

Manga and Comics: Rivals or Reflections?

Manga y Comic: ¿Rivales o reflejos?

Diego Alejandro Rodríguez Piña
Independiente, Colombia

Abstract

(his article provides a comparative analysis of the intellectual property (IP) frameworks governing Western comic books and Japanese manga, examining their structural, cultural, and legal distinctions. While the Western comic book industry—dominated by major corporate entities—relies heavily on the “work-for-hire” model, which centralizes economic ownership, the manga industry operates under a unique paradigm that balances the creator’s artistic moral rights with a complex system of editorial collaboration. The research explores how these divergent legal philosophies influence character ownership, derivative works, and the management of fan-driven dissemination, such as the doujinshi phenomenon. By evaluating how digital globalization and transmedia expansion challenge traditional copyright concepts, the study investigates whether these mediums function as market rivals or as distinct reflections of different cultural approaches to artistic creation. Through a comparative legal lens, the article concludes that the increasing convergence of global platforms necessitates a reassessment of current IP policies to better harmonize the protection of creators’ interests with the realities of modern, decentralized audience participation.

Keywords: Intellectual Property, Cinema, Anime, Fan-art, Transmedia.

1. Introducción

De la viñeta al celuloide: El ecosistema transmedia en los festivales de cine contemporáneos

En el panorama contemporáneo de las industrias creativas, la frontera entre la literatura gráfica y el arte cinematográfico se ha disuelto por completo. Lo que originalmente nació como un consumo cultural de nicho o entretenimiento popular impreso, específicamente el cómic en Occidente y el manga en Oriente, se ha erigido hoy como la cantera principal de narrativas para el cine global. Esta transición de la viñeta al celuloide no es un fenómeno unidireccional ni puramente estético; representa una de las operaciones de ingeniería financiera y jurídica más complejas de la era de la convergencia digital. Hoy en día, los festivales de cine internacionales y las pantallas de streaming no solo celebran el cine de autor tradicional, sino que se han convertido en plataformas de legitimación para adaptaciones que desafían las clasificaciones clásicas del séptimo arte.

Por un lado, Occidente ha consolidado el imperio de los blockbusters de superhéroes, un entorno donde las

corporaciones multinacionales transforman el noveno arte en franquicias cinematográficas multimillonarias que saturan la taquilla global. Por otro lado, Oriente ha demostrado una fuerza equivalente mediante la exportación de largometrajes de anime derivados de mangas serializados, rompiendo récords históricos de recaudación tanto en salas comerciales como en circuitos de festivales de categoría “A”. Sin embargo, el fenómeno transmedia del manga no se limita a la animación. En las últimas décadas, el salto del manga al cine live-action o de acción real ha cobrado una relevancia jurídica y cultural crítica. Desde las producciones nativas japonesas que buscan fidelidad absoluta al material original hasta los complejos e incluso polémicos intentos de Hollywood por occidentalizar propiedades intelectuales orientales, el paso a la imagen real añade una capa extra de complejidad a la gestión de derechos autorales y a la interpretación de contratos de licencia internacionales.

Este dinamismo audiovisual ha encontrado un espacio de resonancia único en los festivales de cine contemporáneos. Espacios que históricamente marginaban estas producciones hoy dedican secciones oficiales y paneles de discusión exclusivos para analizar el impacto del anime, las estéticas del cómic y las adaptaciones de imagen real. La inclusión de estas obras en los circuitos de exhibición internacional no solo responde a una lógica de mercado para atraer audiencias jóvenes, sino al reconocimiento de que la narrativa secuencial adaptada al cine posee una riqueza teórica, técnica y discursiva que define la cultura pop del siglo XXI (Lipovetsky y Serroy 2009, 82).

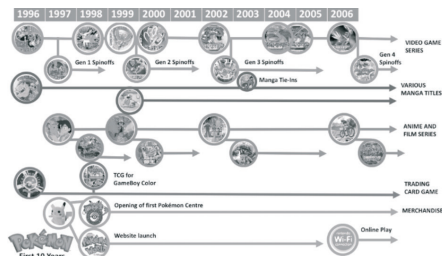


Figura 1 Evolución de la propiedad intelectual y diversificación comercial en el modelo del Media Mix japonés: Análisis cronológico a través de la franquicia Pokémon. Fuente: Adaptado de diagramas de flujo de derechos transmedia y distribución audiovisual.

El mapa de ruta jurídico: La pantalla grande como lupa de las asimetrías de la Propiedad Intelectual

Detrás de las luces de la sala de proyección y del impacto visual de una adaptación cinematográfica se esconde un laberinto de contratos, licencias, marcas registradas y derechos de autor. La tesis central de este artículo sostiene que la pantalla grande magnifica las diferencias fundamentales de propiedad intelectual subyacentes entre Occidente y Oriente, transformando el estilo visual en un campo de batalla legal que impacta directamente la identidad, la autonomía y la legalidad del ilustrador independiente. El cine, al ser una obra colectiva por excelencia y el escalón más alto de la explotación económica de una franquicia, actúa como una lupa que expone las tensiones entre dos filosofías jurídicas radicalmente distintas: el Copyright de corte anglosajón y el derecho de autor de tradición continental-romana, este último fuertemente arraigado en la legislación japonesa respecto a los derechos morales del creador.

Mientras el bloque occidental opera bajo un modelo rigidamente corporativo, donde los personajes y sus universos son tratados como activos financieros abstractos desvinculados de sus dibujantes originales, el sistema oriental del manga sostiene una conexión jurídica y umbilical entre el mangaka y su obra, controlada a través de comités de producción transmedia. Cuando estas megaproducciones llegan al consumidor masivo, detonan un fenómeno de replicación cultural sin precedentes. El éxito de taquilla de una película de superhéroes o el estreno global de un largometraje de anime disparan de inmediato la producción de fan-art, fanzines y parafernalia visual en los circuitos locales de ilustradores y convenciones de cultura pop.

Es precisamente en este punto donde el choque de industrias globales impacta al artista local. El ilustrador independiente, motivado por el fervor del fandom y las demandas del mercado inmediato, suele navegar en una peligrosa "zona gris" legal. Al reaccionar artísticamente ante los estímulos del cine de masas, el creador local se enfrenta a un dilema identitario y jurídico: ¿está construyendo un estilo propio o está actuando como un engranaje involuntario que infringe marcas registradas ajenas? Las corporaciones occidentales protegen sus activos cinematográficos con un arsenal de demandas por infracción de marcas, mientras que la industria del manga muestra una tolerancia estratégica en sus fronteras nativas que rara vez se traduce de la misma forma en los mercados internacionales y digitales donde opera el artista independiente (Condry 2013, 84).

Por lo tanto, este artículo propone una ruta de análisis crítico dividida en cuatro estaciones esenciales. En primer lugar, se examinarán las estructuras contractuales de producción, contrastando el rigor corporativo de Hollywood con los comités de producción transmedia del anime y el live-action japoneses. En segundo lugar, se desglosará el núcleo duro de la propiedad intelectual, diferenciando el papel de las marcas registradas y

los derechos morales sobre los personajes icónicos. En tercer lugar, se abordará el dilema del ilustrador frente al poder del fandom, analizando los riesgos de la vulnerabilidad legal en ferias y plataformas digitales. Finalmente, se plantearán salidas creativas y estrategias de autogestión, proponiendo al fanzine y a la novela gráfica independiente como laboratorios jurídicamente seguros para la construcción de una identidad autoral sólida, libre de las cadenas de la infracción y capaz de generar una propiedad intelectual propia y duradera en el tiempo.

2. Desarrollo: Marco Legal y Estructural

2.1. Propiedad Intelectual en Occidente: El modelo de Marvel/DC y el imperio corporativo

Para comprender el funcionamiento económico y jurídico del cómic en el entorno occidental, es indispensable analizar la doctrina del work-for-hire o producción por encargo. Esta figura legal, profundamente arraigada en la legislación de derecho de autor de los Estados Unidos, específicamente en la Copyright Act de 1976, establece una presunción jurídica que altera la noción tradicional de la creación artística¹. Bajo este esquema, cuando un dibujante, guionista o ilustrador realiza una obra por encargo de una empresa editorial o cinematográfica, el autor legal y primario no es la persona natural que sostiene el lápiz, sino la corporación que financia y encarga el proyecto. La consecuencia directa de esta estructura es la transferencia automática, total y definitiva de todos los derechos patrimoniales desde el instante mismo de la fijación de la obra en un soporte material.

Esta realidad contractual explica la consolidación de conglomerados como Marvel Comics y DC Comics, que operan hoy como subsidiarias de gigantes del entretenimiento audiovisual como Disney y Warner Bros. Discovery. En este modelo, los personajes de historietas no son concebidos únicamente como elementos de una narrativa secuencial impresa, sino como activos financieros abstractos de carácter permanente. Un personaje como Batman, Spider-Man o Superman funciona jurídicamente como una marca registrada, o trademark, lo que otorga a la corporación un control monopolístico y potencialmente perpetuo sobre su explotación económica. A diferencia de los derechos de autor ordinarios, que expiran tras un plazo determinado después de la muerte del creador, las marcas registradas pueden renovarse de forma indefinida mientras se mantengan en uso comercial. Esto permite que las corporaciones exploten el mismo personaje en cómics, videojuegos, series de televisión y producciones cinematográficas de gran presupuesto sin depender de la autorización de los herederos de los artistas originales. El mantenimiento de estos monopolios sobre la cultura pop se consolidó de manera estratégica a finales del siglo XX a través de reformas legislativas clave que extendieron los plazos de protección corporativa.²

Esta centralización del control económico genera una tensión histórica con los derechos morales de

los creadores. El sistema legal anglosajón prioriza la protección del inversionista y la seguridad jurídica del tráfico comercial, relegando los derechos morales (aquellos que vinculan de forma perpetua al autor con la integridad y el reconocimiento de su obra) a un plano secundario o inexistente en los contratos comerciales. Mientras que en los sistemas de derecho continental el derecho moral de paternidad es inalienable e irrenunciable, en el ecosistema del cómic norteamericano los autores firman cláusulas explícitas donde renuncian a cualquier reclamación sobre el destino de sus creaciones. Las adaptaciones cinematográficas de Hollywood son el reflejo definitivo de esta asimetría. Un ilustrador puede ver su diseño de personaje reproducido en pantallas de gran formato en todo el mundo y convertido en millones de dólares en mercancía derivativa, pero su participación económica y su reconocimiento en los créditos dependerán exclusivamente de las políticas corporativas o de acuerdos contractuales muy restringidos, un fenómeno que ha detonado históricos litigios en los tribunales norteamericanos por la autoría de personajes icónicos destinados a las pantallas de cine (Barnett 2014, 12).³

La desconexión entre la autoría material y la titularidad jurídica en Occidente no solo afecta a los creadores consagrados, sino que dicta las reglas de juego para todo el mercado de derivados, incluyendo el cine. Cuando una productora adquiere los derechos de un cómic para realizar una versión cinematográfica, la negociación se realiza directamente con los departamentos legales de las editoriales corporativas, excluyendo por completo a los equipos creativos que idearon las viñetas. El impacto en salas de cine es inmenso, ya que el guion cinematográfico se adapta para proteger el valor de la marca a largo plazo, evitando giros narrativos que puedan perjudicar el licenciamiento de productos o contratos publicitarios globales. En consecuencia, el cómic de superhéroes occidental funciona como un engranaje de promoción cruzada donde el papel impreso sirve como el laboratorio inicial de validación de marcas que luego serán explotadas con un rigor legal absoluto en el séptimo arte.

2.2. El ecosistema del Manga: El papel del Henjushū y la propiedad de la obra

En el extremo opuesto del panorama internacional se encuentra el modelo japonés del manga, cuya estructura contractual y operativa difiere sustancialmente de la tradición norteamericana. Mientras que en Occidente la corporación absorbe la autoría desde el primer instante, en Japón el sistema legal y comercial mantiene una vinculación estrecha con la persona natural del creador, denominado mangaka. La legislación de propiedad intelectual en Japón, fuertemente influenciada por la tradición del derecho continental europeo, otorga una protección robusta a los derechos morales de los autores. Esto implica que el creador conserva de manera inalienable la facultad de oponerse a cualquier deformación, mutilación o alteración de su obra que pueda perjudicar su honor o reputación profesional,

incluso si ha cedido los derechos patrimoniales para la explotación comercial masiva del producto.

El motor operativo de este entorno no es una junta directiva corporativa abstracta, sino la relación directa y personalizada entre el autor y la figura del henjushū o editor. Este profesional, vinculado a las grandes casas editoriales de la industria como Shūeisha o Kodansha, no actúa como un supervisor expropiador de derechos, sino como un asesor estratégico y co-creador que guía al artista en la serialización semanal o mensual de la historia. Aunque los contratos editoriales exigen la exclusividad de la publicación y otorgan a la empresa editorial la gestión exclusiva de los derechos de reproducción impresos, la titularidad primaria de los personajes sigue bajo el control legal del mangaka. Esta dinámica se refleja con total claridad en los tomos recopilatorios o tankōbon, donde el nombre del creador aparece de forma prominente en la portada como el dueño indiscutible de la propiedad intelectual.

El verdadero desafío jurídico y financiero ocurre cuando el manga experimenta su transición transmedia hacia la pantalla grande, ya sea mediante una adaptación cinematográfica de animación (anime) o a través de producciones cinematográficas de acción real (live-action). Para gestionar este salto sin vulnerar los derechos morales del autor ni arriesgar de forma desproporcionada el capital de inversión, la industria audiovisual japonesa desarrolló el modelo del seishaku iinkai o comité de producción. En lugar de que un solo estudio cinematográfico adquiera la propiedad total del contenido, se constituye un consorcio empresarial temporal donde participan la editorial del manga, el estudio de animación, la distribuidora de cine, agencias de publicidad y empresas fabricantes de mercancía derivativa. Cada entidad aporta capital y gestiona una área específica de la explotación comercial, distribuyendo los riesgos financieros y los beneficios económicos de forma proporcional entre todos los miembros.

Dentro de este comité de producción, el mangaka retiene una posición de influencia jurídica fundamental basada en sus derechos morales. Las productoras cinematográficas, tanto en las adaptaciones locales como en las licencias otorgadas a estudios internacionales de Hollywood para versiones live-action, se ven obligadas contractualmente a someter los cambios sustanciales del guion y los diseños de producción a la revisión y aprobación previa del creador original. Esta salvaguarda legal busca mitigar los riesgos de rechazo por parte del fandom y evitar fracasos comerciales derivados de alteraciones drásticas en la identidad de la obra.⁴ De este modo, el modelo oriental demuestra que es viable estructurar una industria audiovisual masiva de alcance global sin despojar al creador independiente de su identidad ni de sus derechos fundamentales sobre su propia creación.

2.3. Transmedia híbrido y licencias internacionales: El caso de Batman Azteca

El escenario de las adaptaciones cinematográficas contemporáneas ha comenzado a registrar

fenómenos de hibridación que desafían la rígida división tradicional entre los modelos de explotación occidentales y orientales. El ejemplo más representativo de esta convergencia en la región latinoamericana es la producción cinematográfica de animación “Batman Azteca: Choque de imperios”. Este proyecto audiovisual materializa una estrategia de licenciamiento internacional donde Warner Bros. Discovery y DC Comics cedieron el uso de uno de sus activos marcarios más valiosos a nivel global para ser totalmente reinterpretado bajo la cosmovisión, la estética y el talento de artistas gráficos y estudios de animación mexicanos, en un trabajo conjunto con el consolidado circuito de actores de doblaje de ese país.

Desde la perspectiva de la propiedad intelectual, este largometraje ilustra cómo una estructura corporativa basada históricamente en el work-for-hire de control absoluto puede flexibilizarse mediante contratos de coproducción y licencias de uso de marca para mercados geográficos específicos. A diferencia de las adaptaciones tradicionales de Hollywood, donde el control de los diseños se centraliza de forma estricta en las oficinas matrices norteamericanas, este proyecto permitió que guionistas, directores e ilustradores locales intervinieran de forma directa la identidad visual y el contexto histórico del personaje. El diseño original del héroe se fusionó con elementos iconográficos de la cultura mexicana, transformando la propiedad intelectual base en un producto transmedia híbrido que busca conectar con nuevas audiencias a través del valor de la identidad cultural local.

Asimismo, la inclusión de reconocidos actores de doblaje en el elenco de voces original de la producción cinematográfica añade una capa de análisis crítica respecto a los derechos conexos y de interpretación en las obras audiovisuales. En la industria del cine de animación derivado de la literatura gráfica, la voz no representa un elemento meramente accesorio, sino un componente fundamental que otorga identidad, psicología y valor comercial al personaje en la pantalla. La gestión contractual de los derechos de estos intérpretes de voz, combinada con el esfuerzo de los artistas gráficos de la región, demuestra que las grandes franquicias del cómic occidental hoy dependen de la colaboración internacional y de la transferencia controlada de sus derechos patrimoniales para mantener vigente su mercadotecnia en el mercado cinematográfico contemporáneo.⁵

2.4. Del manga oriental al live-action occidental: Licenciamiento transnacional y control autoral

La contraparte oriental en los fenómenos de hibridación transmedia se manifiesta en la creciente tendencia de los grandes estudios de Hollywood por adquirir licencias de mangas icónicos para su transformación en superproducciones cinematográficas y televisivas de acción real o live-action. Este cruce de fronteras jurídicas, ejemplificado de forma exitosa en producciones como la adaptación en formato de serie de “One Piece” o el largometraje “Alita: Battle Angel” (obra basada en

el manga de Yukito Kishiro titulado originalmente en Japón como Gunnm), expone el choque directo entre la necesidad de estandarización comercial de las plataformas de distribución occidentales y la inalienabilidad de los derechos morales que la legislación japonesa otorga a los creadores orientales.

El caso de Alita es ilustrativo desde la génesis del contrato de licenciamiento: el cambio mismo del título original japonés por una denominación más accesible para las audiencias globales anglosajonas evidencia las tensiones iniciales entre la identidad de la obra y su viabilidad comercial en Occidente. Sin embargo, a diferencia de los contratos tradicionales de Hollywood donde el autor es apartado de las decisiones ejecutivas tras la cesión de derechos patrimoniales, en este tipo de negociaciones transnacionales las corporaciones norteamericanas se han visto obligadas a diseñar estructuras contractuales inéditas. Para satisfacer las exigencias de los mangakas y sus editoriales, los creadores orientales suelen retener cláusulas de supervisión y veto absoluto sobre elementos críticos de la producción cinematográfica, tales como la fidelidad del guion, la caracterización visual de los personajes y la selección del elenco. Esta retención de control no solo responde a una defensa de la integridad de la obra, sino a una estrategia de mercado donde la aprobación explícita del autor opera como el único mecanismo capaz de blindar el producto ante el escrutinio de un fandom global sumamente exigente.

Este modelo de licenciamiento demuestra que, en la era de la globalización digital, los activos cinematográficos derivados de la narrativa visual asiática ya no pueden ser gestionados bajo las reglas unilaterales del work-for-hire norteamericano. La interacción entre las productoras de Hollywood and los titulares del manga establece un precedente donde el respeto contractual a la visión del autor independiente se convierte en una condición jurídica y comercial indispensable para la viabilidad financiera del proyecto en las pantallas de todo el mundo. En consecuencia, estas adaptaciones de acción real no representan una simple absorción corporativa, sino un terreno de negociación horizontal donde la filosofía del derecho continental-romano logra condicionar los términos de explotación del copyright anglosajón.⁶

3.1. Fandom y marketing gratuito: El fenómeno del Dōjinshi (Fanzine)

El impacto de las producciones cinematográficas contemporáneas transforma a los espectadores en creadores activos. Este fenómeno se evidencia en la cultura oriental mediante el dōjinshi (término japonés para designar a los fanzines, cómics y piezas de Fan-Art autoeditados por aficionados), quienes utilizan personajes protegidos para relatar historias alternativas. Jurídicamente, bajo el Convenio de Berna, estas creaciones constituyen obras derivadas no autorizadas que utilizan de forma no consensuada los derechos patrimoniales del titular original de la propiedad intelectual.

Sin embargo, esta contradicción configura un limbo legal donde existe una brecha deliberada entre la

norma prohibitiva y su aplicación efectiva. El ilustrador independiente opera en esta frontera: la ley faculta a las corporaciones para clausurar canales no oficiales, pero el mercado y el fervor del fandom exigen la réplica de imágenes icónicas del cine. Esta dualidad vuelve vulnerable al artista local, cuya viabilidad económica no depende de la certeza del derecho, sino de los márgenes de tolerancia corporativa.

A diferencia de la rigidez occidental, la industria japonesa maneja este escenario bajo una paradoja de tolerancia estratégica. Los comités de producción de anime entienden que el mercado del fanzine no compite con la obra original, sino que opera como un motor de marketing gratuito masivo que mantiene vigentes las franquicias. Perseguir a miles de ilustradores destruiría el tejido social de seguidores que sostiene la taquilla. Esta permisividad, no obstante, encuentra sus límites cuando la autoedición rivaliza directamente con los licenciarios oficiales o vulnera los derechos morales del creador, demostrando que este espacio responde a conveniencias comerciales y no a un derecho adquirido por el consumidor.⁷

3.2. Fan-Art y Fan-Fiction: La postura de las grandes corporaciones frente a la creación del usuario

A diferencia de la flexibilidad estratégica observada en el mercado asiático, el modelo corporativo occidental, liderado por los grandes estudios cinematográficos de Hollywood y las editoriales norteamericanas, adopta una postura predominantemente restrictiva frente a las producciones derivadas de los fanáticos. El Fan-Art (ilustraciones y piezas gráficas no oficiales) y la Fan-Fiction (relatos literarios basados en universos existentes) son catalogados jurídicamente bajo la legislación anglosajona como infracciones directas al derecho exclusivo de reproducción y alteración de la obra original. Para las multinacionales del entretenimiento, permitir la libre circulación de estas creaciones de los usuarios representa un riesgo para la integridad de sus marcas registradas y una posible dilución de sus derechos monopólicos de explotación.

El mecanismo de control preferido por el entorno occidental se fundamenta en la persecución legal proactiva y el envío sistemático de cartas de cese y desistimiento. Las corporaciones argumentan que si toleran de forma pasiva la comercialización o difusión masiva de ilustraciones independientes inspiradas en sus personajes icónicos, estarían sentando un precedente de abandono implícito de sus marcas, lo que podría debilitar su posición jurídica en futuros litigios comerciales de mayor escala. Esta rigidez contractual ignora deliberadamente el valor cultural del fandom como promotor de la franquicia, priorizando la seguridad financiera y el control absoluto del mensaje de la marca sobre cualquier manifestación de creatividad comunitaria no consensuada.

En este escenario, las defensas legales para el ilustrador independiente son sumamente reducidas. La doctrina del uso justo (o fair use en el derecho estadounidense) rara vez ampara al artista local cuando existe un beneficio económico de por medio,

incluso si se trata de pequeñas ventas en convenciones locales o comisiones personalizadas en internet. Para los tribunales occidentales, la explotación comercial del Fan-Art interfiere con los mercados potenciales de los licenciarios oficiales que pagan sumas millonarias por el uso exclusivo de la marca. De este modo, mientras Oriente integra al aficionado como un eslabón informal pero productivo en su cadena de distribución cinematográfica, Occidente levanta un muro legal que criminaliza la apropiación creativa del espectador, forzando a los artistas a operar en una clandestinidad jurídica constante.⁸

3.3. Reflejos o rivaless: La combinación estética entre el cómic occidental y el manga

Para dar respuesta definitiva a la tensión que atraviesa la literatura gráfica contemporánea, es indispensable evaluar si el cómic occidental y el manga operan actualmente como industrias rivales o como reflejos estéticos y comerciales mutuos. Históricamente, la crítica y los departamentos legales abordaron ambos mercados como compartimentos herméticos con fronteras estilísticas inquebrantables. Sin embargo, el panorama transmedia actual demuestra que la globalización ha diluido estas barreras, dando paso a un fenómeno de hibridación donde las técnicas de ilustración, la cinematografía y las narrativas se interceptan de forma constante para capturar la atención de un público transnacional.

El reflejo de Occidente hacia Oriente se manifiesta con total claridad en propiedades intelectuales como Big Hero 6. Concebida originalmente como una historieta dentro del universo de Marvel Comics, la obra asimila de forma deliberada la estética visual del manga, el diseño de personajes propio de la animación japonesa y una ambientación que fusiona la arquitectura de San Francisco y Tokio. Cuando este activo fue trasladado al cine por los estudios Disney, la producción cinematográfica consolidó esa mezcla, demostrando que las corporaciones norteamericanas utilizan los códigos visuales orientales no como una rivalidad, sino como una herramienta de lenguaje universal para asegurar la rentabilidad global de sus franquicias.

En sentido opuesto, el fenómeno híbrido ha alcanzado al propio cine de acción real de Hollywood, el cual ha encontrado en el formato del anime (la expresión animada y cinematográfica de la narrativa del manga) una vía de escape para expandir sus mitologías más estrictas. El ejemplo contemporáneo más disruptivo es la serie "Terminator Zero", un proyecto donde una de las franquicias de ciencia ficción cinematográfica más emblemáticas de Occidente fue licenciada y trasladada íntegramente al ecosistema de la animación japonesa bajo la producción del estudio Production I.G. A este fenómeno se suman hitos previos de enorme relevancia como el largometraje "Batman Ninja", donde la iconografía de DC Comics fue reinterpretada bajo la estética del Japón feudal por creadores nipones, y el proyecto "Marvel Anime", una colaboración institucional que confió la adaptación de personajes icónicos como "Wolverine" a la narrativa

y dirección del prestigioso estudio Madhouse. Este cruce comprueba que las técnicas de ilustración y las estructuras del audiovisual contemporáneo ya no compiten de forma excluyente. Lejos de operar como rivales comerciales, actúan como espejos que se retroalimentan, demostrando que la supervivencia de las grandes marcas del entretenimiento depende de su capacidad para absorber, respetar y replicar los aciertos estéticos y narrativos de su contraparte global.⁹

4. Conclusiones

El recorrido analítico de este artículo permite concluir que la expansión de la literatura gráfica hacia las pantallas de cine no responde a una dinámica comercial unificada, sino al contraste de dos visiones culturales e industriales con identidades muy marcadas. Por un lado, la industria occidental ha construido un modelo de control centralizado que prioriza la protección de la marca por encima de la figura del creador. Por el otro, el ecosistema oriental demuestra que es viable sostener un mercado global de enorme éxito comercial manteniendo un vínculo de respeto hacia la autoría original y sus derechos de decisión. Esta comparación inicial no solo expone diferencias de mercado, sino que define la libertad con la que los realizadores y artistas visuales participan en el engranaje del entretenimiento masivo.

Más allá de estas diferencias, el panorama cinematográfico actual demuestra que la supuesta rivalidad entre ambos modelos ha dado paso a un escenario de asimilación mutua. Las fronteras estéticas se han vuelto porosas, permitiendo una constante mezcla y combinación de lenguajes donde Occidente adopta el dinamismo y la madurez narrativa del anime para revitalizar sus franquicias más tradicionales, mientras que Oriente absorbe la espectacularidad y las estructuras de distribución del formato blockbuster norteamericano. Esta hibridación estética comprueba que las dos industrias operan hoy como espejos que se necesitan y se retroalimentan: las marcas globales ya no se imponen de manera unilateral, sino que dependen de la capacidad de fusionar códigos visuales para seguir siendo relevantes ante un público internacional.

Finalmente, este cruce de influencias obliga a repensar la rigidez con la que tradicionalmente se gestiona la participación de las audiencias. Mientras que el entorno anglosajón tiende a ver las creaciones de los fanáticos como una interferencia comercial que debe ser contenida, la experiencia de la autoedición y el fanzine en Oriente enseña que la tolerancia hacia las expresiones de la comunidad funciona como un motor de marketing gratuito y de fidelización que sostiene la taquilla. El verdadero desafío para el futuro del medio audiovisual no radica en levantar muros para aislar el contenido, sino en entender que el cine contemporáneo es un producto híbrido y flexible, donde el entusiasmo del fandom no es un competidor que amenaza la obra, sino el aliado más estratégico para asegurar su vigencia y renovación en el tiempo.

Notas finales

¹ La sección 201 de la Ley de Derechos de Autor de los Estados Unidos de 1976 regula las obras creadas por encargo (works made for hire). Es fundamental señalar que esta ley base fue modificada en 1998 mediante la Ley de Extensión del Plazo de Copyright de Sonny Bono, la cual amplió la protección de estos activos corporativos a 95 años desde su publicación, retrasando de forma estratégica la entrada de personajes icónicos del cómic al dominio público y asegurando su monopolio en el cine de Hollywood.

² El impacto de la enmienda de 1998 evidencia cómo la presión de los conglomerados del entretenimiento audiovisual reconfiguró los

límites temporales de la propiedad intelectual en Occidente, subordinando el dominio público general a los intereses de las cadenas de distribución cinematográfica transnacionales.

³ Sobre los litigios respecto a los derechos de personajes emblemáticos transferidos al cine bajo la modalidad de producción por encargo, destaca el caso judicial Marvel Characters, Inc. v. Kirby (726 F.3d 119, 2d Cir. 2013), donde los herederos del dibujante Jack Kirby reclamaron sin éxito las titularidades originales frente a la explotación cinematográfica de sus creaciones.

⁴ Sobre la estructura del Comité de Producción (Seisaku linkai) y el equilibrio de derechos en la industria audiovisual japonesa, resulta fundamental analizar cómo este modelo de cofinanciación colectiva distribuye los riesgos económicos entre editoriales, canales de televisión y estudios de animación, manteniendo a salvo los derechos morales de autoría del creador del manga original.

⁵ El largometraje animado "Batman Azteca: Choque de imperios" (2025), dirigido por Juan Meza-León y producido por Warner Bros. Animation en colaboración con los estudios mexicanos Ánima Estudios y Chatrone, opera como un modelo de descentralización de producción donde

la licencia de un activo occidental se adapta por completo a la identidad cultural de una región para conectar con nuevos mercados locales.

⁶ Respecto a las tensiones y los mecanismos de control en las adaptaciones cinematográficas occidentales de obras de origen oriental, resulta ilustrativa la inclusión de cláusulas contractuales de supervisión directa y derecho de veto otorgadas a los autores originales para salvaguardar la esencia de sus creaciones (un factor que históricamente ha determinado el éxito o el rechazo de dichos proyectos en la taquilla global).

⁷ El mercado del *dōjinshi* (fanzines y cómics autoeditados por aficionados en Japón) opera bajo una política de tolerancia informal por parte de los titulares de los derechos, quienes permiten la circulación de estas obras derivadas no autorizadas porque entienden que actúan como un termómetro de popularidad y un canal de promoción indirecta para la franquicia principal.

⁸ A diferencia de la flexibilidad oriental, la doctrina del fair use (uso justo) de la legislación norteamericana rara vez ampara la comercialización independiente de fan-art o fan-fiction, debido a que los tribunales occidentales consideran de forma sistemática que la venta de obras derivadas interfiere de manera directa con los mercados potenciales de los licenciatarios oficiales.

⁹ El traslado de franquicias cinematográficas de Hollywood al formato del *anime* japonés (tales como "Terminator Zero", animada por Production I.G, o el

proyecto "Marvel Anime" a cargo del estudio Madhouse) demuestra que las industrias de la ilustración de Occidente y Oriente ya no compiten de forma excluyente, sino que combinan sus lenguajes visuales como una estrategia de posicionamiento y renovación de marcas en los mercados globales.

5. Bibliografía

Barnett, David. 2014. "*The Avengers Initiative: Jack Kirby, Work-for-Hire, and the Corporate Stranglehold on Hollywood's Comic Book Adaptations.*" *International Journal of Comic Art* 16, no. 1: 10–25.

Condry, Ian. 2013. *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success*. Durham: Duke University Press.

Lipovetsky, Gilles e Jean Serroy. 2009. *O ecran global: Cultura-mídia e cinema na era hipermoderna*. Lisboa: Edições 70.

Lipszyc, Delia. 1993. *Derecho de autor y derechos conexos*. París/Bogotá: UNESCO / Cerlalc / Zavalia.

6. Filmografía

Alita: Battle Angel. 2019. Dirigido por Robert Rodriguez. Estados Unidos: 20th Century Fox / Lightstorm Entertainment / Troublemaker Studios.

Batman Azteca: Choque de imperios. 2025. Dirigido por Juan Meza-León. México/Estados Unidos: Warner Bros. Discovery / DC Entertainment.

Batman Ninja. 2018. Dirigido por Junpei Mizusaki. Japón/Estados Unidos: Warner Bros. Japan. Warner Bros. Home Entertainment. DVD.

Big Hero 6. 2014. Dirigido por Don Hall e Chris Williams. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios / Walt Disney Pictures.

Marvel Anime: Wolverine. 2011. Dirigido por Hiroshi Aoyama. Japón: Madhouse / Marvel Entertainment. Sony Pictures Home Entertainment.

One Piece. 2023. Desarrollado por Matt Owens e Steven Maeda. Estados Unidos/Japón/Sudáfrica: Tomorrow Studios / Shūeisha / Netflix. Serie de televisión.

Terminator Zero. 2024. Dirigido por Masashi Kudo. Japón/Estados Unidos: Production I.G / Skydance Animation. Netflix.