explícito, el fin del mundo que deviene en las escenas finales, parece una materialización de ese castigo natural o divino, por las acciones terribles de la guerra entre los hombres, que incluso en sus últimos momentos, se resisten a dejar de pelear, muy acorde con el pensamiento japonés de 1924, cuyas reminiscencias parecen pervivir en los imaginarios de la cultura popular japonesa.

Según Janet Borland, una encuesta sobre las explicaciones populares del terremoto realizada en 1924 reconoció que, si bien existían diversas opiniones, la mayoría de la gente veía el terremoto como un acto de «castigo divino», que los penaliza por sus pecados; una «advertencia divina»; o un «favor divino», que presentaba una «oportunidad de oro» para la reforma o renovación nacional (Weisenfeld, 2012, p. 178).

La última parte del pensamiento japonés sobre los terremotos, relacionado con la destrucción y el renacimiento, es la que parece quedar pendiente, ya que en el final de *Saikano*, sólo Shuji sobrevive a la destrucción, ya que Chise ha dejado de ser humana.

La ciudad apocalíptica y la representación visual de la guerra en *Saikano* (2000)

En este último apartado, sustentamos que en *Saikano*, la temática y la imagen, mezclan el cronotopo de la ciudad y el apocalipsis en un entorno de ciencia ficción, que se alterna con elementos retomados de la segunda tipología del manga de guerra publicado después de la Segunda Guerra mundial.

De acuerdo con Bajtin (1989), el cronotopo se concibe como “la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la novela” (p.237). Esto implica la creación de relatos en donde se da la unión de elementos temporales y espaciales, que se vinculan a tópicos específicos en la historia. Para Yablón (2020), la historia cultural de la ciudad vacía es un cronotopo que toca los límites entre lo apocalíptico, lo postapocalíptico, lo utópico y lo distópico, ya que son géneros con los que ésta se relaciona.

La fuente que analizamos se desarrolla en un tiempo de guerra y desastres geográficos en Japón, aunque aparentemente se trata de un conflicto mundial. El apocalipsis se detona cuando tanto la guerra, como los desastres naturales, se acentúan mientras la humanidad sigue combatiendo. La participación de Chise, como arma se centra exclusivamente en el

conflicto, por lo que no hay ningún actante aparte de ella que sepa que la tierra está por llegar a su fin.

Este cronotopo apocalíptico, surge íntimamente vinculado al género de la ciencia ficción, al cual pertenece *Saikano* (2000), y que se caracteriza porque “los prodigios y misterios deben racionalizarse hasta el punto hasta el punto de que resulten creíbles como especulación amparada en las leyes de la ciencia” (Sánchez y Galleno, 2026). Como hemos dicho con anterioridad, en *Saikano*, el drama apocalíptico se detona por una mezcla entre la guerra y los desastres naturales; sin embargo, el factor prodigioso se da a partir de la existencia de Chise, quien con el amparo de una narrativa que explica que el ejército japonés la convirtió en un arma, se mueve entre los beligerantes como una especie de ángel (literalmente la representan con alas) que acaba con sus enemigos en segundos. Pese a que lo que predomina en la narración son los conflictos bélicos y los desastres naturales, en los volúmenes finales la historia se torna apocalíptica ya que literalmente finaliza con la destrucción de la civilización humana.

De acuerdo con, Muwaffaq (2020), el cronotopo pre y apocalíptico implica:

- La presencia de un estado anterior de las cosas, en paz y tranquilidad
- Un presente inmediato
- Una catástrofe
- Un apocalipsis

La temporalidad narrativa en *Saikano*, transcurre entre el pre apocalipsis al inicio del relato, cuando la representación de la ciudad en donde habitan Chise y Shuji da cuenta de sus estructuras e imagen intactas, esto permite observar un traslape entre el estado anterior de las cosas, que es al mismo tiempo el presente inmediato. Conforme avanza la historia, las catástrofes que empiezan a manifestarse, se van haciendo cada vez más frecuentes e intensas, y se materializan en los conflictos de guerra y los desastres naturales, que culminan con un apocalipsis en donde la catástrofe principal es un enorme terremoto.

Los primeros seis volúmenes de *Saikano* se sitúan en el pre apocalipsis, ya que la catástrofe se narra como la “representación de un suceso anticipado” (Muwaffaq et al., 2020, p. 218). En este punto, es importante destacar que la narrativa de la historia no nos prepara para una historia que termine en el fin del mundo: se escenifican guerras y catástrofes, pero es hasta el último volumen cuando Chise anticipa que la tierra va a destruirse, aquí, el relato se torna en apocalíptico porque la catástrofe ocurre a lo largo de las últimas páginas del último volumen del manga; sin embargo, Chise no intenta detener el evento catastrófico, se centra en crecer lo suficiente como para salvar a Shuji:

Chise. Para poder crecer tanto, me presioné al punto de casi perder esa parte que sigue siendo yo. Para crecer así de grande y fuerte. Me esforcé todo lo que pude...Dentro de mí. Quise salvarte al menos a tí... a pesar de que este planeta estaba condenado (Takahashi, 2007, p, 300).

Si bien, dentro de la historia el evento que acaba con la vida humana y detona el Apocalipsis es una catástrofe natural, a nivel cultural, su origen tendría raíces morales vinculadas con las acciones humanas en la guerra. Por lo menos en los diálogos de Chise, sí hay un

cuestionamiento sobre la necedad humana de mantenerse en la guerra, lo que hace parecer que este apocalipsis es ese castigo a la humanidad, al cual se refiere Weisenfeld (2012) cuando habla la iconografía del desastre y el simbolismo de los terremotos en Japón. En este caso, aunque el Apocalipsis es meramente de origen geográfico, sus causas morales serían la guerra humana.

Lo anterior es más comprensible si destacamos que la representación que se hace de la guerra es dura en el manga: a nivel estructura material de la ciudad, observamos bombardeos sobre los principales puntos (Figura 5), el envío de misiles por parte de Chise, la destrucción de ciudades enteras en donde al final, sólo queda el espacio desierto. Esta forma de representación visual del conflicto coincide con la expresión que se hacía del mismo en los mangas surgidos posterior la Segunda Guerra Mundial, ya que dialoga con los primeros mangas que tocaban el tema posterior al conflicto, y con los que surgieron después, en la década de los sesenta.



Figura 5. © Takahashi/Shogakukan (2000)

1. Primeros mangas. De estos primeros mangas, *Saikano* establece el diálogo con el tópico de representación de niños como héroes (Macwilliams, 2008), ya que Chise es literalmente una niña muy bonita; aunado a lo anterior, se retoma el tema de los soldados como el “otro” sin rostro (Macwilliams, 2008), porque los combatientes de Chise son extranjeros, pero no se dan detalles de su nacionalidad ni de sus vidas. Finalmente, también hay

un énfasis en el combate aéreo, ya que en el caso de *Saikano*, es Chise quien vuela con sus propias alas, y no maneja ningún avión (Figura 6).

2. Del segundo tipo de mangas, que hicieron representación de la guerra en la década de los sesenta, se retoma la tendencia crítica de estos, sobre todo por la representación de escenas de destrucción (Macwilliams, 2008) y la visibilización más gráfica de la violencia, ya que como se dijo con anterioridad, en *Saikano* observamos no sólo los bombardeos a la ciudad, sino los combates entre soldados, los vemos heridos e incluso hablando y agonizando frente a sus compañeros. (Figura 7).



Figura 6. © Takahashi/Shogakukan (2000)

Esta representación cruda de la guerra, que se vuelve más gráfica y constante conforme avanza el manga, no es la causa física del apocalipsis, sin embargo, es uno de los nodos de la historia, la base sobre la cual cobra sentido la existencia de Chise como arma definitiva y la aparente causa moral del apocalipsis que se detona, sin reversión, al final del manga. La parte final de esta obra se crea en el contexto del atentado a Nueva York en 2001, y el autor menciona esto en sus reflexiones, al final del último volumen, su intención, es que de alguna manera, su obra pueda brindar consuelo a su público,

En conclusión, quisiera decirles esto a quienes siguieron la historia de Shuji y Chise hasta el final: en esta historia, Shuji y Chise no son felices, pero tampoco son infelices. Ninguno está bien, pero tampoco está equivocado. No hay esperanza, pero hay recuerdos y puede haber futuro. Puede que llegue un momento en sus vidas en que puedan recibir consuelo de esta historia. Tal vez después de algunos años, ya no tenga ningún significado para ustedes. Si ese momento llegase, por favor pasen la serie a alguien más (Takahashi, 2007, p.323).



Figura 7. © Takahashi/Shogakukan (2000)

Conclusiones

En este trabajo, partimos del argumento de que el manga *Saishū Heiki Kanojo* (*Saikano*) (Takahashi, 2000), presenta una visión de ciencia ficción apocalíptica de la ciudad, en donde sus diversas versiones se alternan y se superponen presentando imágenes de la ciudad en paz, así como la iconografía de su destrucción por desastre natural y por guerra. Encontramos que el manga presenta aristas complejas, en donde el cronotopo del apocalipsis dialoga con la imagen de la guerra y la cultura visual del desastre japonés. *Saikano* nos representa un mundo humano que oscila entre la destrucción provocada por ellos mismos, por un lado, y los desastres geográficos por otro. La historia, se inserta en el esquema de símbolos catamorfos, que representan simbólicamente la caída: el castigo que

recibe la humanidad porque, incluso cuando el mundo está por colapsar, ellos se resisten a dejar de pelear.

La imagen de la ciudad se desarrolla en tres temporalidades: la ciudad entera y en paz, la ciudad que está bajo ataque constante de los bombardeos y los temblores, y finalmente, la ciudad derruida, que pasa de los escombros a la más absoluta destrucción. Aquí es donde la iconografía del desastre se hace más presente, y dialogó con las catástrofes naturales, por un lado, y la representación de ese mismo desastre, provocado por la guerra.

Finalmente, es importante destacar, que la visualización de la guerra, que observamos en las páginas de la fuente analizada, más que basarse en una cultura visual de la guerra, bebe de la manera en la que esta se representa y se hace un tópico popular en la cultura de masas japonesa; esta manera de representación visual que se hace del conflicto armado, se basa más en la reiteración gráfica e iconográfica de la guerra en los mangas desarrollados después de la Segunda Guerra mundial, y no en la imagen de la guerra retomada a partir de la fotografía o el arte pictórico. Esta representación, fusionada con la visualidad del desastre, se combinan para reproducir el cronotopo del apocalipsis en una historia, que es, ante todo, romántica, y que pretende traer consuelo a sus lectores, respecto a los sucesos reales relacionados con la guerra y su violencia.

Notas

1. “Las sendas son los conductos que sigue el observador normalmente, ocasionalmente o potencialmente. Pueden estar representadas por calles, senderos, líneas de tránsito, canales o vías férreas” (Lynch, 1998, p. 62)
2. “Son puntos estratégicos de una ciudad a los que puede ingresar un observador y constituyen los focos intensivos de los que parte o a los que se encamina (Lynch, 1998, pp. 62-63).
3. Se trata de una red de centros comerciales, que usan un modelo híbrido que combina el comercio minorista, con el sector inmobiliario. Se creó en Ikebukuro en 1969, y cuenta con varias sucursales en Japón, entre ellas la de Sapporo (PARCO, 2025)
4. “...Son otro tipo de punto de referencia, pero en este caso el observador no entra en ellos, sino que son exteriores. Por lo común se trata de un objeto físico definido con bastante sencillez” (Lynch, 1998, p. 63).

Referencias

- Alpers, S. (1987). *El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII*. H. Blume.
- Bajtín, M. M. (1989). *Teoría y estética de la novela: trabajos de investigación* (H. S. Kriúkova, Trans.). Taurus.
- Baxandall, M. (1980). *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento: arte y experiencia en el Quattrocento*. Gustavo Gili Editorial S.A.

- Bostrom, N. (2002). Existential Risks Analyzing Human Extinction Scenarios and Related Hazards. *Journal of Evolution and Technology*, 9, 1-37. <https://nickbostrom.com/existential/risks>
- Bostrom, N. (2013). Existential Risk Prevention as Global Priority. *Global Policy* 4, 15-31. <https://doi.org/10.1111/1758-5899.12002>
- Darling-Wolf, F. (2004). Post-war Japan in photographs Erasing the past and building the future in the Japan Times. *Journalism*, 5, 403-422. 10.1177/1464884904044202
- Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad* (E. L. Revol, Trans.). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Macwilliams, M. W. (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. M.E. Sharpe.
- Mori, Y. (2007). Subcultural unconsciousness in Japan: the war and japanese contemporary artists. In M. Allen & R. Sakamoto (Eds.), *Popular Culture, Globalization and Japan* (174-191). Taylor & Francis.
- Muwaffaq, T., Komar, N., & Armandaru, R. (2020). Apocalyptic narrative schemas in dystopian films. *International Journal of Humanity Studies*, 3, 211-227. <https://doi.org/10.24071/ijhs.2020.030207>
- PARCO. (1 de septiembre de 2025). *PARCO's Business*. <https://www.parco.co.jp/en/about/business/>
- Sánchez, G., & Galleno, E. (15 de marzo de 2026). *¿Qué es la ciencia ficción?* <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>
- Shelton, B. (1999). *Learning from the Japanese City: West Meets East in Urban Design*. E & FN Spon.
- Shimazu, N. (2003). Popular Representations of the Past: The Case of Postwar Japan. *Journal of Contemporary History*, 38, 101-116.
- Takahashi, S. (2007). *Saikano, mi novia el arma definitiva*. Grupo Editorial Vid.
- Watsuji, T. (2006). *Antropología del paisaje: climas, culturas y religiones*. Ediciones Sígueme, S. A.
- Weisenfeld, G. (2012). *Imaging Disaster: Tokyo and the Visual Culture of Japan's Great Earthquake of 1923*. University of California Press.
- Yablon, N. (2020). The Empty Cities of Urban Apocalypse. In J. Hay (Ed.), *Apocalypse in American Literature and Culture* (pp. 252-267). Cambridge University Press.

Abstract: In this article, we propose that the manga *Saishū Heiki Kanojo* (*Saikano*), created by Shin Takahashi and published by Shogakukan in 2000, presents an apocalyptic science fiction vision of the city, where its various versions alternate and overlap, presenting images of the city at peace, as well as iconography depicting its destruction by natural disaster and war.

Methodologically, we support this work with an interpretive analysis grounded in the paradigm of indicative inferences of microhistory. The analysis comprises several phases: composition and format, themes, contextual references, and theoretical interpretation. As a theoretical and conceptual framework for the representation of the city, we consider its image as described by Lynch (1998), its characteristics in Japan and the West (Shelton,

2005), as well as its apocalyptic and/or disaster-stricken representations (Yablon, 2020; Weisenfeld, 2012). Regarding iconography and Japan's relationship with the war, we draw on Darling Wolf (2004), Mori (2006), Shimazu (2003), and McWilliams (2008). In addition, we incorporate Bakhtin's concept of the chronotope. Finally, the primary sources are the seven volumes of the manga, published by Editorial Vid in 2007.

Keywords: City - Iconography - Disaster - Apocalypse - War

Resumo: Neste artigo, propomos que o mangá Saishū Heiki Kanojo (*Saikano*), criado por Shin Takahashi e publicado pela Shogakukan em 2000, apresenta uma visão apocalíptica de ficção científica da cidade, onde suas diversas versões se alternam e se sobrepõem, apresentando imagens da cidade em paz, bem como iconografia que retrata sua destruição por desastres naturais e guerras.

Metodologicamente, apoiamos este trabalho com uma análise interpretativa fundamentada no paradigma das inferências indicativas da micro-história. A análise compreende diversas fases: composição e formato, temas, referências contextuais e interpretação teórica. Como arcabouço teórico e conceitual para a representação da cidade, consideramos sua imagem conforme descrita por Lynch (1998), suas características no Japão e no Ocidente (Shelton, 2005), bem como suas representações apocalípticas e/ou devastadas por desastres (Yablon, 2020; Weisenfeld, 2012). Em relação à iconografia e à relação do Japão com a guerra, baseamo-nos em Darling Wolf (2004), Mori (2006), Shimazu (2003) e McWilliams (2008). Além disso, incorporamos o conceito de cronotopo de Bakhtin. Por fim, as fontes primárias são os sete volumes do mangá, publicados pela Editorial Vid em 2007.

Palavras-chave: Cidade - Iconografia - Desastre - Apocalipse - Guerra

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Sarahi Isuki Castelli Olvera. Doctora en Ciencias Sociales, por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Es Profesora Investigadora de la Facultad de Comunicación en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Línea de investigación: cultura visual en la gráfica contemporánea, por lo que sus investigaciones están orientadas a los temas relacionados con cultura visual, arte contemporáneo, cómic, anime y manga japonés e historieta mexicana.