

Mesa 34.

***Bakuman* y *Under the cover*. Dos miradas al mundo de la edición y la lectura.**

Autor: Fernando Adrián Pedernera (EIDAES/UNSAM-CONICET)

mail: pedernera.profesional@gmail.com

1. Introducción

En esta ponencia compararemos dos miradas sobre el mundo de la edición y la lectura. La primera es el libro de Clayton Childress (2017), *Under the Cover*; el cual aborda distintos momentos del proceso de producción de la novela *Jarrettsville*, de Cornelia Nixon. Childress analiza el proceso creativo de la autora, su colaboración con diferentes agentes del campo editorial (colegas, editores, agentes y *publishers*, lectores, etc.) y finalmente la vida social del libro y su recepción. La segunda, el manga *Bakuman* (2008), de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata; esta obra de 20 tomos trata sobre la vida cotidiana de dos estudiantes de secundaria que deciden dedicarse a escribir manga, bajo el seudónimo de Muto Ashirogi, y su inserción laboral y trayectoria profesional publicando en la editorial Shueisha.

Nuestro objetivo es explorar las similitudes y diferencias en la descripción que hacen estas dos producciones del mundo de la edición y la lectura, atendiendo a los diferentes roles, estrategias y decisiones que intervienen en las diferentes etapas de la producción editorial. Para ello realizamos una comparación de ambas obras siguiendo los diferentes momentos del libro de Childress –creación, producción y recepción– así como sus fases intermedias.

Por tratarse de dos géneros radicalmente diferentes (uno un ensayo sociológico, el otro una historieta de ficción), nuestro planteo requiere de algunas precauciones metodológicas. Con respecto a *Jarrettsville*, el procesamiento de la información para ajustarse a la representación sinfónica del modelo sociológico hace que se pierdan las disonancias, cacofonías y contingencias de la experiencia vital. Por otro lado, si bien la principal fortaleza de *Bakuman* es que está escrito a partir de la experiencia de primera mano de autores consagrados en el campo editorial, su punto de vista deja lagunas en los campos sobre los cuales los autores no tienen tanta injerencia (como la logística de la distribución y comercialización) y el uso de licencias poéticas. Podemos concluir que ambos textos poseen exigencias de lectura e interpretación específicas que tendremos en cuenta al realizar nuestro análisis. Por último, en esta ponencia trabajaremos con una

duplicación autoral en dos planos. En un plano, Childress y el dúo Obata & Ohba; en otro plano, los autores que protagonizan ambos libros y son a su vez autores de libros: Cornelia Nixon y el dúo Muto Ashirogi (seudónimo de Moritaka Mashiro y Takagi Akito).

2. Los libros y los autores.

2.1 *Los libros*

El título *Under the cover* puede hacer referencia a la frase “under the hood”, o debajo del capó; también podría ser traducida literalmente como “debajo de la cubierta”, o de la fachada; es decir, aquello que está oculto debajo de la portada de un libro. Childress muestra cómo es el proceso editorial de una novela siguiendo los distintos momentos de su vida social; el primero, el campo creativo en que el autor o autora crean la historia; el segundo, el campo de edición en el que se ven involucrados al menos tres tipos de agentes que representan fases específicas de este proceso: el agente literario, el editor y el *publisher*. También analiza los diferentes espacios por los que circulan y se comercializan estos productos: convenciones, librerías, etc.; por último, el campo de la recepción. Estos tres campos producen un ciclo que se retroalimenta y es, de cierta forma, el motor de la industria editorial. El método de análisis que implementa Childress es seguir la trayectoria de la novela *Jarrettsville*, de Cornelia Nixon y de este modo reconstruye, mediante entrevistas, análisis de correspondencias y trabajo de campo, cada instancia del proceso de producción del libro de manera diacrónica. Según el autor, esta es una perspectiva novedosa para abordar el estudio de las obras literarias.

Bakuman, como adelantamos en la introducción, es un manga de 20 tomos escrito por el dúo Tsugumi Ohba y Takeshi Obata, (más conocidos por su manga anterior, *Death Note*) que trata sobre la vida cotidiana de dos estudiantes de secundaria que deciden dedicarse a escribir manga, bajo el seudónimo de Muto Ashirogi, y su trayectoria profesional publicando en la editorial Shueisha. “Bakuman” en japonés significa, entre otras cosas, “apostador”, y en la ficción se refiere a los creadores de manga que aspiran a convertirse en mangakas exitosos (aquellos creadores de manga que viven toda su vida de eso y no son solo un éxito esporádico).

2.2. *Los autores*

Akito Takagi y Moritaka Mashiro son el dúo de mangakas conocidos como Muto Ashirogi, protagonistas de *Bakuman*. Ellos son “apostadores”, lo que significa que para

los Ashirogi, la creación de manga representa una apuesta que debe ganarse con prepotencia de trabajo para lograr sostener su estatus de *mangakas*. Este es un *ethos* de trabajo que atraviesa toda la obra. Los Ashirogi comienzan a trabajar en sus proyectos mientras todavía están en la secundaria; si bien el estudio que heredan del tío de Mashiro, el dibujante, les da una ventaja de partida, no es suficiente como para garantizarles el éxito: Taro Kawaguchi, el tío de Mashiro, con su estudio y biblioteca, murió dibujando sin haber alcanzado el éxito.

Los Muto Ashirogi entran a la editorial mediante un concurso que, si bien no ganan, les permite serializar su primera obra, *Dinero e inteligencia lo son todo*. Su primer éxito comercial fue el manga policial *Trap*. Por último, tras un par de intentos frustrados, logran consagrarse con *PCP* y finalmente alcanzarían el puesto número 1 de la revista *Shonen Jump* y su primera adaptación animada con *Reversi*, donde termina el manga. Los Ashirogi tienen formación universitaria pero esta no incide en su profesión.

Cornelia Nixon, la escritora que protagoniza el libro de Childress, tuvo unos éxitos moderados con sus primeros libros publicados pero no logró alcanzar un éxito de ventas hasta *Jarrettsville*. Es, al momento del inicio del libro de Childress, una autora que publicó bajo su propio nombre dos novelas de autoría individual que no tuvieron muchas ventas. Tiene formación universitaria como historiadora de nivel doctoral, que incide en su trabajo como escritora. Su principal ingreso proviene de la docencia. En otras palabras, puede tomarse tanto tiempo como quiera para terminar su novela (o no hacerlo en absoluto). Escribe en un Starbucks, sola, en sesiones de dos horas, el tiempo que mide el estacionamiento de su auto.

3. Campos de la industria editorial

Childress sigue el manuscrito que se convertiría en la novela *Jarrettsville* desde su concepción y a través de su edición, publicación y finalmente su recepción por parte de los lectores. El libro de Childress está estructurado según los tres campos principales de la industria editorial: el campo de la creatividad, el campo de la edición y el campo de la recepción; también se detiene en las zonas liminales entre ellos, en las cuales diferentes actores median el pasaje.

3.1 Primer campo: creación

El campo de la creación implica el momento de escritura pero también todos aquellos momentos en los que no se está escribiendo pero que de igual modo aportan a la creación literaria. Es importante remarcar el factor colaborativo de este momento, en el que una conjunción de voces y experiencias se condensan en un manuscrito. Dicho de otro modo, podemos pensar el acto de creación como un proceso social. Como escribe Childress, “*Jarrettsville* was written by Nixon but had been collaboratively crafted by many people” (Childress, 2017: 36).

3.1.1 *Jarrettsville*

La historia de *Jarrettsville* está basada en una historia que circuló en la familia de Nixon y que despertó su interés desde muy chica. Es una historia sobre temas polémicos en Estados Unidos: el racismo y las diferencias de género; temas que venden y venden bien. Esta tensión entre el valor literario y el valor económico de la obra atraviesa todo el proceso de producción.

El manuscrito final de Nixon recibió numerosos comentarios de sus allegados. Su pareja también es escritor, la mayoría de sus amigos pertenecen al mundo literario y Cornelia participa de distintos espacios de intercambio sobre sus escritos como talleres o grupos de lectura. También recibió comentarios de sus editores y de su agente, con quienes intercambia periódicamente borradores y devoluciones de los capítulos de su novela. El manuscrito de Nixon fue rechazado en muchas editoriales antes de quedar en la editorial que la llevaría a la siguiente etapa; las devoluciones son divergentes y no siempre coinciden en los motivos, aunque estos no sean necesariamente excluyentes.

3.1.2 *Bakuman*

El trabajo colectivo también es evidente en la creación de manga. En primer lugar, el tío de Mashiro continúa con su sobrino un diálogo sobre el manga a partir de enseñanzas que le dejó; cartas no enviadas; borradores de manga no publicados y comentarios hallados en notas en la biblioteca, además de la biblioteca misma que le legó. También está el trabajo de asistentes y sus respectivos aportes como Miyoshi, la esposa de Akito Takagi, el escritor del dúo, que se encarga de la comida, la limpieza del estudio y también de tareas simples como colocar tramas en las viñetas que dibuja Mashiro. El

proceso creativo fundamental se da a partir de las conversaciones entre Takagi y Mashiro, de las cuales eventualmente participa alguno de sus editores y asistentes.

El estudio de dibujo, contrario a la idea solitaria que el sentido común nos brinda, es en *Bakuman* un espacio de intercambio y confrontación de ideas entre varios agentes, a saber: el escritor, el dibujante, los editores, los asistentes de dibujo, otros mangakas y visitas, etc. Por otro lado, los mangakas siempre compiten unos con otros midiéndose en un ranking determinado por los resultados de las encuestas y tienen conversaciones sobre sus producciones. La rivalidad es un factor central de cohesión social en la comunidad editorial de Shueisha; sea entre mangakas así también como entre editores, que compiten por tener a los mejores mangakas de la editorial.

De estos intercambios surgen las ideas que se condensan en manga.

3.2. Segundo momento: la producción

Una vez que el trabajo creativo está terminado, el desafío es pasar a la siguiente etapa del proceso. Pero esta transición tiene diferentes características para cada modelo de industria. Debemos considerar que en el caso norteamericano el producto principal son las novelas mientras que en el caso japonés, revistas.

3.2.1. Cruzar la frontera

El campo de la producción estadounidense tiene dos fases principales. Una es la de edición y otra es la de publicación. Para mover un manuscrito del campo creativo al campo de la producción, el autor debe colaborar con dos actores fundamentales que son los agentes literarios y los editores. Los agentes literarios son los encargados de encontrar un editor apropiado para sus obras y deben tener, como figuras de transición, un pie en ambos mundos: competencias tanto creativas como burocráticas: saber qué modificaciones pedir a los autores y saber cómo “vender” la obra a los editores. Los editores, a su vez, son los encargados de “vender” la obra dentro de la editorial para que esta sea publicada y logre pasar al siguiente campo. Cabe notar que hay un desdoblamiento lingüístico de la figura que en español llamamos editor, entre quienes manejan la burocracia de la empresa editorial y quien revisa el texto. En la industria estadounidense son dos figuras separadas: *publisher* y *editor*.

Es aquí donde ocurre el gran filtro para los autores norteamericanos: conseguir que alguien acceda a trabajar en y publicar el manuscrito terminado. A medida que

mediante las sucesivas modificaciones el manuscrito queda cada vez más fuera del campo creativo, lo mismo ocurre con la relevancia del autor para las decisiones sobre esa obra. Su rol disminuye drásticamente.

En la industria japonesa, los editores y autores trabajan bajo un régimen jerárquico verticalista, en la cual, al menos en *Bakuman*, no aparece una figura de transición equivalente al agente literario, sino que los mangakas tienen diferentes vías de acercamiento que las editoriales proponen y que están por completo bajo el control de las mismas, como los concursos de *one-shots*. Una vez que los mangakas entran a la editorial, su trabajo incrementa; debiendo producir la obra por capítulos, de aproximadamente veinte páginas, a ser entregados semana a semana. Esto produce que no haya momentos de mayor o menor interacción de los autores, dado que se encuentran constantemente repitiendo el ciclo completo, de creación, producción y comercialización, cada semana para cada nuevo capítulo.

3.2.2 Intercambio con los editores

Una editorial como Shueisha tiene un ejército de editores que trabajan a la par de los autores en la producción de sus borradores y originales, y quienes median en la comunicación y negociación con la editorial, pero que, llegada la necesidad, estarán siempre del lado de las segundas. Cada editor tiene una cantidad limitada de mangakas a cargo; la mayoría de estos autores son conseguidos por los mismos editores, pero también se puede hacer una rotación o intercambio si hiciera falta.

A diferencia de la estructura relativamente horizontal de Counterpoint, la editorial Shueisha es una pirámide marcadamente jerárquica. La base de la pirámide está dividida en grupos de editores que responden a un capitán. El capitán es un editor más experimentado, que conoce tanto la lógica del mercado como la lógica de publicación de la editorial y rinde cuentas al editor en jefe y vice. Los capitanes trabajan con sus grupos de editores para decidir cuáles son los proyectos nuevos que serán presentados a la editorial, para discutir sobre el transcurso de los proyectos en curso, y para definir cuáles serán los proyectos que terminarán en el futuro. Estas decisiones son tomadas en una reunión mensual en la que los capitanes se juntan en una habitación cerrada junto al editor en jefe y al vicedirector y le presentan cada caso. Aunque entre los capitanes y sus superiores hay cierto manejo democrático, las votaciones son orientativas y queda a cargo del editor en jefe tomar la decisión final sobre cada manga.

Cada editor capitán intentará, a través de la diplomacia y las charlas de pasillo, obtener el mejor resultado para sus editores y sus autores, pero su lealtad radica siempre en el bien de la editorial. Terminada la reunión de trabajo, cada capitán le comunica los resultados a su grupo de editores, quienes a su vez le comunican los resultados a sus autores. Esto implica festejar los logros tanto como acompañarlos en la tristeza; es decir, el manejo de sus emociones. La industria estadounidense comparte esta dinámica; Dixon menciona un caso en el que el final de una relación laboral con su agente fue el final de su relación de amistad.

3.2.2 Ciclos largos y ciclos cortos

Como ya mencionamos, si al pasar al campo de la edición, *Jarrettsville* ya estaba completa y terminada, de ahí en adelante, la relevancia del rol de Nixon como autora, dado que pertenece al campo creativo, decrece. Su rol pasa a ser consultivo y responde a cuestiones que no tienen que ver con su creatividad literaria, sino más bien con cuestiones accesorias como definir la imagen de la portada, dar presentaciones o charlas para hablar sobre la obra, sacarse fotos y salir en la prensa.

Esta lógica es muy distinta a la producción de manga, cuyo principal motor editorial son las revistas; los tomos recopilatorios suelen ser publicados mientras la historia aún continúa abierta y su función es esencialmente que los lectores puedan ponerse al día con la publicación. Si se trata de una serialización semanal, los *mangakas* producen borradores (o storyboards) que muestran a sus editores todas las semanas y se modifican según lo que los editores les digan. Deben presentar en esa misma semana, el original terminado.

Al igual que en el caso norteamericano, la afinidad con los editores se traduce en mejor o peor resultado de la obra. Según *Bakuman*, los mejores mangakas “desafían” a sus editores y logran superar las restricciones que estos les imponen, sea por el género o por el formato de publicación, mediante giros creativos; la historia de Nixon parece estar de acuerdo con esto, ya que ella se negaba a acatar las indicaciones de una editora que no creía en su novela –y esta fue la decisión correcta.

A diferencia de Nixon, que tenía control sobre sus tiempos de trabajo, los mangakas no pueden demorarse del plazo de entrega que fija la editorial, o de lo contrario la serialización se discontinúa. Retrasarse en la entrega de los storyboards y los originales implica retrasar los tiempos de las demás tareas de publicación y significaría el despido de los mangakas. Por ello, suelen trabajar tres o cuatro entregas por delante de la

publicación, de modo que cualquier maniobra narrativa o estilística para recuperar votos de los lectores impactará recién a largo plazo; que los mangakas mantengan el ritmo de producción es responsabilidad de los editores.

A diferencia del trabajo editorial de Counterpoint, en el cual cada etapa de producción de la novela completa inicia una vez terminada la anterior, en Shueisha todas las etapas se producen en simultáneo. Por lo tanto, podemos decir que Counterpoint trabaja con un ciclo de producción largo, mientras que Shueisha trabaja en ciclos más cortos, para cada capítulo; esto no tiene que ver con la duración de cada ciclo sino con la frecuencia, dado que las revistas de Shueisha tienen también publicaciones mensuales, con tiempos de entrega mayores (pero pagas inferiores). Aún así, independientemente de su duración, cada ciclo de Shueisha termina con la producción de una parte de la obra (capítulo) y no de su totalidad. Sobra decir que las rutinas de trabajo de los mangakas, incluso (especialmente) la de los más exitosos, suelen ser extremadamente demandantes.

3.2.4. Dinero, adelantos y salario

El manejo del dinero tiene similitudes y diferencias importantes. En el mejor de los casos, los autores estadounidenses que ya tienen cierta confianza con sus editores y están dentro de lo que se conoce como *name-economy* pueden cobrar un adelanto por sus novelas y una vez publicada cobrar una fracción del valor de tapa con cada venta. El adelanto que reciben rara vez es suficiente para subsistir, y son muy pocos los autores que pueden vivir de lo que publican.

Del mismo modo, la repartición de ingreso entre mangakas es desigual, favoreciendo a aquellos que se encuentran en los primeros puestos de la *name economy*. El dinero que reciben los mangakas proviene de las ventas que se deriven de sus manga a lo largo de todo el complejo de las industrias culturales. El salario que reciben los mangakas más exitosos con una serialización semanal podría ser aproximado a lo que cobra un *salary man*, u oficinista; aunque, como ya mencionamos, las condiciones de producción son en extremo demandantes¹. A esto se suma que acceder a estas posiciones es muy difícil. Tal como en el caso norteamericano, no todos los mangakas cobran lo mismo. Recién una vez que se consagran en la *name economy* y su nombre se convierte en una marca en sí misma es que pueden traducir su trabajo a rédito económico; pero, a

¹ El caso del tío de Mashiro, que muere por exceso de trabajo, es un ejemplo del efecto 'karoshi'.

diferencia de los estadounidenses, incluso si el manga es un éxito lo que gane el autor seguirá estando sujeto a su trayectoria e importancia.

No se puede recabar de manera certera cuánto gana un mangaka con *Bakuman*. En primer lugar, porque es publicado por la misma editorial sobre la que habla, y es lógico pensar que no pueden hablar mal de Shueisha. Aún así, en el tomo 2, el editor en jefe discute el salario con los protagonistas, y les explica que se les realiza un contrato anual en el que se pautará cuánto cobrarán por hoja terminada. Si el manga no reporta ingresos, el contrato se anula y se discontinúan los servicios prestados.

El ingreso por página entregada para revistas y su publicación es menor al que reciben por la publicación de los tomos compilatorios. Las adaptaciones de animación al cine y la televisión no les reportan ingresos significativos, dado que esas ganancias suelen ir para los estudios de animación y la editorial de origen; la proporción entre lo que la serie o película recauda con respecto a lo que va a los mangakas (que suele ser un monto fijo por cantidad de minutos), es muy baja. Por otra parte, los mangakas cobran regalías por el *merchandising* de sus franquicias y por otro tipo de adaptaciones como videojuegos o juegos de cartas; esto les da cierta mejora en sus ingresos, pero tanto ingresar a como salir del circuito audiovisual es muy difícil para un manga.

Los salarios suelen ser, según *Bakuman*, suficientes para que hacer manga sea su ocupación principal, similares a lo que gana un jugador de béisbol; aunque lo más probable es que esto solo aplique a los mangakas más exitosos. Otro aspecto a señalar es que los costos de producción (estudio, asistentes, materiales, seguridad social) corren por cuenta del mangaka, que reduce sus ingresos. Es seguro concluir que los salarios de mangakas promedio, considerando lo bajas que son las probabilidades de éxito, las malas condiciones laborales y lo baja que es la proporción de pago con respecto al dinero que el manga genera, son relativamente bajos ^{2,3}.

3.2.5. *Publicación en revistas*

Este punto quizás sea la principal diferencia entre ambas industrias editoriales. Para Shueisha, el principal ingreso económico para la editorial, así como también el mayor indicador de prestigio, son las revistas; mensuales o semanales, especialmente su

² No encontré una fuente formal para validar estos datos, aunque sí hay cierto consenso en foros, videos y artículos informales a partir de los cuales recolecté esta información. Si bien los números varían, promedian alrededor de lo que gana un oficinista en Japón. Lo descrito en *Bakuman* concuerda con esta descripción.

³ A esto se suman otros factores de discriminación, como la desigualdad de género para las mangakas mujeres que cobran menos por el mismo trabajo y que publican en revistas para chicas.

revista insignia, la *Shonen Jump*. Para los Muto Ashirogi, serializar su manga en esa revista es el punto más importante de su carrera.

En Estados Unidos, la publicación en revistas no suele reportar dinero significativo a los autores, aunque les permite construir una reputación literaria para ingresar a la industria. Estas revistas no están relacionadas con las editoriales en las que publicarán sus novelas. En el caso de Dixon, ella había publicado cuentos y algunas versiones de capítulos de sus novelas.

3.2.6. *La publicación*

Jarrettsville solo avanzó hacia la fase de publicación una vez que la historia estuvo terminada y editada. Esto significa que la historia ya no admite modificaciones de ningún tipo. En el caso de *Bakuman*, lo que queda en evidencia es el carácter progresivo de la producción de manga, que vuelven una y otra vez sobre sí mismos, es decir, sobre los capítulos publicados. El ciclo se desarrolla literalmente con cada capítulo, hasta llegar al producto final y acabado. Esta totalidad se alcanza una vez que acaba la serialización; pero siempre admite o deja abierta la posibilidad de incluir futuras adendas o revisiones (como la publicación de números especiales). Es un proceso de edición y recepción recursivo, que pone en tensión el desarrollo de la obra con el deseo de los autores, los editores, la editorial, las encuestas y la opinión pública (foros, revistas, etc.).

Por el contrario, la influencia de los lectores y la opinión pública sobre la obra de Nixon es retrospectiva; y si aparece algún material nuevo suele ser alguna publicación, aislada, para generar anticipación por una futura novela, que quizás nunca llegue (como el caso de Patrick Rothfuss o George R. R. Martin). Nixon pierde toda influencia en esta etapa y se pone en juego la habilidad de los *publishers* y otros agentes para elaborar estrategias de mercado de las que dependerá en gran medida el éxito comercial o el fracaso de *Jarrettsville*. Las editoriales norteamericanas contratan personal que se encarga de la logística de distribución y promoción. Si bien estas tareas se pueden y suelen tercerizar, alguien en la editorial debe funcionar como nexo con estos agentes.

En el caso de *Bakuman*, las especificidades del marketing no están abordadas de manera explícita. El trabajo logístico de la distribución no suele ser problematizado, a pesar de que sin duda es un aspecto fundamental del alcance nacional (e internacional) de las revistas a los puntos de venta. Aún así, queda en claro que es esta dimensión el motivo por el cual los plazos de entrega de los borradores y originales son tan rigurosos.

En el caso de *Under the cover*, Childress no tiene dificultad en abandonar el punto de vista de Cornelia Nixon y acompañar a los agentes de campo de Counterpoint a hacer sus recorridos por ferias y librerías. Vemos que se trata de un momento más diplomático, en el que los representantes de la editorial deben negociar con las librerías independientes, las cadenas y los mayoristas, físicos y digitales. Estas estrategias inciden en gran medida en el éxito de una novela aunque no la determinan. Una novela puede tener todos los pasos previos a la recepción realizados de manera correcta y aun así ser un *flop* de ventas. Es muy raro que suceda lo contrario: que pasos desprolijos, estrategias deficientes o nulas produzcan resultados buenos.

El libro de Childress ilumina otra laguna en *Bakuman*. Si bien el manga muestra algunas maniobras y estrategias de colocación de los productos (tales como fecha de lanzamiento o de promoción), estas cuestiones están siempre subordinadas al supuesto de que la calidad de la obra está a la altura de lo que obtiene y que es por fuerza exclusivamente de su valor literario. La falta de atención a la logística de comercialización puede tener que ver con la inexperiencia de los autores en ese campo; tal como afirma Childress, la mayoría de los agentes (especialmente los autores) suelen tener poco más que una idea general de lo que sucede en los demás campos del proceso de producción de libros.

3.3. Tercer momento: la recepción

3.3.1 Efectos en los autores

La recepción de la obra es, para la novela de Cornelia Nixon, la última etapa del proceso editorial; pero una etapa que se encuentra completamente fuera de este. Constituye, en todo caso, una etapa liminal entre una novela y la siguiente. La autora recibe críticas de parte de un público compuesto por: otros autores, críticos literarios y otros lectores especializados o lectores en general; en presentaciones de libros, charlas abiertas o privadas, y otras instancias de intercambio con sus lectores. Poco y nada puede hacer a partir de estos comentarios sobre la obra ya publicada; más que, en un caso desesperado, comprar todos sus ejemplares para intentar retirarla del mercado.

La recepción de manga, como ya anticipamos en el momento anterior, tiene una lógica opuesta. Dado que el ciclo del proceso de producción regresa al momento creativo entre un capítulo y otro, y no entre una obra completa y la siguiente, los mangakas reciben críticas constantemente durante su proceso creativo de parte del público, entre los cuales

se encuentran otros mangakas, editores y también los lectores. Estos comentarios influyen sobre la obra en sí mientras se desarrolla, y no de manera retrospectiva. El hecho de que la recepción de *Jarrettsville* fuera buena o mala no condiciona la publicación de *Jarrettsville* ni afecta la historia; en el caso del manga, la opinión de los lectores sí incide en términos reales e inmediatos, dado que la cantidad de votos de aprobación que recibió cada serie por parte de los lectores repercute en la continuidad de las serializaciones; las series que no estén entre las primeras diez de cada mes corren el riesgo de ser discontinuadas. Los mangakas más experimentados y quienes tienen las series más longevas son quienes mejor interpretan las devoluciones de los lectores para tomar decisiones con respecto a las historias y sus personajes, y para saber distribuir los momentos según lo que sucede en los demás manga con los que publicarán, de modo de maximizar sus chances de recibir votos.

3.3.2 Efectos en los lectores

Por último, analizaremos el factor de activación de los lectores a partir de estos dispositivos culturales. Por un lado, la lectura de *Jarrettsville* puede producir en sus lectores diferentes efectos, como armar grupos de lectura. También sirvió como objeto de activación político contra el racismo y la desigualdad de género en Estados Unidos; aún así, Nixon argumenta que el “mensaje” de la obra queda abierto a la interpretación del lector y su dimensión activista es más bien una contingencia. Los grises morales de los personajes producen apegos y vínculos difusos entre los lectores, y la novela es elogiada por permitir estos pliegues interpretativos sin perder el horizonte de la problemática del racismo en Estados Unidos; a algunos lectores esta dimensión política, que era central para la autora, los eludió por completo.

En el caso del manga, el efecto de activación tratado en *Bakuman* no es positivo. Por el contrario, una preocupación de los protagonistas en la publicación del manga *PCP* era que los lectores intentaran emular los crímenes cometidos en la historia. Los lectores, efectivamente, lo hacen. Esta es una experiencia que los autores, Obata y Ohba, vivieron con *Death Note*, el manga anterior⁴. En *Bakuman*, los protagonistas responden a estas situaciones del mismo modo que Obata y Ohba respondieron a los crímenes y situaciones que despertó su obra anterior: mediante comentarios a través de los personajes de la

⁴ Los lectores emulaban la dinámica de la ficción cometiendo asesinatos, amenazas o asegurando la existencia de Kira (el personaje principal), los *shinigami* o los *death notes* (elementos sobrenaturales).

ficción. En *Bakuman* queda claro el efecto negativo que tiene esta situación en la creatividad de los mangakas, llevando a bloqueos creativos y crisis psicológicas.

3.3.3. *La semiosis infinita*

Algo que queda en común en ambos casos, tanto en *Under the Cover* como *Bakuman*, es que ciertas obras despiertan en los lectores el deseo de convertirse en escritores. En la mayoría de los casos, ese interés no supera un pasatiempo temporario o pasiones *amateur*. Ambas industrias tienen en su seno lugar para este tipo de producciones. En el caso de Norteamérica, Childress retoma el caso de cómo *Vampire Diaries* da lugar a *Crepúsculo* y a *las 50 sombras de Grey*. En el caso japonés existe un mercado dedicado a la venta de este tipo de productos derivados, cuyo mayor exponente es el comiket, una feria de venta de manga no-oficial, donde cualquiera, incluso mangakas reconocidos que llevan sus obras menores, puede participar.

3.3.4. *El éxito de ventas*

El éxito de ventas de *Jarrettsville* se dio por una conjunción afortunada de varios factores editoriales que van más allá de su habilidad como escritora. Más bien, si el libro se publicó fue precisamente por el perfil “promedio” de Nixon, gracias al cual fue “descubierta” por una editorial que publicaba escritores con una trayectoria comercial que no hubieran sido muy exitosos. Cuando las ventas de los primeros proyectos no alcanzan ciertas expectativas de ventas de las editoriales, la carrera autoral por la vía de las editoriales grandes podría darse prematuramente por terminada. La historia de Nixon refutaría este prejuicio, pero solamente porque la editorial Counterpoint buscaba rescatar autores con ese perfil específico para maximizar las chances de su “apuesta”, no por bondad y solidaridad. Dicho de otro modo, el hecho de que autores con dos o tres novelas publicadas sean “fracasos” de ventas, les permite a los editores realizar una “apuesta” editorial de bajo costo que les garantiza cierto profesionalismo.

Por el contrario, según *Bakuman*, el triunfo de Muto Ashirogi (así como también el de cualquier mangaka) se debe, ante todo, a su habilidad creativa. Esta determina el éxito de todos los procesos que le siguen. *Bakuman* se mueve, de cierta forma, bajo el lema de que “ningún genio queda sin descubrir”.

4. Conclusión: ¿Qué es por lo que apuestan?

Mi objetivo en este trabajo fue, de cierto modo, volver estos textos contra sí mismos. La elección de estas dos obras fue porque tienen el mérito de brindar una perspectiva novedosa sobre el proceso de la edición y la lectura, mérito que resalta al confrontarlas. Cada una, mediante estrategias diferentes, nos hace sentir que navegamos las mareas de la industria editorial junto a los autores y demás agentes que las protagonizan. Por lo tanto, esta ponencia es ante todo una invitación a su lectura.

También podemos señalar que la comparación realizada no es exhaustiva y que quedan líneas pendientes que quizás tengan mayor profundidad que la explorada en este trabajo, especialmente con respecto a las limitaciones de ambas perspectivas. En el último tomo de *Bakuman*, Takeshi Obata escribe en la solapa: “Este manga es una obra de ficción, pero muestra mucho de la realidad también”. Me pregunto si esta afirmación es posible hacerla también para el texto de Childress. Me queda una inquietud que quizás sea imposible de saldar: ¿dónde termina lo real y comienza la ficción? ¿dónde termina la ficción y comienza lo real?

A pesar de esa dificultad, es posible identificar un mínimo denominador común entre ambos mercados editoriales que emerge del tamizado: la apuesta por el manuscrito. No solo por parte de los autores, sino que todo el complejo editorial se trata en verdad de una gran cadena de apostadores. Lo mismo en Counterpoint que con los editores de Shueisha, todos los agentes apuestan (en gran parte, una apuesta personal) a lo largo del camino editorial por los manuscritos de novelistas o mangakas. La apuesta es lisa y llanamente que un manuscrito reúne las condiciones necesarias para cruzar al siguiente campo y que, al llegar al final del ciclo, será un éxito de ventas. El valor literario de un manuscrito se convierte en una dimensión más del valor económico, a ser explotada entre otras, en las sucesivas “ventas” y negociaciones en el campo de producción. El valor literario aflora nuevamente, en el mejor de los casos, en el campo de la recepción. Pero queda claro que la apuesta tiene, a fin de cuentas, menos que ver con el valor literario de un libro que con su valor económico. Para un autor que desea ser exitoso, su obra siempre tendrá, a sus ojos, valor literario; incluso puede corroborarlo con mayor o menor grado de objetividad sin salirse del campo de la creatividad, mediante la devolución de sus pares y de los agentes y editores. Lo que nunca se puede saber de antemano es cuál es el valor económico de un manuscrito. Esa incertidumbre es lo que da la clave del apostador.

Esa tensión económico-cultural en la edición de manga de Shueisha está desbalanceada: se da por sentado que si el manga es bueno será un éxito de ventas, y a la

vez, si es un éxito de ventas es porque es un buen manga. Los autores comparten esa creencia. Por el contrario, en el caso de *Jarrettsville*, la importancia que se le da al valor literario y al valor económico está repartido simétricamente a lo largo de la cadena de producción, confluyendo en los extremos; el valor literario es predominante para la autora en el campo creativo y para los lectores en el campo de la recepción, pero se subordina al valor económico en el campo intermedio de la edición y comercialización y para sus respectivos agentes. Esta variación de cuál es el valor predominante es una ilusión, porque si un manuscrito no satisface mínimamente las demandas del valor económico, no se puede trabajar con él en ningún campo; y esto no es cierto para el valor literario.

5. Bibliografía

- Childress, C. (2017), *Under the cover*, Princeton University Press, UK
- Obata, T. & Ohba, T. (2008), *Bakuman*, Ivrea, Argentina
- Obata, T. & Ohba, T. (2003) *Death Note*, Ivrea, Argentina

Otras fuentes:

- Muell, J. (2016): “Ink, Sweat, and Tears: How Much Does a Manga Artist Earn”; recuperado de: <https://medium.com/@jasonmuell/ink-sweat-and-tears-how-much-does-a-manga-artist-earn-c98e1d311e3e>