

TFG

**INFLUENCIA OCCIDENTAL
EN EL MANGA Y EL ANIME**
PROYECTO TEÓRICO

Presentado por Antonio Jiménez Peris
Tutor: David Roldán

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2013-2014



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto tiene como objetivo llevar a cabo un ejercicio reflexivo sobre la influencia cultural existente entre Occidente y Oriente, tomando como referencia los campos de la historieta y la animación japonesas. Para hablar del proceso de mestizaje cultural, tomaremos como ejemplo un *manga* concreto, *Hellsing*, por dos razones. La primera, ser una obra de entretenimiento que muestra influencias culturales diversas; tanto orientales, como occidentales. La segunda, este *manga* trata la figura del Conde Drácula desde una mentalidad cultural distinta –de esta forma podemos tratar el proceso de intercambio cultural mencionado anteriormente.

Palabras clave: Drácula, Hellsing, Japón, animación, historieta, comic, manga, anime, globalización.

This project has as objective to carry out a reflective exercise about the cultural influence between Occident and Orient, referring to the fields of Japanese comic and animation. In order to talk about the process of cultural blending, we take as an example a specific *manga*, *Hellsing*. There are two reasons for this. The first one, it's a piece of entertainment which shows diverse cultural influences, both oriental and western. The second one, this *manga* deals with the figure of Count Dracula from a different cultural mindset –that way we can deal with the intercultural exchange mentioned above.

Key words: Dracula, Hellsing, Japan, animation, comic, manga, anime, globalization.

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos, por estar junto a mí en los buenos y en los malos momentos.

Al profesorado, en especial David Roldán, por la tutela y los conocimientos que me han otorgado, permitiéndome crecer como persona.

A mi familia, especialmente mi madre, por la paciencia, comprensión, y ánimos dados en todo momento.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
3. EVOLUCIÓN DEL <i>MANGA</i>	7
3.1. PRECEDENTES	7
3.2. INCURSIÓN DE OCCIDENTE EN JAPÓN.....	8
3.3. EL PADRE DEL MANGA MODERNO.....	9
3.4. MESTIZAJE CULTURAL.....	10
4. EL VAMPIRO EN JAPÓN.....	12
4.1. EL VAMPIRO MODERNO JAPONÉS.....	12
4.2. EL VAMPIRO EN <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i>	13
4.3. DRÁCULA EN LA CULTURA POPULAR JAPONESA.....	14
5. <i>HELLSING</i>	15
5.1. ARGUMENTO	16
6. ALUCARD COMO REINTERPRETACIÓN DE DRÁCULA.....	17
6.1. APARIENCIA FÍSICA.....	17
6.2. ALUSIONES A DRACULA Y VLAD III	19
6.3. RASGOS VAMPÍRICOS Y PODERES.....	21
7. CATOLICISMO EN <i>HELLSING</i>	26
7.1. CONTEXTO HISTÓRICO Y SOCIOCULTURAL.....	26
7.1.1. CATOLICISMO EN <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i>	27
7.1.1.1. RURŌNI KENSHIN	28
7.1.1.2. SAMURAI CHAMPLOO.....	28
7.1.1.3. LA BIBLIA ADAPTADA A <i>MANGA/ANIME</i>	29
7.2. LA ORGANIZACIÓN ISCARIOTE.....	30
7.3. ICONOGRAFÍA RELIGIOSA EN <i>HELLSING</i>	32
8. CONCLUSIONES.....	36
9. BIBLIOGRAFÍA	38
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	40
11. ANEXOS.....	41

1. INTRODUCCIÓN

Aun tratándose de un fenómeno cultural reciente, es impensable negar el gran impacto generado por el *manga* y el *anime* en Occidente. El creciente número de convenciones y festivales dedicados -parcial o totalmente- a éste medio; el interés de editoriales y cadenas televisivas en publicar cómics o series de animación japonesas; y la creación de grandes comunidades en la red dedicadas a éste medio -foros de opinión, grupos *fandub* y *fansub*, difusión de *raw manga* y *manga* traducido o páginas wiki- son buena muestra de ello. Como medio de consumo, ha demostrado ser un negocio más que rentable: además de los ya citados cómics y series de animación -frecuentemente puestas en venta en pack, también puede adquirirse toda clase de *merchandising* de nuestras series preferidas; como figuritas, bandas sonoras, pósters o videojuegos.

Éste interés por el medio en Occidente viene motivado por dos razones. La primera de ellas es de carácter funcional. Aunque el *manga* y el *anime* sigue siendo un mercado potente en Japón, con el paso de los años ha habido una destacable caída en ventas. Esto ha llevado a las compañías niponas a tomar interés por mercados potenciales como el asiático -en los que destaca Corea del Sur, China y Taiwan-, el americano, y el europeo -siendo Francia, Italia y Alemania los países más importantes.¹ La segunda razón tiene más que ver con la propia naturaleza del medio, en especial, la del *manga*. Las influencias en el *manga* no sólo vienen de prácticas artísticas tradicionales como el *ukiyo-e*: el humorismo gráfico, y la historieta, popularizados en Japón a finales del siglo XIX por inmigrantes europeos y americanos, fueron decisivos en el desarrollo del *manga* como expresión artística. También es evidente la influencia de campos como el cine, la literatura, o la música occidental en la cultura popular nipona.

Japón es, a nivel sociológico, un país de gran complejidad. Podría pensarse que es un país con cadencias de identidad, por su costumbre a adoptar patrones y valores culturales de otros países, y reformularlos hasta adaptarlos a sus propios intereses; pero esto sería un gran error. Japón es un país de una riqueza cultural nada envidiable, con múltiples muestras de expresión propias. Pero es innegable la fuerte influencia que han ejercido otras culturas en ésta, dando lugar a un mestizaje cultural digno de estudio por sus peculiares características.

Como apasionado del *manga*, el *anime*, y los videojuegos, es todo un placer poder realizar este proyecto de corte teórico, que busca poder aportar un granito de arena a un campo de gran interés artístico como es la historieta japonesa, centrándonos en un caso de estudio particular.

¹. MADRID, D. MARTINEZ, G. *El manga i l'animació japonesa*, p. 42-45

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos de éste proyecto teórico son los siguientes:

Ahondar y reflexionar en medida de lo posible sobre el proceso de intercambio cultural existente entre Japón y Occidente, y cómo éste ha sido decisivo en el desarrollo de medios de expresión artística nipones contemporáneos como son el manga y el anime. También hablaremos en menor medida de otras formas de expresión híbridas niponas, como puede ser el caso de la música.

Estudiar la influencia del mito del vampiro occidental y la figura del Conde Drácula en la cultura popular japonesa; en especial en los campos del *manga* y el *anime*.

Analizar y extraer rasgos de la figura de Drácula en la cultura popular occidental –así como la figura histórica que lo inspiró, Vlad III; y establecer una comparación con una figura en el *manga* inspirada por éste personaje.

La metodología empleada en éste proyecto teórico es la siguiente:

Al tratarse de un ejercicio de crítica, resulta necesario documentarse a través de diversas fuentes, tanto bibliográficas como audiovisuales, con el fin de tener una visión lo más completa posible sobre cada uno de los puntos tratados; así como un conocimiento completo y de primera mano de las obras de *anime* y *manga* sobre las que versa el presente trabajo. También sería necesario dedicar parte del proyecto a realizar una cronología sobre el *manga*, y hablar de sus orígenes, hasta la actualidad.

Tratándose de un estudio en relación con la figura del Conde Drácula, ha sido necesario investigar sobre la figura de éste personaje. Desde su forma literaria original hasta las sucesivas adaptaciones y revisiones que el personaje ha vivido a lo largo del siglo XX –tanto en cine, como en literatura; sin olvidarnos de los orígenes que inspiraron al propio Bram Stoker a construir su personaje, entre ellos, la figura histórica de Vlad III, también conocido popularmente como Vlad el Empalador.

Para poder hablar del material de estudio (*Hellsing*), fue necesario leer el *manga* de Kouta Hirano al completo. También fue vital estudiar las adaptaciones a *OVA* con las que cuenta el *manga*. A menos que se mencione lo contrario, siempre nos referiremos a las *OVA*, ya que son una adaptación fiel del *manga*, y resulta ser una fuente más sencilla de citar. Sobre la adaptación a *anime* con la que contó el *manga* no hablaremos, ya que es una adaptación más libre de la obra original, y no sigue su argumento.

3. EVOLUCIÓN DEL MANGA

3.1. PRECEDENTES

A lo largo de los siglos VI y VII, la corte imperial japonesa mostró gran interés por las costumbres y la cultura chinas, y trataron de adoptar todos los elementos posibles de ésta. El budismo como religión fue introducido en Japón, y un buen número de sus habitantes adoptaron sus creencias.

A principios del siglo XII, se crearon una serie de dibujos de corte satíricos llamados *Chōjū-giga* (鳥獸戯画, caricaturas animales). Esta serie, supuestamente creada por el monje Toba Sōjō (1053-1140), consta de varios *emakimono* –pergaminos ilustrados, fuertemente influenciados por el arte chino- llenos de ilustraciones de animales realizando actividades humanas. Lo curioso de estas ilustraciones es que siguen un orden narrativo similar al del *manga* moderno, solo que en éste caso las imágenes no se separan con marcos.

A mediados del siglo XVII, aparece en Japón un nuevo estilo de ilustración religiosa. Estas obras, conocidas como *zenga* (禅画, imágenes Zen), preservarán parte del contenido humorístico de los *emakimono*, aunque cumplirán otra función: fortalecer la mente del artista. Los *zenga*, de un modo similar a los *emakimono*, comparte similitudes con buena parte de las formas de arte japonés –entre ellas, el *manga* moderno- por su tratamiento de la línea a la hora de representar sus figuras. Otras manifestaciones de arte nipón a destacar de éste período son los *ōtsu-e* –ilustraciones de temática secular o popular vendidas como recuerdo en la ciudad de Ōtsu-; los *toba-e* (鳥羽絵, ilustraciones Toba, en honor al monje) –estampas artísticas satíricas con anotaciones de texto ilustrativas-; los *shunga* (春画, imágenes de primavera) –ilustraciones pornográficas-; y sobre todo, el *ukiyo-e* (浮世絵, ilustraciones del mundo flotante).

Izquierda: *Chōjū-giga* con una rana sosteniendo un nenúfar sobre la cabeza de un monje. Siglo XII. Museo Nacional de Tokyo.

Derecha: *Hara*. 13ª estación de *Las Cincuenta y Tres Estaciones de Tōkaidō*. Utagawa Hiroshige. Siglo XIX.



El *ukiyo-e* es sin duda alguna la muestra de arte japonés más importante de éste periodo. Los *ukiyo-e*, que solían representar eventos y actividades de la vida cotidiana en la ciudad, no sólo fueron populares entre la burguesía. Con el tiempo, también se hicieron de admirar por artistas y coleccionistas europeos –éstos obtenían las estampas al importar cajas para té de Japón- por su peculiar naturaleza.²

En palabras de Schodt:

*“Como gran parte del arte antiguo japonés, el ukiyo-e proyecta una realidad adicional: sin preocuparse en exceso por la anatomía o la perspectiva, trataban de captar un estado de ánimo, una esencia, y una impresión –algo también vital en caricatura y en dibujo.”*³

El *ukiyo-e*, de un modo similar al *manga* destaca por su naturaleza experimental e híbrida. El mismo Katsushika Hokusai (1760-1849), gran exponente del *ukiyo-e*, ya denominó en su tiempo al medio como *manga* (漫画, literalmente “imágenes inconscientes”) por éstas mismas cualidades.⁴

3.2. INCURSIÓN DE OCCIDENTE EN JAPÓN

Si bien cabe decir que el contacto de Japón con Occidente no es una novedad –durante el siglo XVI, las incursiones de mercaderes y misioneros portugueses, holandeses, ingleses y españoles fueron frecuentes en el país, hubo un lapso de dos siglos en el que Japón adoptó una política aislacionista conocida como *sakoku* (鎖国, país encadenado) y rompió intercambios comerciales y culturales con otras naciones.⁵

Éste aislamiento autoimpuesto por el Shogunato Tokugawa duró hasta el año 1853, cuando la flota norteamericana armada del Comodoro Matthew Perry (1794-1858), forzó al *shōgun* Tokugawa Iyemitsu (1793-1853) a acabar con la política aislacionista del país.⁶ En sólo unas décadas, Japón pasó a convertirse en una potencia mundial, tanto a nivel económico, como militar.⁷

En lo que al arte refiere, la apertura del país a Occidente permitió la inclusión de nuevas formas de expresión. Cabe destacar en particular la introducción del dibujo humorístico y la caricatura política por parte de los inmigrantes europeos en Japón, como el artista inglés Charles Wirgman (1835-1891), y el artista francés George Bigot (1860-1927). Wirgman, conocido por recrear acontecimientos de actualidad de Japón, se volvió popular gracias a

². SCHODT, F. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, p. 34

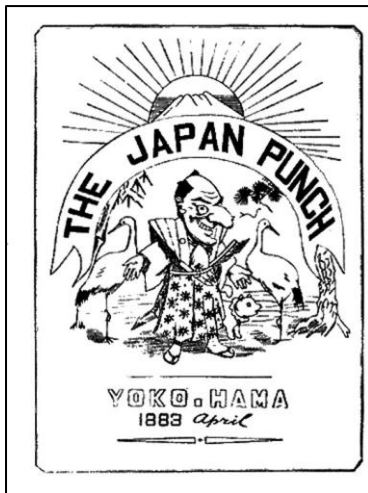
³. *Ibid.*

⁴. *Ibid.* P. 35

⁵. VV.AA. *Lonely Planet Japan*, p. 46

⁶. SCHODT, F. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, p. 38

⁷. VV.AA. *Lonely Planet Japan*, p. 49



Charles Wirgman: *The Japan Punch*. Portada del número de abril, año 1883.

George Bigot: *Monsieur et Madame vont dans le monde*. Ilustración para la revista *Tôbae*, 1887.

The Japan Punch, un magazine de humor. Por su parte, Bigot se dio a conocer el año 1887 con su magazine satírico, *Tôbae*.⁸

Según Schodt, el trabajo de ambos hombres fue crucial en el desarrollo del *manga* moderno por dos razones. La primera, es porque animaron a los artistas japoneses a interesarse por nociones de perspectiva, anatomía, o matices; elementos no siempre usados en el arte tradicional japonés. La segunda, es la introducción de elementos vitales hoy día en el *manga*: el uso de bocadillos para los diálogos, y la presencia de patrones narrativos. Gracias a ésta aportación, y a los avances introducidos por éstas fechas en el campo de la impresión, los japoneses empezarán a elaborar sus propias publicaciones, siguiendo el modelo occidental –siendo la más popular, *Marumaru Chimbun*, que data del año 1877.⁹

3.3. EL PADRE DEL MANGA MODERNO

A partir de la segunda mitad del siglo XX, tiene lugar un *boom* en producción de *manga* sin precedente hasta entonces. Pese a ser un oficio que aportaba pocos beneficios a los dibujantes, como medio, el *manga* permitía una gran libertad de expresión a sus practicantes.¹⁰ El férreo control de expresión ejercido al inicio por las fuerzas ocupacionales irá diluyéndose con el paso de los años, tal y como podrá verse durante la década de los años 60 con la producción de *manga* independiente, y el auge de géneros como el *gekiga*.

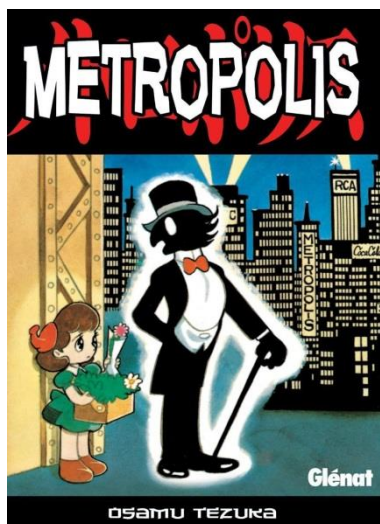
Es impensable teorizar sobre el desarrollo del *manga* moderno y sobre la influencia occidental en éste medio sin hablar de Osamu Tezuka (1929-1989). Tezuka rompió moldes entre sus coetáneos, al atreverse a tocar todos los géneros existentes: desde el *kodomo* y el *shōnen* con obras como la mítica *Tetsuwan Atomu* (Astroboy), o *Jungle Taitei* (El emperador de la selva) pasando por *shōjo* como *Ribon no Kishi* (Princess Knight); historias de corte adulto como *Black Jack*, *Hi no Tori* (Fénix) o *Adorofu ni Tsugu* (Adolf); e incluso adaptaciones a *manga* de obras literarias, como *Crimen y Castigo* de Fiódor Dostoyevsky. También marcó las pautas que deberían seguir futuros artistas en lo que a narrativa refiere, siendo su modelo el estándar hoy en día.

“Además de su formidable energía, a Tezuka también le movía la creencia de que el *manga* y el *anime* deberían ser considerados como formas válidas de cultura. Lideró la forma en que se fue transformando la imagen del *manga* a partir de toda la gama de géneros y temas similares que trató, sus matizadas caracterizaciones, sus diseños cinéticos y, sobre todo, su énfasis en la necesidad de historias de calidad –historias que no tuvieran

⁸. SCHODT, F. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, p. 38, 40

⁹. *Ibid.* p. 40-41

¹⁰. *Ibid.*



Sello conmemorativo. Autorretrato de Osamu Tezuka, junto a su creación más popular, Astroboy.

Osamu Tezuka: Primer volumen de *Metropolis*. Ed. Glénat, 2004.

*reparo en confrontar cuestiones humanas tan básicas como la identidad, la muerte, y la injusticia*¹¹

El ambiente familiar en el cual se crió Tezuka, avivó el fuerte interés de éste por el arte desde ya muy joven. Su madre en particular tenía experiencia en el campo del teatro, y su padre había sido de siempre un gran aficionado a la historieta –tanto nipona como occidental, además de ser un apasionado cinéfilo. El apego por estos medios, marcó a Tezuka y a sus futuras obras.

Las circunstancias sociales y políticas de su tiempo influyeron bastante en éste hecho. Con la ocupación aliada, tuvo lugar un *boom* de producciones cinematográficas occidentales; prohibidas en el país durante la II Guerra Mundial. El cine contaba con la ventaja de ser un pasatiempo barato para los ciudadanos, además de ser también en instrumento democratizador eficaz para el gobierno instaurado. Para Tezuka, era fascinante el efecto que podía producir una película en el espectador, hasta el punto de llegar a preguntarse:

*“¿Por qué son las películas estadounidenses tan diferentes de las japonesas? ¿Cómo puedo dibujar cómics que hagan reír y llorar a la gente, que la conmueva igual que ésta película?”*¹²

Éste hecho motivó a Tezuka para experimentar en sus obras con los mecanismos narrativos propios del cine americano, y adaptarlos para medios como la historieta, y posteriormente el cine de animación. Motivado por realizadores del calibre de Charles Chaplin, Fleischer Studios; y por supuesto, Walt Disney, Tezuka rompió con el sistema de ilustración estándar –planos estáticos de cuerpo completo, y pasó a ilustrar secuencias narrativas de corte dramático: puntos de vista subjetivos, planos descriptivos, distorsiones y trazos en los personajes o los escenarios, y un uso mayor de onomatopeyas y otra clase de símbolos, dotaban a sus trabajos de una energía y un vigor más propio de una animación o una película. Ésta serie de rasgos, innovadores para su tiempo, pudieron verse por primera vez en *Shin Takarajima* (La nueva isla del tesoro), publicado el año 1947.¹³

3.4. MESTIZAJE CULTURAL

Japón es un país de contrastes casi paradójicos. Por una parte, hace gala de un legado cultural vetusto, con manifestaciones artísticas como el teatro *nō* y *kabuki*, el *shōdo*, el *origami*, el *ikebana*, o el *haiku*. Por otro lado, es uno de los mayores exponentes en lo que a innovaciones científicas y tecnológicas refiere, ya sea en electrodoméstico (reproductores de audio, televisores, videoconsolas...), como en campos experimentales como la robótica. A su vez, el carácter reservado del japonés medio, marcado por un estricto código

¹¹. GRAVETT, P. *Manga: La Era del Nuevo Cómic*, p. 24

¹². *Íbid.* p. 26

¹³. *Íbid.* p. 28

moral, contrasta fuertemente con ciertas manifestaciones culturales niponas; algunas propias, otras influenciadas por el contacto con la cultura occidental.

Si hay un rasgo por el que destaca Japón, es por su capacidad de adaptación a otras culturas. Las palabras del General Douglas MacArthur (1880-1964), supervisor de la ocupación americana en Japón durante los años 1945-1952, durante una testificación en el Senado ejemplificaban la susceptibilidad japonesa a adoptar nuevos modelos e ideas, aunque también le valieron hostilidad por un juego de palabras desafortunado.¹⁴

En el campo de la moda y la estética podemos destacar estilos fuertemente influenciados por tendencias occidentales. Existen algunos que ya resultan conocidos en occidente por su popularización en determinados sectores, como la *lolita fashion* -si bien puede subdividirse en estilos según sus características, éstos comparten el interés por la estética victoriana inglesa- o el *visual kei* – estética gótica que toma tendencias artísticas y musicales de bandas *rock*, *metal* y *punk* occidentales de los 70 y los 80 como David Bowie, Bon Jovi, KISS, o Mötley Crue. Otras en cambio no son tan conocidas en Occidente, como la subcultura *gyaru* –de fuerte influencia occidental; los *yankii* –influenciados por la cultura *rocker* y *punk*, aunque con matices nacionalistas- o los *B-Stylers* – moda influenciada por la cultura urbana afroamericana.

A su vez, no podemos olvidar fenómenos de masas nipones como el *J-Pop*, término en que pueden englobarse buena parte de las tendencias musicales *pop* en Japón. Su origen data de los años 50, fecha en que la música norteamericana y europea empezó a popularizarse en éste país. Músicos y artistas como Kyū Sakamoto (1941-1985) se atrevieron a crear canciones de influencia *pop* y *rock*, ocasionalmente cantadas en inglés. Uno de sus *singles*, *Sukiyaki*, destaca por haber vendido en éstas fechas más de 13 millones de copias en todo el mundo.¹⁵

Desde entonces, es posible encontrar un buen número de estilos musicales derivados de la influencia del *J-Pop* y la música occidental; comúnmente distinguibles por la denominación *J*. Así pues, podemos encontrar tendencias como el *J-Rock* (L'Arc-en-Ciel, FLOW...), *J-Metal* (X Japan, Dir en Grey...), *J-Rap* y *J-Hip Hop* (Dragon Ash, M-Flo, Nujabes...), o *J-Jazz* (Indigo Jam Unit, Seatbelts...), entre otros.

¹⁴. GRAVETT, P. *Manga: La Era del Nuevo Cómic*, p. 8

¹⁵. MADRID, D. MARTINEZ, G. *El manga i l'animació japonesa*, p. 69-70

4. EL VAMPIRO EN JAPÓN

El mito del vampiro ya trascendido el medio literario, teatral y fílmico con el paso de los años. A día de hoy podemos encontrar un buen número de series de televisión, historietas, y videojuegos que toman como referente la figura del chupasangre. Uno de los medios de entretenimiento que más llama la atención al respecto es el del *manga* y el *anime*. Las adaptaciones protagonizadas por esta clase de personajes pueden contarse en decenas, y si contamos todas aquellas obras en las que puedan aparecer vampiros, la cifra puede aumentar mucho más.

4.1. EL VAMPIRO MODERNO JAPONÉS

Sin duda alguna, la mitología japonesa es una de las más ricas del mundo. La tradición popular va ligada a la religión autóctona, el *Shintō* (神道, literalmente “camino de los dioses”), y a los movimientos religiosos de origen chino introducidos posteriormente, como son el budismo, el confucianismo y el taoísmo.¹⁶ El folklore nipón no sólo posee un panteón de deidades y espíritus de la naturaleza (神, *kami*); también presenta una gran variedad de *yōkai* (妖怪, puede traducirse como “aparición, espíritu”), que pueden ir de lo animal (変化, *henge*), a lo espectral (幽霊, *yūrei*).

Curiosamente, en el folklore japonés no existe un análogo al vampiro europeo, aunque existen algunos *yōkai* de rasgos similares. Quizá una de las figuras más semejantes es la del *kappa*, un monstruo humanoide anfibio conocido por alimentarse de la sangre de personas; especialmente la de niños.¹⁷

La introducción del vampiro en la cultura japonesa tiene lugar durante la década de los años 50, gracias al cine de importación occidental. El cine fantástico y de terror japonés, fuertemente influenciado por la tradición secular y el teatro tradicional japonés –especialmente el *kabuki*, adapta y reformula en ocasiones elementos del cine y la literatura occidental –en especial ciencia ficción, Cine B o *thriller*, dando como resultado obras de singular forma.¹⁸

Se suele creer que la primera película de vampiros nipona es *Onna Kyūketsuki* (女吸血鬼, La mujer vampiro), rodada por Nakagawa Nobuo (1905-1984) el año 1959. Sin embargo, éste mismo director ya había dirigido en 1956 un film de temática similar, llamado *Kyūketsuki-ga* (吸血蛾, *Vampire Moth* en inglés).

¹⁶. WEB MITOLOGÍA. *Mitología japonesa*. [Consulta: 2014-03-06]. Disponible en: <<http://www.webmitologia.com/dioses-mitologia-japonesa.html>>

¹⁷. Cabe decir que el *kappa* es más conocido popularmente como criatura traviesa y maliciosa, al estilo del duende o trasgo occidental. De hecho, el *kappa* es un *yōkai* frecuente en relatos infantiles.

¹⁸. Para mayor información al respecto, recomendamos el libro *Cine Fantástico y de Terror Japonés (1899-2001)*; Donostia Kultura; 2002.



Nakagawa Nobuo: Cartel promocional de *Onna Kyūketsuki*. Japón, 1959.

Amano Yoshitaka: Ilustración de D, protagonista de *Vampire Hunter D*, 1983.

Otros directores nipones también trabajarán en films de temática similar, influenciados también por relatos y leyendas del folklore popular japonés. Pese a todo, el género de vampiros no ganará peso hasta la década de los años 70 y 80, gracias al éxito de las producciones del Drácula de Hammer Productions, siendo la interpretación del inglés Christopher Lee más popular que el Drácula por antonomasia en Occidente de Lugosi.

Otra obra que cabe destacar por su influencia en el género es *Vampire Hunter*, una serie de novelas gráficas escritas por Kikuchi Hideyuki, e ilustradas por Amano Yoshitaka. Publicada por primera vez el año 1983, cuenta hasta el día de hoy con veintiséis novelas, además de una adaptación a *manga*, y dos películas de animación: *Vampire Hunter D* (1985) y *Vampire Hunter D: Bloodlust* (2001). Esta obra de terror y ciencia ficción con toques post-apocalípticos, trata sobre D, un dhampiro (híbrido de vampiro y humano) errante que cuida y protege a los supervivientes humanos del ataque de vampiros y otra clase de monstruos. Como personaje, destaca por responder a un arquetipo que será popular en el *manga* con el paso del tiempo, el antihéroe: aún consciente de su existencia maldita, evita tener contacto con humanos, pero no duda en emplear sus facultades vampíricas para proteger a éstos.

4.2. EL VAMPIRO EN EL MANGA Y EL ANIME

Los *manga* y *anime* sobre vampiros son ricos en géneros, ya que podemos encontrar desde *shounen*, hasta *shoujo* y *seinen*. Sin embargo, cabe decir que desde la década de los años 90, las obras de vampiros han ido abandonando géneros como el terror, la ciencia-ficción o la acción en favor de otros como el romance o la comedia. La reinterpretación del vampiro en el manga como símbolo romántico y erótico puede compararse al cambio literario incentivado por obras como las *Crónicas vampíricas* de Anne Rice;¹⁹ o *Crepúsculo*, de Stephanie Meyer. Por esta razón es frecuente encontrar *manga* sobre vampiros clasificadas como *shoujo*. Los vampiros en estas series escapan del arquetipo convencional para mostrarnos hombres andróginos, de estética *bishounen/biseinen*. Subgéneros de *manga* erótico y/o pornográfico como el *yaoi* explotan también esta vertiente del mito.

Pese a todo, el género de vampiros en *manga* y *anime* va más allá del drama y el romance propio de series como *Vampire Knight* –donde la protagonista vive un triángulo amoroso con dos vampiros– o *Vassalord* –que muestra la tensión sexual latente entre un cazavampiros y su maestro adinerado. Existen series que dan mayor énfasis a la acción o a la ciencia ficción, como *Hellsing*, *Blood: The Last Vampire*, *Trinity Blood*, o *Black Blood Brother*, frecuentemente enfatizando el conflicto existente entre humanos y vampiros. Ciertas series juegan con éste planteamiento con tal de lograr variaciones bastante interesantes.

¹⁹ VV.AA. *Dracula: Sucking Through the Centuries*, p. 292



Osamu Tezuka: Primer volumen de *Don Dracula*, 1979.

Ayami Kojima: Ilustración del Conde Drácula. *Castlevania: Symphony of the Night*, 1997.

Por ejemplo, en *Dance in the Vampire Bund*, buena parte de los vampiros viven aislados del resto de la sociedad. Cuando su líder, la vampira Mina Tepes, revela la existencia de los vampiros al resto del mundo y obtiene fondos del gobierno para crear un microestado en que éstos puedan vivir en paz; desata el conflicto entre los vampiros del *Bund*, los clanes vampíricos rivales, y los humanos –la mayoría rechazan vivir en armonía con los vampiros. Por otro lado, en *Shiki* se cuenta la historia desde dos perspectivas distintas: la de los vampiros, y la de los humanos. La ambigüedad moral es clave en éste *manga*, ya que los mismos humanos resultan ser en ocasiones peores que los vampiros, criaturas trágicas movidas por instinto.

Otras series tratan de modo similar a *Vampire Hunter D*. el conflicto existente entre un vampiro y su propia naturaleza. En la ya citada *Vampire Knight*, los protagonistas vampiros deben velar por la seguridad de los estudiantes humanos de la academia –constantemente acosados por los estudiantes vampiros; mientras que en *Blood Alone*, su protagonista debe hacer frente a sus instintos de vampiro al mismo tiempo que ayuda a su mentor –un cazavampiros, a resolver crímenes.

En otras ocasiones, los vampiros sirven de inspiración para hacer una comedia. En *Karin (Chibi Vampire)*, la protagonista adolescente debe dar a la gente su propia sangre, en lugar de tomar ésta. De no hacerlo, corre el riesgo de sangrar salvajemente por la nariz a modo de *gag* cómico.

4.3. DRÁCULA EN LA CULTURA POPULAR JAPONESA

La figura de Drácula también ha sido referenciada ocasionalmente en el mundo del *manga* y el *anime*. *Don Dracula*, obra de Osamu Tezuka del año 1979, es una de las primeras adaptaciones de Drácula al medio, y cuenta en clave de humor las desavenencias del famoso conde y su hija Chocula en Tokio, Japón. En *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, Drácula es parodiado en un personaje llamado Dracula Man, que presenta muchos de los rasgos asociados al vampiro tradicional con fines cómicos. Otros *manga* referencian a Drácula parcialmente, ya sea estéticamente, o mediante atributos asociados a éste. En *Shaman King*, el personaje Boris Tepes Dracula puede utilizar la sangre de sus enemigos para crear armas, e incluso puede convertirse en niebla. Vlad III también suele ser referenciado ocasionalmente en éste medio, como puede verse en la ya citada *Dance in the Vampire Bund*.

Para acabar con éste apartado, no podíamos olvidar la conocida franquicia de videojuegos *Castlevania*, de la compañía nipona Konami. Si bien con los años ha sido reconfigurada la figura del personaje en éstos juegos, no puede negarse la fuerte influencia estética que ejerció el Drácula de Lugosi en sus primeros títulos; y la posterior influencia del Drácula de Coppola en la caracterización del personaje: al igual que éste, el Drácula de *Symphony of the Night* pasa a ser un arquetipo de villano trágico, al renunciar a Dios y a toda humanidad, por la pérdida de su amada.

5. HELLSING

Hellsing es un *manga* de acción y terror creado por el guionista y dibujante Kouta Hirano. Su historia fue serializada en la revista *seinen Young King OURs* desde el año 1997 hasta el año 2008, con un total de 95 capítulos. A su vez, la serie fue publicada en formato *tankōbon* por la editorial *Shounen Gahosha*, dando un total de diez tomos publicados. El *manga*, que cuenta la historia de Alucard, un vampiro al servicio de una organización secreta del gobierno inglés, toma influencias de la novela *Dracula*, de Bram Stoker. A su vez, obras anteriores de Hirano sirvieron como base en el diseño de algunos personajes y en el desarrollo del argumento.

El *manga* gozó del suficiente éxito como para ser publicado en otros países, como Estados Unidos (Dark Horse Comics, Digital Manga Publishing), Australia (Madman Entertainment), Taiwan (Tong Li Publishing), Francia (Editions Tonkam) o Italia (Dynit, Edizioni BD). En España, el *manga* ha sido publicado al completo por Norma Editorial.²⁰ Su éxito también ha motivado a su creador a desarrollar un *spin-off* de tres capítulos, *Crossfire*; y una precuela, titulada *Hellsing: Dawn*. Ambientada en Varsovia durante la II Guerra Mundial, habla de los orígenes de la Organización Millenium. A día de hoy, sólo han sido publicados seis capítulos.

El *manga* también cuenta con dos adaptaciones de animación: una serie *anime* llamada simplemente *Hellsing*, y una serie de OVA (*Original Video Animation*) llamada *Hellsing: Ultimate*. El *anime*, producido por el estudio de animación Gonzo, fue emitido por Fuji TV durante la temporada 2001-2002, con un total de 13 episodios.²¹ Al realizarse en una época en que el *manga* se hallaba inconcluso, su argumento difiere fuertemente de éste. El cambio más importante es la ausencia de la Organización Millenium (aún no se había dado a conocer en el *manga*), y la creación de un nuevo antagonista, Incognito, con el fin de poder prolongar la historia del *manga*.

Por otro lado, *Hellsing Ultimate* es una adaptación que sigue al completo el argumento del *manga*. Producida por Geneon Entertainment y animada por los estudios Satelight, Madhouse, y Graphinica, contó con un total de diez OVA, publicadas desde el año 2006 hasta el 2012. *Hellsing Ultimate* se concibió como una gran producción, cuidando todos los aspectos de la producción y la postproducción como fue el score que contó con la colaboración de la Orquesta Filarmónica Nacional de Varsovia en la composición de la banda sonora. También colaboraron en la BSO artistas japoneses como la banda rock *Suilen*, y la cantante Maon Kurosaki.²²

²⁰. ANIME NEWS NETWORK INC. *Anime News Network*. [Consulta: 2014-03-18]. Disponible en: <<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=5114>>

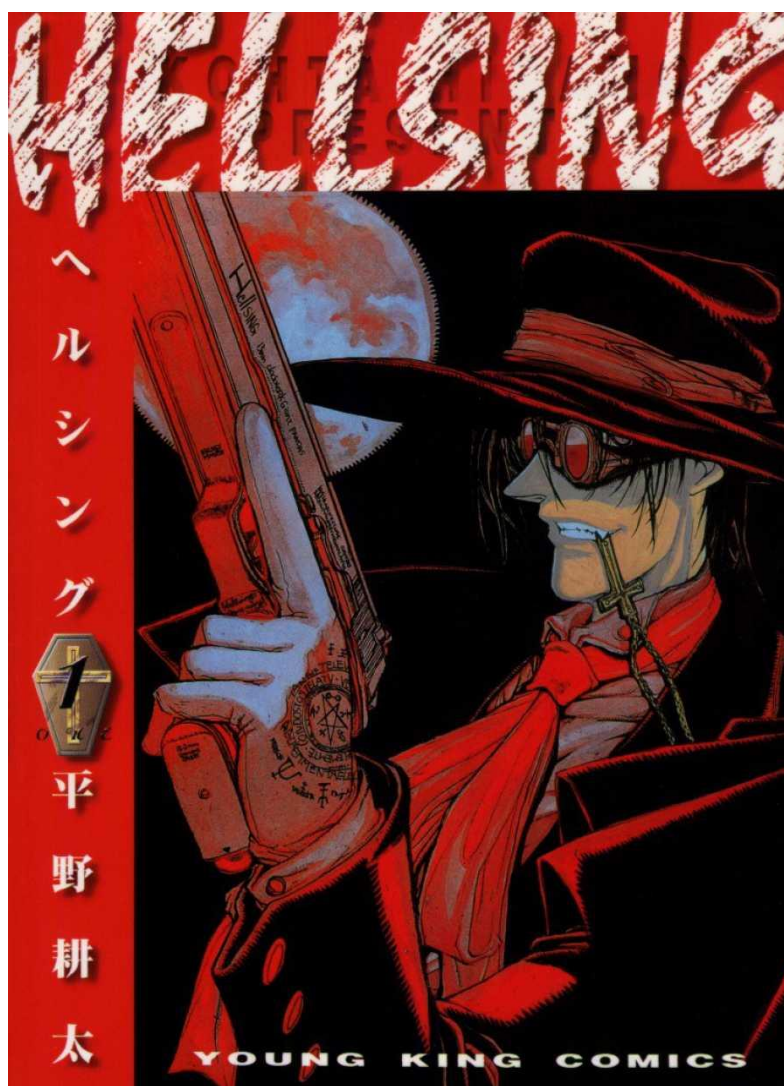
²¹. *Ibíd.*

²². *Ibíd.*

5.1. ARGUMENTO

Ambientada a finales del siglo XX en Reino Unido, se centra en una organización secreta del estado conocida como la Orden Real de Caballeros Protestantes. También conocida como Organización Hellsing –por el nombre de su fundador, Abraham Van Helsing, tiene como misión proteger a los ciudadanos del país del ataque de criaturas sobrenaturales. La historia arranca con una serie de incidentes causados por vampiros, que parecen guardar una relación entre sí. Tras varias pesquisas, todo apunta a que el causante de dichos atentados es un comando terrorista llamado Millenium.

La Organización Hellsing, al mando de Sir Integra Hellsing, tiene un as bajo la manga ante este tipo de situaciones: un vampiro muy poderoso llamado Alucard. Éste, con la ayuda de Integra, y Seras Victoria –una agente de policía convertida en vampiro por Alucard- harán lo posible para acabar con los planes de Millenium. Pero las cosas no serán fáciles, ya que al conflicto se sumará una tercera facción -llamada Iscariote, que actúa bajo otros principios.



Hirano Kouta: Primer volumen de *Hellsing*. Young King Comics, 1998



Alucard, protagonista de *Hellsing*.

6. ALUCARD COMO REINTERPRETACIÓN DE DRÁCULA

6.1 APARIENCIA FÍSICA

A lo largo de los años ha sido una constante la reinterpretación y adaptación del mito del vampiro -en especial la figura del conde Drácula- según las exigencias del público o los tópicos del personaje arraigados en el Inconsciente colectivo. El temido chupasangre fue concebido en principio como abominación contra natura, influenciado por la tradición popular europea, la literatura gótica inglesa, y por figuras históricas como Erzsébet Bathory o Vlad III. Sin embargo, con el pasar del tiempo, Drácula ha pasado de ser interpretado como un villano a caer en el arquetipo de antihéroe, héroe byroniano, o personaje trágico.

Según el ensayo *Sobre la verdad de Drácula: Ni un rastro de romanticismo*, la transformación del personaje de Stoker -en físico, caracterización y facultades sobrenaturales- no remonta a las adaptaciones fílmicas de Universal Studios, sino a la adaptación teatral de Hamilton Deane, quien se inspiró parcialmente en *El Vampiro (The Vampyre)* de John William Polidori a la hora de definir el personaje. Ciertos rasgos icónicos del personaje, como el esmoquin o la capa de reverso rojizo tienen origen en ésta adaptación, y fueron adoptados en consecuentes apariciones del personaje.²³

En *Hellsing*, la apariencia física de Drácula poco tiene en común con el Drácula de Stoker. Si bien en indumentaria recuerda vagamente a la estética romántica y victoriana, como diseño responde a una hibridación estética occidental-nipona. Físicamente, recuerda más a D, protagonista de la ya mencionada *Vampire Hunter D*, que al Drácula tradicional. Alucard tiene el aspecto de un hombre alto y joven, de pelo negro largo y ojos anaranjados - que pueden tornarse rojos al liberar poder. Su indumentaria habitual consiste en un guardapolvo rojo con fédora de ala ancha a juego, *cravat* -prenda victoriana similar a la corbata, traje color ceniza, y botas altas.²⁴

El uso de una gabardina o guardapolvo en lugar de una capa parece responder al arquetipo de antihéroe occidental, siendo popularizada en géneros fílmicos como el *cine noir* o el *western*; y siendo a día de hoy una prenda común en medios como el cómic. En el imaginario popular japonés esto no es excepción, siendo contante en el diseño de héroes y villanos. En *Hellsing*, es muy probable que el diseño de Alucard esté también influenciado por Vash la Estampida; protagonista de *Trigun*, manga de ciencia-ficción/

²³. PEIRANO, L. Sobre "la verdad" de Drácula: Ni un rastro de romanticismo. En: *El Mercurio* (21-05-2002). [Consulta 12-05-2014]. Disponible en <<http://letras.s5.com/lp051208.html>>

²⁴. Al inicio de la serie también era frecuente que emplease anteojos redondos de lente tintada, aunque éstos dejaron de aparecer con el paso del tiempo.

western de Yasuhiro Nightow, del cual parece ser admirador el mismo Hirano, ya que ha sido referenciado en varias ocasiones.

Esta semejanza estética es quizá más evidente al inicio de la serie, entre otras cosas porque Alucard emplea también unos anteojos de lente redonda, similares a los del susodicho personaje. Existen otras semejanzas entre ambos personajes: ambos son expertos en combate y manejo de armas de fuego, además de ser criaturas sobrehumanas de vida prolongada.²⁵ La mayor diferencia en ambos radica en su filosofía de vida: Alucard da partido a su condición, sin tener reparos a la hora de acabar con sus enemigos; Vash es un pacifista consumado, y por lo general evita enfrentarse a sus enemigos.

Un hecho particular que diferencia a Alucard de otras representaciones ficticias de Drácula, es el hecho de poder adoptar diferentes apariencias físicas. En éste caso, no tiene tanto que ver con la facultad vampírica de rejuvenecer al tomar la sangre de un humano, como puede verse en la novela de Bram Stoker, o en algunas de las adaptaciones fílmicas, sino con el hecho de que Alucard puede alterar su forma física a voluntad. Tanto en el manga como en su adaptación a OVA, Alucard llega a decir lo siguiente: "*Form means nothing to me*".²⁶ Aunque existe cierta ambigüedad al respecto, parece ser que Alucard puede adoptar la forma física que desee.

La primera de ellas, y la más frecuente, es la descrita anteriormente. Ésta forma suele ser utilizada por Alucard en su día a día o durante las peleas contra enemigos menores. En caso de encontrarse con un adversario más poderoso, Alucard libera su sello de restricción de poder al nivel 1, transformándose físicamente y volviéndose más fuerte. En esta forma es similar a su estado normal –fisionómicamente no cambia prácticamente; aunque su indumentaria cambia casi por completo: el atuendo victoriano se vuelve un traje ceñido de de cuero, si bien conserva elementos como los guantes, necesarios para controlar su estado. También presenta rasgos monstruosos durante éste estado, como tentáculos o múltiples ojos repartidos por todo el cuerpo.

Su tercera forma es la apariencia física que tenía antes de convertirse en vampiro, y sólo podemos verla una vez a lo largo de la serie –si no tenemos en cuenta los *flashbacks*-. Al liberar su sello de restricción de poder al nivel 0, durante la batalla de Londres²⁷, Alucard revela ser Vlad III, el temido príncipe valaco que en vida luchó contra el ejército otomano, y fuente de inspiración clave en la concepción del personaje de Bram Stoker.

El personaje de Vlad III en *Hellsing* comparte semejanzas con el personaje histórico real, aunque presenta variaciones al tratarse de una obra de ficción fantástica. Algunos eventos históricos de la vida de Vlad III son recreados en la historia, aunque alterados con tal de lograr un efecto dramático en el



Arriba: Alucard con el aspecto de una muchacha joven.

Centro: Alucard en su forma más habitual.

Abajo: Alucard como Vlad III.

²⁵. Alucard tiene más de 500 años, pero conserva su cuerpo joven al tomar la sangre y las almas de sus víctimas. En el caso de Vash, su condición de "planta" (humanoide artificial) le hace preservar su cuerpo en el estado de un joven adulto, pese a tener alrededor de 180 años.

²⁶. Traducción aproximada: "*La forma no significa nada para mí*"

²⁷. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate VIII* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2011

espectador –Vlad III fue capturado por los húngaros, no por otomanos; fue apresado siendo ya bastante mayor; y hasta donde se sabe, no fue abusado sexualmente durante su cautiverio. Tampoco se sabe a ciencia cierta si Vlad III llegó a ser ejecutado por el enemigo tras ser vencido, ya que ciertas fuentes históricas difieren de éste acontecimiento. Además, cabe decir que el Vlad de Kouta Hirano responde a una imagen concreta del personaje histórico: popularmente se piensa en Vlad el Empalador como un gobernante déspota y depravado hasta límites inhumanos. A día de hoy cuesta saber hasta qué punto llegan a ser algunos de éstos datos verídicos, y no son fruto de propaganda política.²⁸ En la misma Rumania, la figura de Vlad a día de hoy es comparable a la de El Cid en España, siendo considerado héroe nacional.²⁹

Tras ésta divergencia conceptual, volvemos a hablar de Hellsing. En ésta serie, el aspecto de Vlad III es el de un hombre mayor en armadura oscura, de rasgos duros. Además de tener un cabello más largo y rizado, y vello facial -barba incipiente y bigote. Este diseño comparte una serie de semejanzas físicas con el personaje histórico real, aunque también responde a unas exigencias estilísticas concretas, siendo éste físicamente más atractivo que su contrapunto real.

La última forma que adopta Alucard en la serie es durante su enfrentamiento con su antiguo aliado, Walter C. Dornez, y destaca entre las demás por ser la única en que Alucard cambia de sexo. En ésta forma, Alucard conserva el aspecto de una joven adolescente de cabello largo, ataviada en un traje de hombre blanco y un gorro de piel a juego. El hecho que Alucard tome éste aspecto es significativo, ya que éste adoptó este aspecto cincuenta años atrás, durante los acontecimientos de *Hellsing: The Dawn*.

6.2 ALUSIONES A DRACULA Y A VLAD III

Uno de los aspectos más interesantes en Hellsing, es el hecho de adoptar los acontecimientos de la novela de Bram Stoker en la historia, hasta el punto de poder considerarse éstos canon en la trama. Varias líneas argumentales del libro Drácula tienen lugar a lo largo de la serie, habitualmente en forma de *flashbacks*; y aunque éstos difieren parcialmente en desarrollo de los sucesos que tienen lugar en el libro, son importantes narrativamente.

Jonathan Harker, Arthur Holmwood, y Quincy Morris aparecen en la historia; aunque es el profesor Abraham Van Helsing quien logra vencer al Conde Drácula –dándose a entender que el resto de hombres mueren durante el enfrentamiento. Además, Van Helsing no llega a matar a Drácula: simplemente lo captura, y por un procedimiento científico o alquímico no explicado en el relato, Van Helsing logra controlar a Drácula.

²⁸. Durante la Edad Media, no era inusual que los gobernantes llevaran a cabo prácticas políticas y militares como las de Vlad III, aunque como dijimos, puede ser posible que algunas de las prácticas de Vlad III fuesen algo más extremas que las de otros contemporáneos suyos.

²⁹. RYAN. C. *In Search of History: The Real Dracula* [documental]. Estados Unidos: Weller/Grossman Productions, 1998



Arriba: Los restos de Mina Harker, en manos de Millenium.

Abajo: Lon Chaney Jr. como Alucard, en *Son of Dracula*. USA, 1943.

Mina Harker también cumple un papel relevante en la trama, si bien no se sabe de ella hasta el final de la serie. Al igual que en la novela, Mina Harker bebe la sangre de Drácula. Sin embargo, al no morir éste, no llega a curarse de su condición vampírica. Años después de su muerte, los hombres de Millenium profanan los restos de Mina para ser empleados en experimentos científicos. Por éste medio, Millenium logra crear vampiros artificiales, pero éstos resultan ser imperfectos, y presentan más limitaciones que un vampiro normal.

Si bien no es revelada la auténtica identidad de Alucard hasta bien avanzada la serie, hay varios elementos que dan a conocer la auténtica identidad del personaje, especialmente durante los *flashback*. El primero, y quizá más obvio de todos, es el nombre del cual hace gala.

Alucard como nombre y alusión a Drácula tiene su origen en la película *Son of Dracula* (1943). En éste film de Universal Studios, el antagonista (o quizá mejor dicho, protagonista) es el Conde Alucard; un supuesto descendiente de Drácula, que tras ser invitado a viajar a los Estados Unidos por la hija del dueño de una plantación, siembra el terror entre los habitantes de la región. Pronto pasamos a saber que Alucard es el mismo Drácula, quien decidió adoptar un pseudónimo –*Alucard es Dracula* dicho/escrito a la inversa- para no despertar sospechas.

Desde entonces, el nombre de Alucard ha sido referenciado y empleado en varias obras de ficción, habitualmente del mismo modo que es empleado en *Son of Dracula*: bien como nombre asociado a hijos o descendientes del Conde Drácula, bien como alias del Conde. En el imaginario japonés, un caso conocido es el de Adrian Fahrenheit Tepes en la saga de videojuegos *Castlevania*, quien adopta el nombre para diferenciarse de su padre Drácula, al que se opone, motivado por las enseñanzas y creencias de su fallecida madre, Lisa. En *Hellsing*, todo parece indicar que el nombre fue impuesto por el descendiente del fundador de la Organización Hellsing, Arthur Hellsing. Desde entonces, Alucard emplea éste nombre para referirse a sí mismo, al igual que el resto de personajes en la serie.

Otro factor que parece aludir también a la auténtica identidad de Alucard es su preferencia a la hora de acabar con sus enemigos. Pese a poseer armas de fuego, Alucard siente predilección por atravesar el pecho de sus enemigos con sus propias manos o con otros objetos, de un modo comparable al método estándar de destrucción de un vampiro –es decir, clavarle una estaca en el corazón. Alucard ha empleado éste método varias veces a lo largo de la serie para acabar con ciertos enemigos, como es el caso del sacerdote vampiro que toma de rehén a Seras.³⁰ También emplea ésta técnica con Rip Van Winkle, aunque en éste caso emplea el propio mosquete de ésta para atravesar su corazón.³¹

³⁰. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate I* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2006

³¹. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate IV* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2008

Alusiones a la práctica del empalamiento tampoco faltan en *Hellsing*. El empalamiento como método de tortura no era ninguna novedad en la Edad Media, pero se piensa que Vlad III ayudó a popularizarlo. En *Hellsing*, la primera alusión a ésta práctica tiene lugar durante la estancia de los protagonistas en Río de Janeiro.³² Durante el combate en el hotel, Alucard hace saltar a seis agentes especiales por los aires, empalando a éstos en las astas de bandera del hotel, con el fin de intimidar a los enemigos presentes.

También se alude a ésta práctica durante la batalla de Londres. Las fuerzas de Alucard, que superan en miles a sus adversarios, aplastan toda oposición que encuentran a su paso, y pronto acaban las calles de Londres cubiertas de soldados clavados en estacas. El mismo líder de Iscariote, Enrico Maxwell, también muere por empalamiento, con la ayuda de un indignado Alexander Anderson, quien decide romper la mampara antibalas tras la que éste se refugia para castigarlo por su soberbia.

6.3 RASGOS VAMPÍRICOS Y PODERES

Tanto en la novela de Bram Stoker, como en posteriores adaptaciones a otros medios (teatro, cine, televisión, videojuegos...), el Conde Drácula posee una serie de cualidades y poderes sobrenaturales, además de poseer una serie de debilidades, propias de su condición como vampiro. Esta serie de rasgos y cualidades -propios también del vampiro en ficción, difieren ocasionalmente según la obra de ficción o la adaptación del personaje; aunque tienden a responder a una serie de estereotipos establecidos según la época o las adaptaciones del personaje.

Alucard no es ninguna excepción, y a opinión personal, deberíamos tenerlo en cuenta, ya que resulta ser una conversión bastante fiel del personaje de Bram Stoker, en lo que a poderes y cualidades sobrenaturales refiere; si bien Kouta Hirano llega a modernizar al personaje con tal de adaptarlo a la época actual, a un género concreto -*Hellsing* como *manga* responde más al género de la ciencia ficción y al de acción que al terror de la novela original; y a su vez hacerlo vistoso e interesante a un público joven.

Al igual que Drácula, Alucard puede transformarse en elementos como niebla o sombras, además de poder adoptar la forma de animales como murciélagos. Si bien no llega a convertirse exactamente en lobo, animal con el que Drácula parece sentir afinidad en la novela, Alucard es capaz de invocar a Baskerville -clara alusión a *El sabueso de los Baskerville* de Sir Arthur Conan Doyle; un perro infernal o *hellhound* que actúa como familiar suyo.

Otros rasgos reconocibles de Drácula vistos en *Hellsing* son su fuerza, agilidad, y reflejos sobrehumanos. Estas cualidades suelen ser vistas en buena parte de las adaptaciones fílmicas del personaje, como los films de Universal o la Hammer. Alucard no sólo es capaz de hacer pedazos a sus enemigos con sus

³². HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate III* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2007

propias manos; también resulta ser más hábil que el Drácula de Stoker, que era capaz de desplazarse por paredes como un reptil.³³ Por ejemplo, Alucard puede correr sobre superficies, saltar grandes distancias, o levitar indefinidamente.

Otros poderes que comparte con Drácula son telepatía –Alucard y Seras comparten un enlace psíquico similar al de Drácula y Mina Harker; la facultad de volverse intangible y alterar su forma física para pasar obstáculos –Drácula podría atravesar puertas selladas en la novela;³⁴ y poderes de hipnosis. Otros en cambio son aludidos de forma ambigua, como la facultad de manipular el tiempo –Drácula emplea éste en la novela poder durante su estancia en el *Demeter*.³⁵

Otras facultades conocidas del personaje funcionan de un modo semejante en Hellsing, aunque con ciertas diferencias. Alucard requiere de sangre para poder subsistir, aunque a diferencia del vampiro tradicional, no requiere de invitación alguna para poder tomar a sus víctimas y alimentarse de éstas. Tampoco tiene por qué morder a todas sus víctimas: gracias a su poder, puede absorber sangre mediante telequinesis, como hace durante el combate contra Walter, alimentándose de todos los cadáveres de la ciudad.³⁶ Otro factor interesante de Alucard y de otros vampiros como Seras es que al tomar la sangre de sus víctimas también reciben su alma, y con ello todos sus recuerdos y habilidades de combate, además de poder invocar éstas.

Por otra parte, existen otros rasgos que hacen que el personaje sea distinguible de otras representaciones del personaje, y que responden en ciertos casos, a una serie de convenciones propias del medio nipón.

El más destacable a simple vista, es la capacidad de Alucard de liberar sus poderes gradualmente, en una serie de fases. Ésta habilidad llamada en inglés *Restraint Control Technique* (que puede traducirse a “técnica de control de restricción”), es fruto de los experimentos a los que fue sometido Alucard tras pasar a formar parte de la Organización Hellsing. Cuando Alucard se enfrenta a adversarios más peligrosos que el vampiro convencional, puede abrir uno de éstos sellos de restricción, y liberar ciertas habilidades, como la capacidad de invocar familiares como Baskerville. Si bien se alude a que posee varios niveles de restricción, sólo llegamos a ver su forma en nivel 1, frecuente durante las peleas mayores en la serie; y al nivel 0, forma en que libera todos sus poderes, e invoca a todas las almas que guarda en su interior para luchar.

Esta clase de facultad o habilidad resulta frecuente en los mangas de acción y/o de género fantástico, en especial de género *shounen*. En ésta clase de series, se suele presentar una estructura narrativa gradual en que los héroes deben aprendernuevas habilidades o entrenar para poder hacer frente a

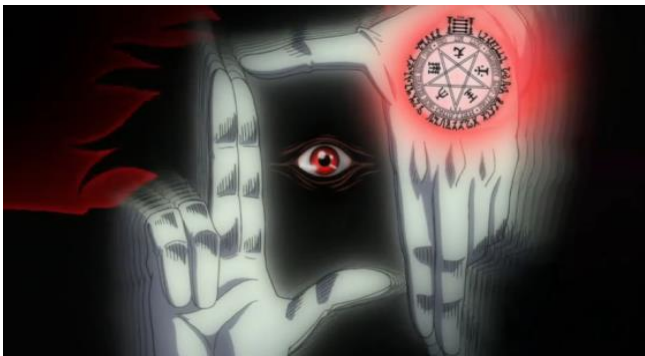
³³. STOKER, B. *Dracula*, Capítulo III

³⁴. STOKER, B. *Dracula*, Capítulo XVI

³⁵. *Íbid.* Capítulo VII

³⁶. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate X* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2012

rivales más fuertes. Uno de los casos más conocidos en *manga* es el de *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, de Akira Toriyama. En éste último, personajes como Son Goku o Vegeta pueden convertirse en *Super Saiyan* para aumentar gradualmente de poder. Ésta clase de transformaciones han pasado a ser desde entonces frecuentes en otros *manga* de acción populares, como *One Piece*, *Naruto* o *Bleach*.



Izquierda: Alucard libera el sello de restricción al nivel 1.



Derecha: Alucard invoca uno de sus familiares, Baskerville, durante el combate contra Luke Valentine.

De un modo similar a *Dragon Ball Z*, Alucard puede liberar éstos sellos de restricción a voluntad. Sin embargo, sólo suele hacerlo en casos de verdadera necesidad –en un acto de caracterización, podemos ver cómo Alucard sólo libera sus poderes en caso de considerar a su adversario digno. En otras ocasiones sólo libera sus poderes bajo órdenes de Sir Integra, como es el caso durante la batalla en Londres contra los cruzados papales y los soldados de Millenium, permitiéndole acabar con casi todos sus enemigos sin problema.

El grado de poder que ostenta Alucard hace que sea más comparable a un ser lovecraftiano que a un vampiro convencional. Como ya dijimos anteriormente, Alucard puede transformar a voluntad su propio cuerpo; hasta llegar al punto en que la misma ropa del personaje forma parte de éste. En el primer combate contra Alexander Anderson, Alucard engaña a éste haciéndolo creer que ha muerto, disolviendo su propio cuerpo al completo.³⁷

Alucard recuerda en ciertos aspectos al Drácula de Paul Morrissey, interpretado por Udo Kier en *Blood for Dracula* (1974). Alucard no sólo es descuartizado en varias ocasiones como el Drácula de Kier; también es decapitado, acribillado a balazos, y sometido a otras clases de dolor físico. Afortunadamente, la fragilidad física de éste, en comparación al vampiro de Stoker, se ve compensada por una gran tolerancia al dolor: elementos comúnmente letales para un vampiro como objetos bendecidos no sirven de nada en él. Además, Alucard posee un factor regenerativo potentísimo, hasta el punto de llegar a aprovechar este poder para desmoralizar a sus enemigos. La regeneración parece ser una facultad propia de todo vampiro en *Hellsing*, si bien es Alucard el único personaje que la pone en juego: por ejemplo, Seras

³⁷. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate I* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2006

nunca llegar a regenerar su brazo tras el combate contra Zorin Blitz, dejando en su lugar una especie de látigo de energía.³⁸

El segundo factor es la supuesta inmortalidad del personaje. La inmortalidad es un tema recurrente en la serie por dos razones: por una parte, hablar de vampiros o Drácula supone hablar de trascendencia más allá de la muerte; por otra parte, la idea de inmortalidad en *manga* y *anime* va ligada a conceptos filosóficos y religiosos orientales, como los ciclos de vida y muerte o la reencarnación budistas.³⁹ Para poder entender esto mejor, nos remitimos a un fragmento de éste capítulo en que Drazen trata el concepto de inmortalidad en anime:

*“En contraste con la idea de reencarnación, las pocas representaciones de inmortalidad en la cultura popular japonesa suelen mostrar a menudo cómo la vida eterna suele costar caro. (...) Estas historias comparten la visión del mundo negativa y cínica del holandés errante, el judío errante, y el Conde Drácula, por citar tres imágenes míticas occidentales sobre inmortalidad. Hablando de Drácula, existe un subgénero completo de historias en anime y manga que tratan el terror transilvano de un modo u otro. Aunque éstas representaciones distan unas de otras, comparten la noción que los vampiros viven disgustados porque la vida eterna resulta ser no tan deseable. Y sin embargo, la gente sigue anhelándola, porque carecen de ésta.”*⁴⁰

Hellsing no es una excepción al respecto. Mientras que en un extremo tenemos a los miembros de Millennium, que ansían encontrar la inmortalidad mediante experimentos científicos; en el otro tenemos a Alucard, que lamenta en el fondo haber renunciado a su humanidad para convertirse en vampiro: para Alucard, la vida humana guarda un valor especial, y detesta profundamente a aquellos dispuestos a renunciar a ésta por egoísmo, como ocurre durante su último enfrentamiento contra Alexander Anderson. A su vez, Alucard parece sentir deseos de morir: ésta parece ser la razón por la que Alucard sonríe al saber que va a desaparecer tras absorber inconscientemente los restos de Schrodinger, y se resiste a luchar, pese a las súplicas angustiosas de Integra.⁴¹

Técnicamente hablando, Alucard no es inmortal: el hecho de no poder morir de ninguna manera se debe al preservar todas las almas de aquellas personas de las cuales ha tenido que alimentarse durante su existencia como

³⁸. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate VII* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2009

³⁹. Patrick Drazen trata éstos conceptos en el capítulo *Birth and Death and Rebirth: Reincarnation in Anime*.

⁴⁰. DRAZEN, P. *Anime Explosion! What? Why? & Wow! Of Japanese Animation*, p. 216.

⁴¹. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate X* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2012

vampiro. Sólo cuando éste acaba en un limbo tras absorber a Schrödinger, tiene la ocasión de acabar con todas sus almas, salvo la de éste. Así, tiene opción de estar en toda, o ninguna parte, como puede verse en el epílogo, al presentarse ante Seras e Integra, treinta años después de la batalla de Londres.⁴²

El último rasgo que identifica a Alucard, y no por ello deja de ser menos importante, es el hecho de emplear armas de fuego para enfrentarse a sus enemigos. Alucard utiliza dos pistolas personalizadas con munición especial (balas de plata benditas) a la hora de combatir vampiros: una pistola metalizada llamada Casull; y otra pistola de color negro, The Jackal, creada específicamente por Walter para que Alucard pueda combatir a Alexander Anderson y sus poderes regeneradores.⁴³

Es posible que ésta curiosa elección de equipamiento se deba a diversas razones. La primera es pura comodidad: es una opción de combate más segura, no pone en riesgo la integridad física del personaje —si bien Alucard no tiene reparo en luchar cuerpo a cuerpo, y es signo de adaptación del protagonista a tiempos actuales. La segunda razón posiblemente responda a cuestiones estéticas que responden parcialmente al proceso de intercambio y retroalimentación cultural con Occidente.

Los artículos *Del trazo a la imagen: Interrelaciones entre manga, anime e imagen real*, de Beatriz Martínez; y especialmente, *Nuevas tendencias del anime: Entre la tradición y la dispersión global*, de Ángel Sala;⁴⁴ ensalzan ésta faceta del *manga* y el *anime*, citando ejemplos de productos audiovisuales híbridos de origen nipón, como el célebre *Cowboy Bebop* de Shinichiro Watanabe; *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow. En *Hellsing* puede verse ciertas influencias de cine de acción occidental —el mismo Kouta Hirano rinde incluso homenaje al actor Bruce Willis y a algunas de sus películas más conocidas durante un sueño de Alucard;⁴⁵ aunque sin duda, la mayor influencia parece venir del cine de John Woo, conocido por su sofisticación a la hora de coreografiar escenas de acción; especialmente en tiroteos. Los combates en *Hellsing*, tanto en el *manga*, como en las *OVA*, tienen una función estética muy marcada: las peleas buscan ser lo más complejas y *cool* que pueda ser posible, aunque en ciertas ocasiones puede apreciarse cierta estetización de la violencia.

⁴². *Ibid.*

⁴³. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate II* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2006

⁴⁴. NAVARRO, A. J. *Cine de Animación Japonés*, Donostia Kultura, 2008

⁴⁵. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate V* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2008

7. CATOLICISMO EN HELLSING

La noción de cristianismo en la cultura nipona puede parecer a simple vista un fenómeno reciente, pero la influencia de ésta religión en el Japón actual data de varios siglos de antigüedad.

7.1 CONTEXTO HISTÓRICO Y SOCIOCULTURAL

Tal y cómo mencionamos anteriormente, durante el siglo XVI fueron frecuentes las expediciones de misioneros (especialmente católicos) en éste país. En principio fue tolerado el culto al cristianismo, aunque más tarde fue prohibido por el shōgunato Tokugawa -visto lo peligroso que podía resultar para la estabilidad política del país, y sus practicantes fueron duramente perseguidos. Algunos incidentes notorios de éste período son el martirio al que fueron sometidos veintiséis misioneros el año 1597;⁴⁶ la expulsión de los misioneros cristianos de Japón el año 1614 y la llamada Rebelión Shimabara, alzamiento llevado a cabo por campesinos y creyentes cristianos, bajo el mando de Amakusa Shirō (1621?-1638). Los perpetrantes de la rebelión fueron duramente castigados, y el cristianismo fue vetado como religión.⁴⁷

La relación existente entre Japón y el cristianismo puede resultar compleja de definir. Fruto del proceso multicultural en éste país, existe en Japón una admirable convivencia interreligiosa, siendo el cristianismo una de las religiones que más adeptos ha captado en tiempos recientes. Pese a todo, el porcentaje de creyentes cristianos en éste país sigue siendo ínfimo.⁴⁸ Sin embargo, resulta bastante curioso el hecho que una religión con pocos adeptos como es el cristianismo despierte a su vez un creciente interés por ciertas tradiciones y costumbres.

En palabras de Patrick Drazen, parece ser que *“la mayor resonancia del cristianismo en el Japón actual es teatral”*.⁴⁹ El cristianismo parece despertar en parte un interés por exotismo y por estética, más que por valores morales y creencias. Un ejemplo de este tipo de actitud es la predilección actual de muchas parejas japonesas por casarse mediante el rito cristiano, pese a no ser creyentes. Ésta postura en una sociedad mayormente budista-sintoísta, ha popularizado el dicho *“Born Shinto, marry Christian, die Buddhist”* (Nacer sintoísta, casarse cristiano, morir budista). Prácticas occidentales como la Navidad, o San Valentín también son cada vez más frecuentes.⁵⁰

⁴⁶. DRAZEN, P. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*, p. 144

⁴⁷. ROWTHORN, C. *Lonely Planet Japan*, p. 46

⁴⁸. Resulta difícil ponerse de acuerdo a la hora de establecer cifras oficiales. Según encuestas anteriores, el número de creyentes era un 1% aproximado de la población, aunque fuentes recientes parecen confirmar un pequeño crecimiento en el número de creyentes, hasta el 2,3%.

⁴⁹. DRAZEN, P. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*, p. 153

⁵⁰. *Íbid.* p. 154



Arriba: *Chrono Crusade*. Gonzo K.K. 2003-2004.

Abajo: *Trinity Blood*. Gonzo K.K. 2005

7.1.1 CATOLICISMO EN MANGA Y ANIME

El cristianismo es recurrente en el imaginario popular nipón, especialmente en *manga*, *anime*, y videojuegos. Aunque frecuente, la recreación del imaginario cristiano suele ser superficial y estética, y en pocas ocasiones es recreada con fidelidad o realismo, soliendo tomar como referente la tradición católica por cuestiones históricas. En la mayoría de los casos tiende a responder a una serie de convenciones, marcadas por la simbiosis existente entre el budismo, el sintoísmo y el confucianismo.⁵¹

En la tradición popular japonesa, no existe la unicidad propia del cristianismo: el *Shintō* tiene *kami* para cualquier elemento existente; desde lo mundano, hasta las fuerzas de la naturaleza. Por otro lado, éstas religiones dan mayor énfasis en el hombre como parte de un todo, frente a la postura individualista del cristianismo -pensar en nosotros como individuos, más que como miembros de un colectivo si queremos lograr la salvación. Ésta postura es defendida por el principio del *chi*, flujo de energía presente en todas las cosas.

Por estas razones, la magia cumple un papel más importante en la tradición cultural nipona que en la fe cristiana. Al recrearse el cristianismo en una obra de ficción, suelen adoptarse los dogmas del catolicismo, además de sus cualidades más externas/estéticas. En cambio, los ritos y los elementos sobrenaturales asociados van asociados a las creencias autóctonas. Por ésta razón, puede resultar chocante ver en un *manga* a una monja cumpliendo el rol propio de una *miko*, sacerdotes cazadores de espíritus, o militantes cristianos con ropajes barrocos en extremo.

Algunos de estos estereotipos también parecen responder al trabajo de ciertos *mangaka*. Uno de los primeros *mangaka* en representar iconografía cristiana en sus obras es el ya citado Osamu Tezuka. En las adaptaciones para occidente de series como *Astro Boy*, los tradicionales santuarios sintoístas eran sustituidos por iglesias, por la misma razón que decidieron emplearse nombres occidentales para los personajes: resultaba verosímil para el espectador, y para las productoras resultaba ser una técnica de distribución efectiva en el extranjero. Buena parte de la iconografía actual asociada a símbolos como cruces responde también a la obra de éste autor.⁵²

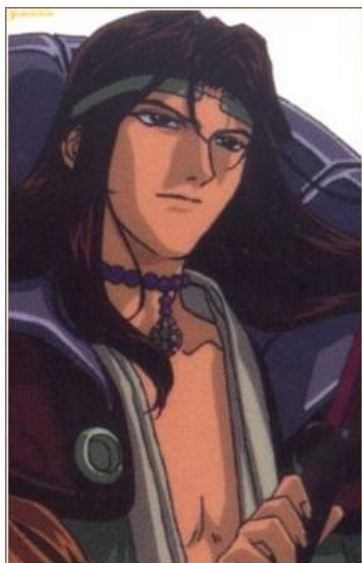
Existen muchos ejemplos de *manga* y *anime* que responden a ésta visión del catolicismo, en la gran mayoría de géneros existentes. Desde la ya mencionada asociación *shinto*/budismo/cristianismo (*Chrono Crusade*, *Trinity Blood*, *Cazafantasmas Mikami...*), pasando por reinterpretaciones del catolicismo –sean religiones ficticias o religiones creadas a semejanza a esta doctrina (*D. Gray-Man*, *Berserk*, *Hellsing...*), alusiones a figuras teológicas como ángeles o demonios (*Neon Genesis Evangelion*, *Angel Sanctuary*, *Digimon*, *To*

⁵¹. Para más información, consultar el subcapítulo *The Big Three*; DRAZEN, P. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*.

⁵². DRAZEN, P. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*, p. 149

Aru Majutsu no Index...), o íconos simbólicos como cruces, plumas, o halos (*Neon Genesis Evangelion*, *Death Note*, *Hellsing*, *Trigun* ...).

Pese a todo, no siempre se tiene una visión desacertada del catolicismo. Existen *manga* y *anime* que recrean de forma fidedigna y realista la noción de cristianismo.



Amakusa Shōgo, uno de los antagonistas en la adaptación a *anime* de *Rurōni Kenshin*.

7.1.1.1 RURŌNI KENSHIN

Conocido como *Rurouni Kenshin*, *El Guerrero Samurái* en España, éste popular *manga* de Nobuhiro Watsuki cuenta la historia de Himura Kenshin, un joven que antaño sirvió de asesino, y que vive como *rōnin* ayudando a la gente con tal de enmendar sus errores pasados. Si bien es una obra de ficción, parte de los eventos de la serie responden a períodos históricos como el *Bakumatsu* o la Restauración Meiji, por lo que podemos encontrar figuras reales en la historia.

Uno de los arcos del anime presenta anacrónicamente un personaje que alude a la persecución cristiana en Japón y a la ya citada Rebelión Shimabara: un joven llamado Amakusa Shōgo, basado en Amakusa Shirō. Apodado “El hijo de Dios”, Amakusa pierde a sus padres por ser *kirishitan*, y decide combatir el gobierno feudal y tomar el país junto a un grupo de insurrectos creyentes. Kenshin se ve obligado a enfrentarse a Shōgo en dos ocasiones: si bien pierde durante su primer combate contra éste; en el segundo combate logra vencer a Amakusa. Al conocer el pasado de Amakusa, y saber que en el fondo tiene buen corazón, decide perdonarle la vida. Amakusa termina cumpliendo condena por sus crímenes, aunque es indultado por el gobierno Meiji, con la condición de que éste y sus seguidores se exilien. Al final del arco, Amakusa y sus fieles seguidores toman un barco con destino a Holanda, y se despiden de Kenshin.

7.1.1.2. SAMURAI CHAMPLOO

Éste *anime* de Shinichirō Watanabe, autor conocido por la popular serie *Cowboy Bebop*, habla del viaje que emprenden tres personas (Mugen, un bandido; Jin, un *rōnin*; y Fuu, una adolescente) a lo largo y ancho de Japón en busca del “hombre que huele como los girasoles”. La serie, de un modo similar a *Cowboy Bebop*, destaca por su elaborado guión, su mezcla de géneros y anacronismos –del mismo modo que *Cowboy Bebop* combina la *space opera* con una temática *noir*, *Samurai Champloo* mezcla anacrónicamente el *chanbara* con la cultura urbana *hip-hop*, y muestra numerosas referencias históricas y culturales.

La noción de catolicismo es reflejada con gran realismo en el decimonoveno capítulo de ésta serie, siendo la persecución cristiana en Japón uno de los temas clave del capítulo.⁵³ Durante el viaje, los protagonistas encuentran una

⁵³. Unión Blasfema [Temporada 1, Episodio 19]. En *Samurai Champloo* [Serie TV]. Japón: Manglobe Inc; 2005-01-29

aldea de *kirishitan* al mando de Francisco Javier III, un hombre que dice ser descendiente del misionero navarro. Fuu es capturada junto a una creyente por agentes del gobierno, bajo sospecha de ser practicantes del cristianismo; y Mugen y Jin se ven obligados a rescatarlas, a la vez que encarán a Francisco Javier III, quien resulta ser un embaucador que usa el culto al cristianismo como pretexto para producir armas de contrabando y venderlas posteriormente al gobierno feudal.

Algunos eventos del episodio son verídicos, como la prueba de fe a la que son sometidos los creyentes por los agentes feudales: si alguien se niega a pisar una estampita con la imagen de Jesucristo, se prueba la culpabilidad del creyente, y es castigado. A su vez, el santuario cristiano en la cueva hace referencia a los lugares de culto donde se refugiaban los *kirishitan*. También se cita la isla de Ikitsuki, en Nagasaki; un conocido lugar de culto cristiano histórico. El lugar resulta ser clave argumentalmente, ya que es el lugar de retiro del “samurái que huele como los girasoles”. Llamado Seizo Kasumi, resulta ser el padre de Fuu; que abandonó a su mujer e hija por protegerlas al ser éste un practicante cristiano. El colgante de calavera que porta Fuu prueba esto, ya que esconde un crucifijo en su interior, según descubre gracias a la muchacha que conoce en éste capítulo.



Un santuario cristiano clandestino, tal y como aparece en *Samurai Champloo*.

7.1.1.3. LA BIBLIA ADAPTADA A MANGA/ANIME

La Biblia ha sido material de interés para diversos artistas, sean occidentales u orientales. Por eso no es de extrañar que en el campo del *manga* y el *anime* existan diversas adaptaciones, de mayor o menor veracidad.

Una de las primeras adaptaciones bíblicas en *anime* es *Anime Oyako Gekijō* (conocida en países angloparlantes como *Superbook*, y *Superlibro* en países hispanoparlantes), del año 1982. Ésta producción de Tatsunoko Studios contó con la colaboración del Christian Broadcasting Network, cadena norteamericana. La serie recreaba el Antiguo y el Nuevo Testamento en dos temporadas de 26 capítulos cada una, y gozó de gran popularidad en el resto

del mundo como para tener una continuación, *Tondera Hausu no Daibōken* (*The Flying House* en países angloparlantes).

Otra adaptación bíblica al *anime* muy conocida es *Tezuka Osamu no Kyūyaku Seisho Monogatari* (*In the Beginning: The Bible Stories* como título inglés), una serie en la que trabajó Osamu Tezuka antes de morir, y que fue transmitida tras la muerte de éste. La serie, coproducida por Nippon TV, Tezuka Productions, y la emisora italiana Radiotelevisione Italiana, contaba con 26 capítulos en los que se narraba el Antiguo Testamento.

Existen también adaptaciones de la Biblia al papel, como es el caso de *Shinyaku Seisho* (*Manga Bible* como título inglés), una colaboración entre varios mangakas del colectivo Next, y la Japan Bible Society, que consta de varios volúmenes; y *The Manga Bible: From Genesis to Revelation*, del artista inglés de origen nigeriano Ajinbayo Akinsiku -conocido por su trabajo en *2000 AD* y *Judge Dredd*. Éste comic resulta más interesante, ya que combina rasgos de la historieta occidental con la estética *manga*, con el fin de crear una obra religiosa más informal y fácil de comprender por un público joven sin perder credibilidad.

7.2 LA ORGANIZACIÓN ISCARIOTE

"Pero ¡el conde! Nunca había imaginado tal cólera y furor, ni siquiera en los demonios de los abismos. Sus ojos refulgían literalmente. La luz roja que despedían era espeluznante, como si ardieran tras ellos las llamas del fuego del infierno".⁵⁴

La religión es un tema recurrente en la novela de Bram Stoker. El vampiro, y por ende Drácula son reconocidos como figuras satánicas, al tratarse de un símbolo de perversión y pecado. Como antítesis, está el personaje de Van Helsing, que actúa narrativamente como arquetipo mesiánico: inteligente y cauto, dispone de los recursos y conocimientos necesarios para hacer frente al temido conde.

En *Hellsing*, su análogo es sin duda alguna Alexander Anderson, representante de Iscariote. Esta división de la Iglesia Católica en el universo *Hellsing*, y cumple unos objetivos similares a Hellsing, si bien los métodos que emplea para lograr sus cometidos son más extremos: no sólo combaten criaturas sobrenaturales como Hellsing; también llevan a cabo toda clase de operaciones encubiertas contra herejes y creyentes de otras religiones.

Iscariote como organización dista de ser realista en comparación con la Iglesia Católica –las acciones que lleva a cabo rompe por completo con la doctrina establecida por el cristianismo. El factor *coolness*, y cierta gusto por la estética *camp* son las razones principales que llevan a Kouta Hirano a tomar licencias creativas en lo que respecta recrear el cristianismo. Curiosamente,

⁵⁴. STOKER, B. *Dracula*, p. 54

Hellsing logra ser subversiva en comparación a otras recreaciones de catolicismo en *manga* y *anime*: es innegable que Hirano llegó a documentarse hasta cierto grado del cristianismo a la hora de recrearlo, tanto en el *manga*, como en sus adaptaciones posteriores.



Izquierda: La indumentaria de los agentes de Iscariote es de corte austero, tradicional.



Derecha: En cambio, las armaduras de los Caballeros Papales son de inspiración medieval, como puede verse en elementos como los capirotos; o las máscaras con pico.

Pese a ser una recreación fantástica del catolicismo, Iscariote destaca entre otras representaciones del culto en *manga* y *anime* por el trasfondo que guarda. En otras series suele ser la norma tomar aquellos elementos más representativos a nivel iconográfico, esbozando una imagen muy superficial del cristianismo. En cambio, en *Hellsing* las alusiones religiosas resultan verosímiles, al romperse ciertas reservas en lo que a menciones religiosas refiere.

El Padre Alexander Anderson es el mayor exponente en éste caso, no sólo por hablar de figuras relevantes como Jesucristo en diversas ocasiones –caso bastante curioso, porque parece existir cierto tabú a la hora de hablar de figuras religiosas en éste medio. También suele referenciar pasajes bíblicos,⁵⁵ entre otros eventos significativos del cristianismo. Un ejemplo destacable tiene lugar durante el encuentro de Iscariote con Integra durante el ataque a Londres:

“Somos apóstoles, y no lo somos. Somos seguidores, y no lo somos. Somos creyentes, y no lo somos. ¡Somos traidores, y no lo somos! ¡Somos aquellos que sirven al único y verdadero Señor, inclinándonos y rogando su perdón, inclinándonos y deshaciéndonos de sus enemigos! ¡Somos aquellos que blanden sus dagas en las noches sin luna! ¡Somos discípulos y asesinos! Somos Judas Iscariote. ¡Por nuestros pecados, cuando llegue la hora, tomaremos treinta monedas de plata del templo; y con la soga de paja, nos ahorcaremos!”⁵⁶

⁵⁵. Por ejemplo, durante su primera aparición en la serie, recita el versículo Corintios 16:22, ligeramente alterado: *“If anyone does not love the Lord Jesus Christ, let him be accursed. O Lord come! Amen!”*

⁵⁶. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate IV* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2008. (traducción aproximada)

Ésta intención por recrear el cristianismo de forma veraz también puede verse en la indumentaria empleada por los miembros del Vaticano e Iscariote. Los diseños resultan realistas en comparación con diseños recargados y barrocos frecuentes en otras series: así pues, los hombres del Vaticano e Iscariote llevan ropajes austeros como sotanas de colores oscuros, y accesorios como alzacuellos y cruces a modo de colgante.

Otros en cambio resultan menos verosímiles, como los uniformes de los Caballeros Papales –túnicas blancas con capa y capirote ornamentados con motivos religiosos. La influencia cristiana es evidente, aunque puede verse también una intención estilística. Otro caso destacable es el de Yumie -una de las ayudantes de Anderson, que lleva como atuendo un hábito de monja estilizado. Las peculiaridades no acaban ahí: además de ser de ascendencia japonesa, cosa en sí peculiar; emplea una katana a la hora de despachar vampiros.

Otro aspecto bastante interesante en *Hellsing*, es cómo se trata el conflicto existente entre Iscariote –representantes de la Iglesia Católica; y la Organización Hellsing –organización protestante; posiblemente anglicana. Resulta curioso ya que al tratarse el cristianismo en *manga* o *anime* suele ser a imagen y semejanza del catolicismo, por cuestiones históricas ya nombradas anteriormente. *Hellsing* evita esto, aludiendo a la Reforma protestante y al consecuente cisma como causa del conflicto entre Hellsing e Iscariote.

Si bien existe una especie de tregua entre ambas organizaciones, el pacto de no intervención acaba rompiéndose al inicio de la serie.⁵⁷ Un vampiro parece estar causando estragos en un pueblo al norte de Irlanda; e Integra da órdenes a Alucard y Seras para viajar allí, y acabar con él. La Iglesia Católica parece saber esto; y uno de los arzobispos de Iscariote ordena a Alexander Anderson tomar cartas en el asunto, alegando que Irlanda es territorio católico, razón por la que Hellsing no guarda ningún derecho jurisdiccional allí. Esta situación lleva a Alucard y Anderson a enfrentarse uno contra el otro. Indignada, Integra pide explicaciones al líder de Iscariote, Enrico Maxwell; por romper el pacto de no intervención y actuar en territorio jurisdiccional de Hellsing –Irlanda forma parte de Reino Unido.

Es muy curioso este evento, porque alude parcialmente al conflicto religioso existente entre los unionistas del norte de Irlanda -partidarios del protestantismo, y los independentistas irlandeses, creyentes católicos durante la segunda mitad del siglo XX.

7.3 ICONOGRAFÍA RELIGIOSA EN HELLSING

Hemos podido ver que Hellsing subvierte ciertas convenciones propias del medio, en lo que a religión respecta. Sin embargo, el sentido que adquiere la

⁵⁷. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate I* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2006

iconografía religiosa en ésta serie responde a una significación concreta, establecida con el paso del tiempo..

Ya hablamos anteriormente del valor simbólico de símbolos como la cruz en el imaginario popular japonés. Volviendo sobre nuestros pasos, cabe recordar que buena parte del valor atribuido actualmente a símbolos religiosos responde al significado otorgado por *mangaka* como Osamu Tezuka. Por un lado, la cruz suele asociarse al concepto de muerte: la sola presencia de éste símbolo podía usarse para remarcar la muerte de un personaje. Por otra parte, la cruz también puede emplearse como signo de cambio o conclusión en el argumento. Con frecuencia, ésta conclusión implicaba la muerte de un antagonista, o un acto de venganza personal.⁵⁸ En *Hellsing* esto no es excepción: la cruz es un signo religioso habitual, y suele poseer un significado particular.

En primer lugar, la cruz aparece como símbolo de identidad y pertenencia religiosa. Un buen número de personajes lleva crucifijos consigo, como es el caso de Sir Integra –líder de la Organización Hellsing, Alexander Anderson, Enrico Maxwell, y otros miembros de Iscariote y del Vaticano. De hecho, un recurso habitual del *manga* y las adaptaciones a *anime* es mostrar a determinados personajes en contraluz con tal de lograr un efecto dramático y amenazador; al mismo tiempo que objetos como los crucifijos o los anteojos brillen en contraste.

Enrico Maxwell ordena a los Caballeros Papales desembarcar en Londres.



La cruz es un símbolo recurrente en personajes como Alexander Anderson, que además de llevar un crucifijo como otros miembros de Iscariote, tiene unos guantes blancos con cruces y el lema *Jesus Christ is in Heaven Now* bordados. Otra seña de identidad del personaje es una de sus poses de combate, que consiste en cruzar dos bayonetas a modo de cruz latina. Éste gesto recuerda curiosamente al mítico final del *Dracula* de Terence Fisher, en

⁵⁸. DRAZEN, Patrick. *Anime Explosion! What? Why? & Wow! Of Japanese Animation*, p. 149.

que el profesor Van Hellsing –interpretado por Peter Cushing, cruza dos candeleros de plata a modo de cruz para acabar con el conde.

Alucard también adopta una pose similar durante su último combate contra Anderson, sólo que en éste caso cruza las pistolas para formar una cruz invertida.⁵⁹ La cruz invertida como motivo sirve de contrapunto a la cruz latina asociada al cristianismo: al tratarse Alucard un personaje asociado a las fuerzas de la oscuridad, la cruz invertida se contrapone a la cruz cristiana, sirviendo como símbolo de rebeldía y blasfemia hacia Dios.⁶⁰ La cruz invertida aparece más veces a lo largo de la serie, frecuentemente con ésta connotación. Al inicio de la serie, una pareja de vampiros deja en una casa que éstos asaltaron una cruz invertida hecha con sangre, acompañada de un mensaje desafiante a la autoridad de Hellsing. También aparece como motivo recurrente en algunas portadas del *manga* y las *OVA*, al sujetar Alucard una cruz de plata con los dientes por el extremo más largo.



Alexander Anderson y Alucard se preparan para su último combate.



También es frecuente el uso de la cruz como elemento simbólico al tratar la muerte de ciertos personajes, como es el caso del segundo vampiro que Alucard elimina en la serie –al acribillarlo a balazos, las manchas de sangre que deja en la pared forman una cruz. También puede verse en combates como el que tiene contra Tubalcain Alhambra en Brasil –en éste caso, dos rastros de sangre en el suelo forman una cruz; o durante el enfrentamiento contra Rip Van Winkle y los soldados nazis del portaaviones –el caza estrellado sobre la cubierta en llamas del portaaviones, a imagen y semejanza de una cruz gigante. No obstante, los casos más significativos son aquellos que hacen alusión a las “muertes” de Alucard.

En uno de los primeros *flashback* de la serie, se nos muestra el instante en que Alucard, por aquel entonces conocido como Drácula, es derrotado por el

⁵⁹. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate IX* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2012

⁶⁰. Por ésta razón, la cruz invertida es un símbolo frecuentemente asociado a cultos satánicos. Sin embargo, no hay que olvidar que el origen de la cruz invertida es cristiano, ya que hace alusión a la crucifixión del apóstol San Pedro.

profesor Van Helsing en un cementerio repleto de cruces.⁶¹ La razón de esta elección puede deberse en parte a superstición cristiana —a fin de cuentas, el cementerio es un lugar de reposo eterno, en parte a ser una localización fuertemente asociada a lo sobrenatural. También pueden verse cruces como símbolo de muerte al final de la serie, durante los instantes finales de Alucard tras haber absorbido inconscientemente a Schrödinger.⁶² Tras el monólogo final de Alucard, pueden apreciarse entre las ruinas de los edificios algunos escombros en forma de cruz, simbolizando el fin de su existencia.

Sin embargo, el simbolismo más destacado tiene lugar durante la ejecución de Vlad III —la identidad de Alucard en vida, tal y como puede verse en el manga y en la OVA mediante un *flashback*.⁶³ Tras haber perdido a todos sus hombres, Vlad es capturado por el enemigo y condenado a morir ejecutado. En sus últimos instantes de vida, Vlad comprende que todo el trabajo hecho en nombre de Dios ha sido en vano; y sintiéndose abandonado por éste, lleva a cabo el acto sacrílego de beber la sangre derramada de un cadáver. En el mismo instante que su lengua toca la sangre, el verdugo decapita a Vlad con un hacha. En ningún momento llega a verse a Vlad, pero sí podemos ver cómo la cruz de plata que lleva en el cuello es partida en dos por el hacha. En éste caso la cruz no sólo refuerza la caída y muerte del conde; también marca la conclusión de una etapa en la vida de Drácula. A partir de aquí, Vlad deja de ser un ser humano, y, renegando del Dios en que creía en vida, se convierte en vampiro.



Vlad III lleva a cabo un acto de rebeldía instantes antes de ser ejecutado.

⁶¹. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate II* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2006

⁶². HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate X* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2012

⁶³. HIRANO, K. (creador). *Hellsing: Ultimate IX* [OVA]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2012

8. CONCLUSIONES

A día de hoy, vivimos un proceso globalizador, en todos los sentidos del término. En el caso del arte –entre otras formas de expresión cultural, esto no es una excepción. El *manga* desde sus inicios ha estado marcado por las influencias foráneas.

A día de hoy, ésta influencia de Occidente en el medio nipón es más que evidente; tanto a nivel estilístico –cada vez son más los *mangakas* que apuestan por un estilo o un lenguaje más semejantes al cómic occidental; como a nivel temático o conceptual, por la clase de históricas que se busca narrar. Es más, se trata de intercambio cultural recíproco: movimientos artísticos occidentales como el *Amerimanga* o la *Nouvelle Manga* son muestra de ello.

Hay personas que puedan considerar esto negativo, al verse como simple imitación, o pérdida de identidad. Nosotros en cambio vemos éste proceso de intercambio como algo positivo, incluso enriquecedor como el medio. La hibridación de formas de expresión artística puede ser un elemento revitalizador para el medio. Si puede hablarse de un defecto concreto del *manga* como medio, es que puede ser formulaico: a falta de originalidad o creatividad, el *manga/anime* puede degenerar en el cliché y el estereotipo – esto es más evidente cuando echamos un vistazo al panorama *mainstream* en estos medios. Así pues, la presencia occidental en el medio puede tener un efecto fortalecedor para éste: el proceso de hibridación puede ayudar a crear nuevas fórmulas creativas.

En relación a Drácula, es evidente el interés que sigue despertando a día de hoy, en relación a otros monstruos clásicos como Frankenstein o el Hombre Lobo. Las numerosas adaptaciones contemporáneas de las que goza éste personaje son muestra de ello –de hecho, queda poco para el estreno de la última adaptación cinematográfica de Drácula.

La visión de Kouta Hirano de Drácula tal y como podemos verlo en *Hellsing* resulta interesante a nivel conceptual, ya que éste toma elementos de la fuente original y los reformula, adaptándolos a un *mindset* oriental. Si bien no deja de ser una obra original, es curioso ver cómo incorpora tramas argumentales de la novela de Bram Stoker, y los adopta como canon con ciertas variaciones: Drácula por ejemplo nunca muere a manos del Profesor Van Helsing, por lo que Mina nunca se recupera de su condición de vampiro. También se alude a otras fuentes del personaje en determinados elementos, siendo el más destacable el nombre del personaje.

Alucard como personaje resulta ser bastante complejo, psicológicamente hablando, aunque ocasionalmente presente rasgos propios de un *Marty Stu* – especialmente, en lo que respecta a sus habilidades vampíricas. Al estar basado en Drácula, posee buena parte de los poderes comúnmente asociados

a éste. Sin embargo, diverge de éste personaje en una serie de aspectos, muy característicos:

Físicamente diverge sustancialmente de otros itinerarios del personaje. Si bien existe una influencia gótica en el diseño, su apariencia física responde al arquetipo vampírico nipón, con ciertos matices occidentales. También destaca por poder alterar su aspecto, por lo que existen varias versiones del personaje.

A su vez, es exageradamente poderoso en comparación al Drácula original o al de las adaptaciones fílmicas. Gracias a los experimentos a los que fue sometido por la Organización Hellsing, puede liberar sus poderes gradualmente, volviéndose cada vez más poderoso. Éste rasgo es bastante común en *manga* orientados a la acción (especialmente, *shōnen* fantásticos).

También se trata la noción de inmortalidad del personaje, desde el punto de vista japonés, fuertemente influenciado por cuestiones religiosas y culturales. Al tratarse Hellsing de una obra inspirada por el mito de Drácula, no es de extrañar que éste sea un tema discutido. Sin embargo, el concepto de inmortalidad es entendido en Oriente de una forma distinta a Occidente.

En resumen, la intención principal del autor al crear éste personaje, era reinterpretar al personaje como arquetipo de héroe (o más bien, antihéroe) de acción, y que éste apelase tanto a un público oriental, como a uno occidental.

Para terminar, es necesario hablar del trasfondo religioso que guarda *Hellsing*, desde un punto de vista oriental. En Japón, la noción de cristianismo responde en muchas ocasiones a convenciones establecidas históricamente y a estereotipos que otorgan una visión muy sesgada de lo que en verdad es el cristianismo.

Pese a tratarse *Hellsing* de una obra de ciencia-ficción con elementos fantásticos, y a presentar una simbología que responde a unas convenciones concretas; ésta serie busca cierto realismo y verosimilitud a la hora de recrear el catolicismo. Esto nos muestra, que no necesariamente todas las representaciones religiosas en el *manga* y el *anime* tienen por qué caer en el estereotipo o el cliché.

9. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

AGUILAR, D. AGUILAR, C. SHIGETA, T. *Cine Fantástico y de Terror Japonés (1899-2001)*, San Sebastián, Donostia Kultura, 2002.

DAVISON, C.M. (ed.) *Dracula: Sucking Through the Centuries*, Toronto, Dundurn, 1997.

DRAZEN, P. *Anime Explosion! What? Why? & Wow! Of Japanese Animation*, California, Stone Bridge Press, 2002.

GRAVETT, P. *Manga: La Era del Nuevo Cómic*, Madrid, H Kliczkowski-Onlybook, 2004.

MADRID, D. MARTÍNEZ, G. *El manga i l'animació japonesa*, Barcelona, Editorial UOC, 2010.

NAVARRO, A. J. *Cine de Animación Japonés*, San Sebastián, Donostia Kultura, 2008.

ROWTHORN, C. et al. *Lonely Planet Japan*, Melbourne, Lonely Planet, 2013.

SCHODT, F. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokyo, Kodansha International, 1983.

STOKER, B. *Dracula*, Madrid, Grupo Anaya, 2002

PÁGINAS WEB

ANIME NEWS NETWORK INC. *Anime News Network*. [Consulta: 2014-03-18]. Disponible en: <<https://www.animenewsnetwork.com/>>

PEIRANO, L. Sobre "la verdad" de Drácula: Ni un rastro de romanticismo. *El Mercurio* (21 julio 2002). [Consulta: 2014-04-12]. Disponible en <<http://letras.s5.com/lp051208.html>>

TV TROPES. *Tv Tropes*. [Consulta: 2014-02-25]. Disponible en: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/OurVampiresAreDifferent/AnimeAndManga>>

WEB MITOLOGÍA. *Mitología japonesa*. [Consulta: 2014-03-06]. Disponible en: <<http://www.webmitologia.com/dioses-mitologia-japonesa.html>>

AUDIOVISUAL

- COPPOLA, F.F. *Bram Stoker's Dracula* [DVD-Video]. USA: Columbia Pictures, 1992.
- FISHER, T. *The Horror of Dracula* [DVD-Video]. Reino Unido: Hammer Film Productions, 1958.
- FISHER, T. *Dracula: Prince of Darkness* [DVD-Video]. Reino Unido: Hammer Film Productions, 1966.
- FRANCIS, F. *The Horror of Dracula* [DVD-Video]. Reino Unido: Hammer Film Productions, 1968.
- HIRANO, K. (crea.) *Hellsing: Ultimate* [OVAs]. Japón: NBCUniversal Entertainment Japan, 2006-2012.
- LAEMMLE, C. *Dracula* [DVD-Video]. USA: Universal Pictures, 1931.
- MORRISSEI, P. *Blood for Dracula* [DVD-Video]. Italia: Carlo Ponti Productions, 1973.
- MURNAU, F.W. *Nosferatu* [DVD-Video]. Alemania: Prana Film, 1922.
- NEWSOM, T. *In Search of History: The Real Dracula* [documental]. Estados Unidos: Weller/Grossman Productions, 1998.
- RYAN, C. *100 Years of Horror: Dracula and His Disciples* [documental]. Estados Unidos: Multicom Entertainment, 1996.
- SIODMAK, R. *Son of Dracula* [DVD-Video]. USA: Universal Pictures, 1943.
- WATANABE, S. (crea.) *Samurai Champloo* [Serie TV]. Japón: Manglobe Inc, 2004-2005.

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. *Chōjū-giga* con una rana sosteniendo un nenúfar sobre la cabeza de un monje. Siglo XII. Museo Nacional de Tokyo. 7
2. *Hara*. 13ª estación de *Las Cincuenta y Tres Estaciones de Tōkaidō*. Utagawa Hiroshige. Siglo XIX. 7
3. Charles Wirgman: *The Japan Punch*. Portada del número de abril, año 1883. 9
4. George Bigot: *Monsieur et Madame vont dans le monde*. Ilustración para la revista *Tōbae*, 1887. 9
5. Sello conmemorativo. Autorretrato de Osamu Tezuka, junto a su creación más popular, Astroboy. 10
6. Osamu Tezuka: Primer volumen de *Metropolis*. Ed. Glénat, 2004. 10
7. Nakagawa Nobuo: Cartel promocional de *Onna Kyūketsuki*. Japón, 1959. 13
8. Amano Yoshitaka: Ilustración de D, protagonista de *Vampire Hunter D*, 1983. . . . 13
9. Osamu Tezuka: Primer volumen de *Don Dracula*, 1979. 14
10. Ayami Kojima: Ilustración del Conde Drácula. *Castlevania: Symphony of the Night*, 1997. 14
11. Hirano Kouta: Primer volumen de *Hellsing*. Young King Comics, 1998. 16
12. Alucard, protagonista de *Hellsing*. 17
13. Alucard con el aspecto de una muchacha joven. 18
14. Alucard en su forma más habitual. 18
15. Alucard como Vlad III. 18
16. Los restos de Mina Harker, en manos de Millenium. 20
17. Lon Chaney Jr. como Alucard, en *Son of Dracula*. USA, 1943. 20
18. Alucard libera el sello de restricción al nivel 1. 23
19. Alucard invoca uno de sus familiares, Baskerville, durante el combate contra Luke Valentine. 23
20. *Chrono Crusade*. Gonzo K.K. 2003-2004. 27
21. *Trinity Blood*. Gonzo K.K. 2005. 27
22. Amakusa Shōgo, uno de los antagonistas en la adaptación a anime de *Rurōni Kenshin*. 28
23. Un santuario cristiano clandestino, tal y como aparece en *Samurai Champloo*. . 29
24. La indumentaria de los agentes de Iscariote es de corte austero, tradicional. . . . 31
25. En cambio, las armaduras de los Caballeros Papales son de inspiración medieval, como puede verse en elementos como los capirotes; o las máscaras con pico. . . 31
26. Enrico Maxwell ordena a los Caballeros Papales desembarcar en Londres. 33
27. Alexander Anderson y Alucard se preparan para su último combate. 34
28. Vlad III lleva a cabo un acto de rebeldía instantes antes de ser ejecutado. 35

11. ANEXOS

En el mismo CD con el cual se presenta el Trabajo Final de Grado, hay un archivo WINRAR que contiene capturas de pantalla de la adaptación a *OVA* de *Hellsing*, además de incluir las portadas del *manga* y las *OVA*. Ciertos pasajes del trabajo pueden resultar más aclaradores gracias a estas imágenes.

PERSONAJES DE HELLSING

ORDEN REAL DE CABALLEROS PROTESTANTES

Es la organización a la que pertenecen los protagonistas de la historia. Fundada por Abraham Van Helsing hace un siglo, tiene como misión proteger Reino Unido del ataque de todas criaturas sobrenaturales –si bien en la historia sólo aparecen vampiros y ghouls. Su existencia es secreta, ya que sólo conocen ésta organización los altos mandos de la iglesia, el ejército, el gobierno, y la monarquía inglesas. Sir Integra Helsing es su líder, habiendo heredado el título con sólo 12 años al morir su padre.

Alucard

Es el protagonista de la serie. Es un vampiro de extraordinarios poderes, incluso en su clase, al servicio de la Organización Helsing. Pocos saben que en vida Alucard fue conocido como Vlad III, y que con el paso de los siglos pasaría a ser temido como el Conde Drácula. En divergencia de la novela de Bram Stoker –la cual puede considerarse canon en la historia de Helsing, Drácula no es matado por Abraham Van Helsing, sino que tras ser derrotado por éste, lo reconoce como superior y pasa a trabajar en su organización.

Años antes del inicio de la serie, un incidente protagonizado por Integra permite a Alucard recobrar sus fuerzas –había estado encerrado en el sótano de la mansión Helsing- y la salva de una muerte segura. Desde entonces actúa como guardaespaldas de ésta, y lleva a cabo las misiones más peligrosas en la organización.

Alucard es infame entre otros vampiros por su gran variedad de poderes, algunos de ellos fruto de experimentos científicos, y por sus grandes dotes de combate, siendo experto en el cuerpo a cuerpo, y el uso de armas tradicionales y modernas. Frecuentemente emplea dos pistolas llamadas Casull y Jackal, diseñadas específicamente para cazar vampiros.

Su carácter también lo hace ser temido, tanto por enemigos como conocidos. Alucard es extremadamente sádico y arrogante, y disfruta jugueteando y atormentando a sus oponentes, antes de matarlos. Aunque al servicio de los humanos, tiende a mostrar una actitud desdeñosa hacia sus

compañeros –como ocurrirá con Seras hasta la segunda mitad de la serie. Sin embargo, también hace muestras de admiración y respeto por personas como Integra, o incluso su rival, Alexander Anderson, por su determinación.

Seras Victoria

Deuteragonista de la serie. Es una agente de policía joven convertida en vampiro por Alucard al inicio de la serie para salvar su vida. Es entonces cuando pasa a formar parte de la Organización Hellsing, bajo tutela de Alucard.

Pese a ser una persona de carácter afable, Seras es también muy introvertida, habiendo perdido a sus padres de forma trágica a muy corta edad. Inicialmente tiene muchos problemas para adaptarse a su nueva condición de *draculina* –negándose incluso a alimentarse de sangre, pero con el paso del tiempo, Seras empieza a ganar confianza en sí misma, hasta llegar a convertirse en un *midian*, con la ayuda de su compañero e interés romántico Pip Bernadotte.

Aunque sus poderes no alcanzan el rango de su maestro Alucard, Seras como vampiro está muy por encima de la media, haciendo gala de un dominio en el uso de armas de fuego –siendo los cañones antitanque Harkonnen su preferencia, el combate cuerpo a cuerpo –donde destaca por su fuerza y agilidad sobrehumanas- y habilidades vampíricas como el “tercer ojo”, o la facultad de sustituir el brazo perdido durante la pelea contra Blitz Zorin por un látigo de energía.

Sir Integra Fairbrook Wingates Hellsing

Líder al mando de la Orden Real de Caballeros Protestantes, y última descendiente de la familia Hellsing. Actúa como mentora de Alucard –siendo una de las pocas personas por las que éste siente respeto y admiración- y de la recién llegada Seras Victoria.

Integra, de carácter severo y estricto, puede verse como “una mujer en un mundo de hombres”. Obligada a madurar y a dirigir la organización siendo muy joven, Integra hace lo posible por estar a la altura de sus antepasados.

Aunque posee entrenamiento de combate, Integra cumple un papel de apoyo y expositivo, dándonos información de determinados elementos de la trama. También es una figura clave en algunos combates de la serie, ya que Alucard no puede liberar buena parte de su poder si no es bajo órdenes de ésta.

Walter C. Dornez

Mayordomo al servicio de Integra, y viejo compañero de armas de Alucard. En la organización se ocupa del servicio de inteligencia, y de proveer a los agentes con equipamiento y armamento –siendo las pistolas de Alucard o los rifles antitanque de Seras un ejemplo.

Al igual que Integra, tiende a cumplir por lo general un papel de apoyo y expositivo, aunque ocasionalmente también ayuda a los protagonistas durante

algunos combates, siendo Walter un experto en el manejo de hilos de alambre para cortar a sus enemigos.

Si bien fue durante muchos años un gran aliado de la Organización Hellsing -luchó junto a Alucard contra los nazis durante los eventos de *Hellsing: The Dawn*, con el tiempo pasó a ser un agente doble al servicio de Millennium, bajo la premisa de poder ser inmortal y preservar su juventud al ser vampiro. Pese a haber traicionado a sus compañeros, finalmente se redime al dar su vida para arruinar los planes del Doctor.

Pip Bernadotte

Es el capitán de los Gansos Salvajes; un grupo de mercenarios contratados por la Organización Hellsing tras perder a la gran mayoría de agentes tras un atentado en la mansión. De carácter chulesco, pero con un curioso sentido del honor, suele hacer equipo con Seras Victoria a lo largo de la serie.

Inicialmente es un personaje secundario que aporta de modo similar a Seras momentos de distensión y comicidad, pero durante el arco de Zorin Blitz gana protagonismo, al ser revelado su pasado, y al dar su vida por proteger a Seras, persona de la que éste está enamorado. Seras finalmente logra convertirse en vampiro al absorber la esencia del moribundo Bernadotte, convirtiéndose éste en su "familiar" protector.

MILLENNIUM

Es la principal fuerza antagonista en la serie. Es un comando terrorista formado por desertores del Tercer Reich, que lograron escapar a Sudamérica con ayuda del Vaticano. Bajo órdenes del Comandante, tiene dos metas a cumplir: acabar con la vida de Alucard, y sembrar el caos y la desolación en Reino Unido. Cuenta con un batallón de mil soldados -conocido como el *Letztes Bataillon*- que, mediante experimentos científicos, fueron convertidos en vampiros artificiales.

El Comandante

Es el antagonista principal de la serie. Durante la II Guerra Mundial fue un alto mando de las SS, pero tras la caída del Reich y su aparente muerte, vuelve cincuenta años después como líder de la organización terrorista Millennium.

Carismático, astuto y falto de escrúpulos son algunos de los rasgos que definen a éste nihilista que vive en afán de la guerra, sin importar cuántas muertes -ajenas o propias- pueda causar.

Inicialmente parece querer sólo llevar al país de Reino Unido a la ruina, pero a medida que se desarrolla la serie, podemos ver que todas sus acciones son parte de un plan mayor para acabar con Alucard, quien años atrás ya habría frustrado sus planes de dominación. Esto parece lograrlo al final de la serie, gracias a Schrödinger, por lo que muere feliz a manos de Integra por haber logrado su cometido.

El Capitán

Es el segundo mando de la organización, y el guardaespaldas del Comandante. Como personaje es el contrapunto de Alucard en Millenium, del mismo modo que Anderson lo es en Iscariote.

De carácter estoico, y poco dado a palabras, es uno de los soldados más eficientes en el comando. Sin embargo, también es uno de los personajes menos turbios moralmente, ya que posee un fuerte sentido del honor, e incluso llega a ayudar a algunos de los personajes –como cuando da a Heinkel un botiquín para curar las heridas que éste le ha causado, o cuando informa a Integra donde puede encontrar al Comandante.

Su fuerza y agilidad en combate son casi comparables a las de Alucard y Seras, siendo además –presuntamente fruto de experimentos- un poderoso hombre lobo. Sin embargo, pese a sus formidables habilidades de combate, muere a manos de Seras, durante el asalto al *Deus Ex Machina* –dirigible y base de operaciones de Millenium.

El Doctor

Junto al Capitán, mano derecha del Comandante. Es el científico de la organización, y el hombre encargado del proyecto de conversión de humanos en vampiros artificiales, gracias a los restos del cadáver de Mina Harker.

Además, es el creador de Schrödinger, y el encargado de producir algunos de los dispositivos electrónicos de la organización, como transmisores con los que puede grabar conversaciones o destruir los cuerpos de los soldados nazis.

Al final de la serie, trata de escapar del *Deus Ex Machina*, con los datos de sus experimentos, pero es asesinado por Walter en un último acto de humanidad de éste.

Teniente Rip Van Winkle

Alto mando de las fuerzas especiales de Millenium, y agente enviada por el Comandante a capturar un portaaviones inglés –con el fin de sacar a Alucard de Londres, y así poder llevar a cabo un gran ataque en la ciudad.

Su carácter despreocupado e incluso infantil la llevan a sentir terror ante la sola presencia de Alucard. Finalmente logra conservar la calma lo suficiente como para atacar a éste, aunque no tiene éxito, y es asesinada por Alucard.

El nombre del personaje es una referencia al relato homónimo del escritor estadounidense Washington Irving (1783-1859), mientras que sus habilidades en combate y buena parte de su historia hacen alusión a la ópera *Der Freischütz*, del compositor alemán Carl Maria von Weber (1786-1826).⁶⁴

⁶⁴. De hecho, una porción de la ópera fue utilizada en *Hellsing: Ultimate IV* como banda sonora. A su vez, se establece un vínculo entre el desenlace de Rip Van Winkle, y la muerte de Caspar, uno de los personajes principales en la obra.

Teniente Blitz Zorin

Alto mando de las fuerzas especiales de Millenium, y responsable del ataque en la Mansión Hellsing durante el bombardeo en Londres. Desobedeciendo las órdenes de espera del comandante, Zorin ataca junto a sus hombres la mansión, matando a casi todos los Gansos Salvajes estacionados en ésta.

Obstinada y arrogante, disfruta torturando y ridiculizando a sus adversarios, factor que le cuesta la vida al dar la oportunidad a Seras de beber la sangre de Pip.

Es experta en el combate cuerpo a cuerpo, y en el manejo de una guadaña con su arma. Estas habilidades son complementadas con técnicas ilusorias, con las que puede manipular psicológicamente a sus enemigos.

Brigada Schrödinger

Oficial, mensajero y espía de Millenium. Inicialmente cumple un papel menor en la serie, siendo frecuentemente empleado en la trama con fines cómicos. También suele ser asesinado frecuentemente, a modo de *gag*. Sin embargo, al final de la serie resulta ser una pieza clave en el plan del Comandante para acabar con Alucard.

De entre todos los miembros de ésta organización, Schrödinger resulta ser el más peculiar, tanto por su aspecto –tiene el físico de un adolescente, además de poseer rasgos gatunos, como las orejas- como por sus habilidades: en referencia al gato de Schrödinger, puede estar en toda o ninguna parte, lo que lo convierte en omnipresente e inmortal.

Teniente Tubalcain Alhambra

Operativo de la organización en Latinoamérica. Cuando el Comandante descubre que Hellsing anda siguiendo sus pasos, ordena a Tubalcain Alhambra atacar a Alucard y sus compañeros durante la estancia de éstos en Brasil.

Alhambra hace uso de sus contactos en las fuerzas especiales y la policía para acabar con los protagonistas, pero fracasa, siendo finalmente asesinado por Alucard, quien toma sus recuerdos para conocer los planes de Millenium. En combate es experto en cuerpo a cuerpo y en el manejo de naipes como armas arrojadas y explosivas.

Luke y Jan Valentine

Hermanos al servicio de Millenium. Fueron los responsables del primer atentado en la mansión Hellsing. Resultan ser más eficientes que los agentes convencionales, aunque ambos mueren a manos de Alucard e Integra, respectivamente.

ISCARIOTE

Es el nombre con el que se conoce la decimotercera sección de la Santa Sede. Referencial por su nombre al apóstol que traicionó a Jesucristo en la Última Cena, esta división del Vaticano es la encargada de llevar a cabo las operaciones encubiertas de la Iglesia Católica. Al mando del obispo Enrico Maxwell, este cuerpo de fanáticos religiosos combate con dureza tanto demonios y otra clase de criaturas sobrenaturales –practicando exorcismos y otra clase de rituales similares; como herejes y renegados de la iglesia católica.

Como recreación fantástica del catolicismo, emplean tecnología avanzada y utensilios sagrados para combatir monstruos, además de poseer armamento militar, siendo muy similares en éste aspecto a la Organización Hellsing. Pese a ser antagonistas y rivales de ésta organización, se ven obligados a unir fuerzas con éstos, para combatir a Millenium.

Alexander Anderson

Sacerdote y paladín al servicio de Iscariote, y uno de los mejores agentes de ésta organización en lo que concierne a la caza de vampiros y otras criaturas sobrenaturales. Durante toda la serie es el rival principal del protagonista, Alucard.

El rasgo definitorio de Anderson es su ferviente devoción a Dios. Sea la decisión correcta o no, está dispuesto a todo con tal de demostrar su fe, hasta el punto de renunciar a su humanidad por poder seguir luchando en nombre de Dios. Habitualmente hace muestras de un carácter amable y compasivo, pero a la hora de entrar en acción puede ser un hombre sumamente violento y radical.

De modo similar a Alucard, lucha por un bien mayor, aunque tiende a llevar sus acciones al extremo; y aunque se enfrenta en varias ocasiones a éste, también llega a cuestionar en varias ocasiones las acciones de Iscariote, hasta llegar al punto de proteger a Integra de los agentes de Millenium, o a castigar a su jefe por sus acciones egoístas.

En combate cuenta con fuerza y agilidad sobrehumanos, además de poderes regenerativos, de un modo similar a Alucard –aunque no tan avanzados como los de éste. También dispone de un arsenal de herramientas y armas a su disposición, como bayonetas bendecidas, escritos sagrados que actúan a modo de barrera protectora, o explosivos.

Enrico Maxwell

Obispo de la Iglesia Católica, y líder de Iscariote. Si Anderson es el contrapunto de Alucard en ésta organización, Maxwell lo es de Integra. Aparentemente tranquilo y educado, Enrico Maxwell resulta ser un hombre déspota y cruel, incluso para los estándares de Iscariote.

Al ser ascendido a arzobispo, Maxwell asume el control de los caballeros papales del Vaticano, y aprovecha ésta ocasión para saciar sus ansias de poder

y control, llegando a ordenar a sus hombres que maten indiscriminadamente a cualquier persona que encuentren en la ciudad de Londres, por su condición de hereje.

Alexander Anderson, que ya había tenido discrepancias anteriormente con éste por ciertas decisiones tomadas en el pasado, considera imperdonable que Maxwell anteponga sus deseos a su fe en Dios, y decide castigarlo por su soberbia, pese a haber cuidado de éste al haber quedado huérfano de joven.

Heinkel Wolfe y Yumie Takagi

Dos agentes de Iscariote que suelen acompañar a Alexander Anderson en sus misiones. Anderson parece depositar mayor confianza en éstos/as que en otros miembros de la organización.

Heinkel tiene un aspecto andrógino –no se sabe si es un hombre o una mujer; y lleva un uniforme similar al de otros agentes de Iscariote, además de unas gafas de sol de lentes redondos, y un par de pistolas. Yumie es una joven japonesa que lleva como uniforme un hábito de monja estilizado, y maneja una katana como arma.

Si bien se muestran reticentes con ciertas decisiones de Anderson, ambos/as son leales a éste. Yumie muere durante la batalla de Londres, al enfrentarse al traidor Walter C. Dornez; mientras que Heinkel sobrevive a la masacre –si bien queda buena parte de su rostro desfigurado por un ataque del Capitán. Durante el epílogo de la serie -treinta años después, aparece como el /la sucesor/a de Alexander Anderson en Iscariote.

GLOSARIO

ANIME (アニメ en japonés) – Nombre con el cual se designa a las producciones de animación japonesas, sean hechas en 2D o 3D. El término es una abreviación del vocablo *animēshon*, romanización japonesa de la palabra americana *animation*.

BISHOUNEN (美少年, chico atractivo) – Estética predominante en varios medios culturales de Japón, como el *manga* o en *anime*. De influencia histórico-cultural y religiosa, trata la belleza del hombre, trascendiendo los límites del género o la condición sexual. En *manga* y *anime*, el término suele ser empleado para referirse a personajes masculinos que cumplen éstos rasgos: aspecto andrógino, cuerpo esbelto, o rasgos suaves, entre otros. Junto al *biseinen* (estética similar con hombres adultos), es frecuente en géneros como *shōjo manga*, y subgéneros como el *yaoi*.

CHANBARA (チャンバラ en japonés) – Subgénero fílmico japonés conocido popularmente como “cine de samuráis”, por el protagonismo de esta figura en

éstos films. Con el tiempo, éste nombre ha pasado a emplearse también para hablar de *manga* con ésta temática, si bien sigue siendo habitual referirse a éstos trabajos como *jidaigeki*. El nombre es una contracción de las onomatopeyas empleadas para recrear el sonido de golpes de espada, y de un objeto siendo cortado.

DOUJINSHI (同人誌, revista para fanáticos) – Es el término nipón para referirse al fanzine. En el mundo del *manga*, ésta clase de publicaciones contienen *fanfiction*, y suelen venderse en convenciones. Curiosamente, un buen número de *mangaka* han podido darse a conocer gracias a su trabajo en publicaciones *dōjinshi*. Se suele creer erróneamente que los *dōjinshi* son de índole pornográfica: si bien existen publicaciones de éste tipo orientadas al *hentai*, no necesariamente tiene por qué ser así.

JIDAIGEKI (時代劇, obra dramática de época) – Es un género temático japonés presente en medios como cine, teatro, televisión, o historieta. Son relatos históricos ambientados en el Japón feudal -los períodos Edo o Sengoku suelen ser los más habituales, aunque no es extraño tratar otros como el período Meiji. Las ya citadas *Rurouni Kenshin* y *Samurai Champloo* son consideradas *jidaigeki* por su exactitud histórica –si bien cuentan relatos ficticios.

HENTAI (変態, metamorfosis, perversión) – Conocido también como *H-manga* o *ero manga*, es el nombre empleado para referirse al *manga* pornográfico (aunque también llega a emplearse para hablar de otra clase de material, como videojuegos). Del mismo modo que el *manga* convencional, el *hentai* es diverso temáticamente, con un gran número de subgéneros, según el fetiche sexual en cuestión.

J-POP – Tendencia musical *pop* nacida en el seno cultural japonés a mediados del siglo XX. Aunque tomaba influencias de la música tradicional japonesa, con el paso de los años fue tomando tendencias de estilos musicales como el *rock*, el *new wave*, o la música electrónica. El *J-POP* es todo un movimiento de masas en el Extremo Oriente, hasta tal punto en que algunas de las ídolos japonesas (conocidas como *aidoru*) son todo un punto de referencia estilístico. En años recientes, han aparecido movimientos musicales similares en otros países orientales, como el K-POP en Corea del Sur.

KIRISHITAN (キリシタン) – Término histórico empleado para referirse a los practicantes cristianos en Japón durante los siglos XVI y XVII. El término es una romanización japonesa de la palabra portuguesa *cristão* (cristiano).

KODOMO (子供, niño) – Término empleado en *manga* y *anime* para referirse a toda serie destinada al público infantil (habitualmente, niños entre 3 y 12 años). Los *kodomo manga* suelen destacar por una estética *kawaii* o *moe*, y

por historias de carácter moralista, con las que busca inculcarse a los jóvenes buenos valores. El caso más destacado de *kodomo manga* es quizá *Doraemon*, del dúo Fujiko Fujio.

MANGA (漫画, imagen caprichosa) – Término empleado comúnmente para hablar de la historieta japonesa, sin tenerse en cuenta el género o el público demográfico al que vaya destinada. El *manga* suele imprimirse en blanco y negro por cuestiones económicas –salvo algunas páginas a color; y es conocido por su diversidad temática, y la expresividad y el dinamismo que guardan, acentuado por uso creativo de recursos sonoros como onomatopeyas.

MANGAKA (漫画家, caricaturista; dibujante de manga) – Término empleado para referirse a los creadores de *manga*. El *mangaka* puede cumplir el papel de dibujante, guionista, o ambos; aunque rara vez trabaja sólo. Además de contar con la ayuda de un editor, tanto en producción como distribución; el *mangaka* trabaja también con un equipo de dibujantes, encargados de labores tan dispares como el entintado, el diseño de escenarios, o la incursión del texto en la imagen. Muchos *mangaka* entran en el negocio trabajando como ayudantes de otros *mangaka*, por lo que puede hablarse de una relación maestro-discípulo entre ambos.

MIKO (巫女, lit. hechicera) – En el sintoísmo, es el nombre que reciben las sacerdotisas y las doncellas vírgenes a cargo de un santuario. Antiguamente, la función de una *miko* era similar a la de un hechicero o un chamán, por lo que se las atribuía un fuerte poder espiritual. Hoy día, cumplen una función ceremonial, llevando a cabo danzas y otra clase de ritos sagrados en diferentes localizaciones de Japón.

OVA – Es la abreviación de *Original Video Animation* (オリジナル・ビデオ・アニメーション), término empleado para hablar de las producciones de animación japonesas distribuidas directamente en vídeo o DVD, sean largometrajes o series de animación. Los costes de producción de un OVA son mayores que los de una serie de televisión, aunque menores que los de una película. También destacan por un menor control de contenido, en comparación al *anime*: suelen estar libres de censura, en caso de poseer contenido explícito como violencia o sexo.

SEINEN (青年, hombre joven) – Término empleado en manga y anime para hablar de aquellas obras dirigidas a un público masculino mayor de edad. Los *seinen manga* presentan historias más complejas que los *shōnen manga*, con mayor énfasis en el desarrollo de personajes, y suelen tratar conceptos poco apropiados para un público joven. Pueden abordar temáticas tan dispares como la ciencia ficción, el *thriller*, o el horror. Ejemplos de *seinen manga*: *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Berserk* y *Hellsing*.

SHOUJO (少女, chica) – Nombre empleado en *manga* y *anime* para hablar de aquellas obras dirigidas a un público femenino; especialmente a las adolescentes (12 a 18 años). Estilísticamente más cuidados, suelen dar mayor énfasis a las relaciones entre personajes. Las historias de amor también son frecuentes, y a menudo, son contadas desde la perspectiva de una chica joven. Ejemplos de *shōjo manga*: *Candy Candy*, *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* (Sailor Moon) y *Cardcaptor Sakura* (Sakura, cazadora de cartas).

SHOUNEN (少年, chico) – En *manga* y el *anime*, es el nombre empleado para referirse a aquellas obras dirigidas a un público masculino; especialmente a los adolescentes (12 a 18 años). Suelen ser historias enfocadas a la acción, con personajes que deben superar desafíos y retos constantemente, y con temas recurrentes como la perseverancia, la lealtad, o la amistad. Pueden contener elementos fantásticos, o realistas –en cuyo caso, suelen tratar deportes y otra clase de competiciones. Ejemplos de *shōnen manga*: *Tetsuwan Atomu* (Astroboy), *Dragon Ball*, *Saint Seiya* (Caballeros del Zodíaco), *Captain Tsubasa* (Oliver y Benji) y *One Piece*.

YAOI – También conocido como *Boys' Love*, es el nombre que recibe un subgénero de *manga* (entre otro contenido como novelas gráficas, juegos, o *fanfiction*) cuya temática está enfocada en las relaciones amorosas o sexuales entre hombres homosexuales. Los *yaoi manga* suelen ser creador por mujeres, y para mujeres; si bien existe también un público masculino en éste sector.