



TESIS DOCTORAL

*La semántica de la viñeta japonesa.  
Nuevos discursos y representaciones de  
género en el manga contemporáneo*

**Autor:**

***Fabio Martínez Alcaide***

**Directores:**

***Dr. Rainer Rubira García***

***Dra. Jacqueline Venet Gutiérrez***

**Tutor:**

***Dr. Rainer Rubira García***

**Programa de Doctorado en Ciencias Sociales y Jurídicas**

2024

**La semántica de la viñeta japonesa: Nuevos discursos y representaciones de género en el manga contemporáneo /Semantics in Japanese panels: New discourses and gender representation in contemporary manga.**

Fabio Martínez Alcaide (ORCID 0000-0002-4724-4075)

Director: Dr. Rainer Rubira García (ORCID 0000-0002-5667-6080)

Codirectora: Dra. Jacqueline Venet Gutiérrez (ORCID 0000-0002-2107-3060)

**Doctorado en Ciencias Sociales y Jurídicas.**

Universidad Rey Juan Carlos, 2024.



Bajo una licencia de reconocimiento, uso no comercial y compartir igual, Creative Commons 4.0.

*Esta tesis tiene muchas dedicatorias. Una docena de páginas no bastarían, así que resumámoslo de la siguiente manera:*

*A todos los que han prestado su ayuda a la realización de este proyecto, cuyas aportaciones, por pequeñas que las consideren, han supuesto un mundo de diferencia.*

*A todos los que se enfrentan a una entrada al mundo académico sin haber formado parte de él, puesto que libran una difícil batalla en campo hostil.*

*Va por vosotros.*

## AGRADECIMIENTOS

A Rainer, por apoyar a un profano prestando conocimiento y dirección. Tan solo se puede aspirar a una fracción de lo que representas.

A Jacqueline, por inculcar disciplina y pasión que cada día son más necesarios en la investigación.

A todos mis compañeros del campus de Fuenlabrada y al punkarra trasnochado, sin los que siquiera podría concebir un hueco en la universidad.

Y a mi madre y a mi padre, quienes siguen acoguéndome cuando no tenía a dónde ir.

# ÍNDICE

Resumen .....	9
<i>Abstract</i> .....	10
I. INTRODUCCIÓN .....	11
II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS.....	18
III. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	23
IV. METODOLOGÍA .....	27
V. PAPEL DE CADA PUBLICACIÓN Y UNIDAD TEMÁTICA DE LA TESIS.....	31
VI. PUBLICACIONES .....	36
6.1. Aproximaciones al manga japonés como objeto de estudio: Revisiones bibliográficas en el ámbito académico.....	37
6.2. El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés .....	47
6.3. Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina.....	55
6.4. Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga <i>shōnen</i> .....	66
VII. RESUMEN DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	76
VIII. SUMMARY OF RESULTS, DISCUSSION AND CONCLUSIONS .....	83
IX. REFERENCIAS GENERALES .....	89

## RESUMEN

La presente investigación indaga respecto a la naturaleza del manga japonés, elaborando un análisis de los métodos que emplea para establecer un sistema de representaciones identitarias que contribuyen a la difusión de determinados discursos de género. Lejos de poder considerarse como una facultad derivada del ámbito narrativo, esta función encuentra su arraigo en la misma concepción de la viñeta nipona como medio de expresión que se configura doblemente como exponente artístico y como producto de consumo popular. Dos características que han sido aprovechadas por la industria editorial en su pretensión de inocular una determinada corriente ideológica que interpreta al individuo en función del papel que debe desempeñar en la sociedad bajo una perspectiva eminentemente patriarcal. La repercusión que ello tiene para el manga ha supuesto la compartimentalización del contenido narrativo y pictórico en unas categorías demográficas que discriminan el género y la edad del lector al que se dirigen. Por consiguiente, las ficciones del manga han tomado durante décadas una posición cómplice con la asignación de roles en la sociedad contemporánea, llegando a trascender las fronteras japonesas para promocionarse de manera global a través del formato recopilatorio y la distribución digital. Semejante expansión, no obstante, también ha traído consigo la diversificación del perfil que se manifiesta entre autores y lectores, actuando de forma transversal a los intentos de segregación de la industria. Esto evidencia una necesidad por apelar a nuevas sensibilidades que se desmarcan de la estructuración imperante, siendo posible asistir hoy en día a la implementación de discursos críticos con la perspectiva heteropatriarcal de la tradición social. Recurriendo al formato de compendio, la presente tesis doctoral pretende abordar, a través de cuatro textos de impacto científico, la forma y tipos de discursos que actualmente proliferan en el manga japonés, dando sentido a su aparición mediante una comprensión transcultural e hipertextual del medio como una narrativa pictórica que ha globalizado su identidad. Valiéndose de la metodología propia del análisis crítico y argumentado sobre los parámetros de la semiótica, este estudio aúna los fundamentos teóricos de la filosofía identitaria y la investigación del género masculino para elaborar una perspectiva interdisciplinar para fundamentar sus hipótesis. En última instancia, se pretende detallar el impacto que está teniendo en el período contemporáneo uno de los productos culturales más relevantes de los últimos años. Uno que se encuentra sujeto a una firme capitalización pero que, a su vez, sirve como vía para la expresión de las inquietudes particulares de una generación que critica los sistemas institucionales de las economías liberales.

**PALABRAS CLAVE:** manga, cómic japonés, Japón, identidad de género, masculinidad, semiótica

## **ABSTRACT**

This research inquires about Japanese manga's nature, elaborating an analysis about the methods employed into establishing a system of identity representations which contributes to the dissemination and promotion of gender discourse. Far from being considered as a characteristic derivative from its narrative angle, this function finds its roots in the very same notion of the Japanese vignette as an expressive media doubly configured as an artistic exponent and a product for popular consumption. Two attributes that have been exploited by the editorial industry in its pretension to introduce a specific ideology that interprets the individual function in society from a patriarchal perspective. The repercussion this has had for manga has meant the compartmentalization of its narrative and pictorial content into demographic categories that discriminate through gender and age of the reader. As a result, manga's fictions have taken for years a position of complicity with sexist gender roles on contemporary society, transcending Japan's frontiers and being globally promoted thanks to its exploitation in compilatory formats and digital distribution. Nevertheless, such an expansion also has brought with it the diversification of the profiles manifested in authors and readers, being every time more transversal to the industries' pretensions of segregation. This has evidenced the need to appeal to new sensibilities freed from the strict structures that prevail in manga, nowadays being able to attend to the implementation of critical discourses against heteropatriarchal perspectives from social tradition. Making use of a compendium format, this doctoral thesis tries to tackle, through four works of scientific impact, a descriptive effort that gives sense to the discourses and its ways that now proliferate in Japanese manga, having a transcultural and hypertextual understanding of the media as a pictorial narrative that has globalized its identity. Employing a methodology befitting of critical analysis and argued upon semiotic parameters, this study joins theoretical principles from identity philosophy and identity's gender investigations to build an interdisciplinary perspective that supports its hypothesis. Lastly, it intends to detail the impact that manga is having in the contemporary period as one of the most relevant cultural products of recent years. One that finds itself subordinated to a firm capitalization but that, at the same time, is useful as a way to express the particular concerns of a generation that criticizes the institutional systems of liberal economies.

**KEYWORDS:** manga, Japanese comic, Japan, gender identity, masculinity, semiotics gender.

## I. INTRODUCCIÓN

---

Resulta difícil de imaginar hoy en día, pero no ha transcurrido mucho tiempo desde aquella época en la que la cultura occidental observaba con recelo la llegada del manga a sus fronteras. Desde sus primeras incursiones, la viñeta japonesa ha estado relegada a una posición resignada a beneficiarse de un consumo marginal cuyo atractivo se encontraba a la merced de pretensiones que lo acusaban de padecer la exotización que habitualmente se asociaba a las manifestaciones artísticas procedentes de oriente. Su consideración como arte menor siguió una línea perceptiva muy similar a la de otros homólogos internacionales como el cómic o la *bandé dessinée*, pero a diferencia de éstos, no se ha beneficiado de la reivindicación literaria con la que la instauración del género de la novela gráfica trataba de otorgar gravitas al ámbito de las historietas. Independiente a estas iniciativas, pero dispuesto a tomar en consideración su influencia, el manga ha optado por encontrar su espacio entre una comunidad de lectores que, si bien reducida, ha detentado una fidelidad acérrima que se ha propagado a lo largo de las estanterías de las librerías especializadas y las ferias temáticas. Una pasión cuya inspiración hasta el momento no ha hecho más que crecer gracias al consumo democratizado traído por las traducciones amateur distribuidas en línea y la progresiva popularización del anime retransmitido en plataformas multimedia, transformando este producto de nicho en uno de los exponentes artísticos y editoriales más relevantes de las últimas dos décadas. No obstante, a pesar de la inusitada insistencia con la que ha marcado indeleblemente el imaginario colectivo, el manga aún exhibe como pendientes ciertas cuestiones epistemológicas que permiten reflexionar respecto a los procesos que han conducido hasta este período de auge. Y es que evade a la concreción todo lo pertinente a determinar su naturaleza como narración pictórica. ¿Existe algo único en el manga que explique la trascendencia que ha adquirido a lo largo de la década? ¿se trata de la mera nacionalización de un canal argumental o se diferencia de alguna manera de sus equivalentes internacionales? Es en el valor que dichas cavilaciones pueden aportar al entorno académico, unido a no pocas dosis de la devoción que profesa quien ha crecido entre sus páginas, donde reside la chispa que pone en marcha el presente proyecto de tesis doctoral. Un trabajo cuya pretensión radica en la elaboración de

una comprensión contemporánea del manga capaz de atender a las realidades materiales y fenomenológicas de sus atributos más destacables con el fin de proponer un atisbo de definición capaz de concretar tanto su identidad como el papel que desempeña en la sociedad actual.

Quizás la resolución de tales interrogantes parezca sencilla. Basta con efectuar una simple búsqueda para revelar una plétora de acepciones recogidas para el término de “manga”. Sin embargo, de poco sirven los vagos y manidos sintagmas ofrecidos por instituciones lingüísticas como la Real Academia Española o el Collins English Dictionary, donde definiciones como “cómic de origen japonés” o “dibujo japonés estilizado con personajes de ojos grandes” exhiben una aproximación frívola que no hace más que repercutir negativamente en la percepción del medio por la forma en la que incurren en generalizaciones estereotípicas que solo dotan de valor al escarnio. Aventurarse a efectuar un estudio holístico del manga japonés requiere, ante todo, de una comprensión que interiorice su condición como producto de consumo, pues se trata del rasgo que fragua los cimientos sobre los que se erigen el resto de sus facetas. Prestando atención a lo que dice Brienza (2015), hay que buscar una evolución del término de manga que tenga menos que ver con un estilo visual, un contenido, o un país de origen, y más con su presentación como un libro comercial vendido en masa para una audiencia determinada (p. 470). Tener esto en cuenta permite inferir la manera en la que la industria editorial ha ejercido una influencia absoluta e histórica a lo largo del proceso de configuración del medio, asentándolo primero como una narrativa de paneles secuenciados bebedora del éxito cosechado por las tiras cómicas importadas durante el siglo XIX (Stewart, 2013, p. 32), para posteriormente ver instaurada una categorización de géneros a principios del siglo XX capaz de organizar la producción de una serie para que sea capaz de apelar a una sensibilidad demográfica específica. Llegada la culminación de este proceso, se puede perfilar la eminente capitalización a la que se encuentra sujeto el esfuerzo artístico, llevando a la consideración de que el manga requiere de ser vendido a un público concreto para poder existir. No de la habitual manera en la que las relaciones mercantiles financian el trabajo creativo, sino a un nivel mucho más básico que comprende la identidad del lector como un elemento tan necesario como el propio papel o la pluma. Es a partir de este ideario enaltecedor de la rentabilización que se

establecen los cinco géneros comerciales que hoy en día definen el contenido de lo que se entiende por *kindai manga* o “manga del tiempo moderno”. Una definición que comienza por segregar el público al que se dirige una obra: el *shōnen* para chicos jóvenes, el *shōjo* para chicas jóvenes, el *seinen* para hombres adultos, el *josei* para mujeres adultas, y el *kodomo* para infantes. Mientras que esta taxonomía administra la producción, simultáneamente impone lenguajes pictóricos, estéticas, y estructuras argumentales únicas a cada categoría, empleando un rigor sexista que, por extensión, consolida a través del discurso implícito una imposición de roles de la que se aprovechan las sociedades contemporáneas de corte patriarcal. Es aquí donde se halla la unicidad de la viñeta japonesa. Debido a la manera en la que esta clasificación se sostiene sobre unas limitaciones de edad y género cada vez más difusas, resulta evidente que el manga no solo puede reflejar modelos identitarios y sexuales, sino que también se presenta como capaz de reproducirlos e incluso subvertirlos (Ting, 2020, p. 311) a una escala mucho mayor que la que pueden aventurar sus análogos.

A grandes rasgos, acotar el contenido común a un género comercial permite analizar con cierta precisión el discurso que se establece en el manga en un espacio temporal concreto para un sector de la población específico. Consecuentemente, es posible observar si la obra presenta una línea continuista o reformadora con respecto a las tendencias patriarcales y políticas que gobiernan la construcción identitaria del individuo. Esta concreción sirve para trazar la línea de investigación de la tesis, puesto que propone un entendimiento íntegro del medio del manga como un constructo semiótico poseedor de una estructura semántica desglosable que cataliza una intención persuasiva que puede ser o no consciente, pero que sin duda se encuentra supeditada al influjo contextual. Por ejemplo, elaborar un análisis del contenido temático de la ficción revela como elementos del suspense o la acción son habituales en obras del ámbito masculino procedentes del *shōnen* o el *seinen*; mientras que el romance o los recuentos de la vida inciden con mayor asiduidad en las categorías femeninas del *shōjo* y el *josei*. Hacer lo propio desde la perspectiva del estudio de personajes recalca disparidades mayores, puesto que sus atributos físicos, actitudinales, y conductuales se asocian a arquetipos que las dinámicas del poder masculino promocionan en el entorno social. En general, promocionan el dominio del hombre que ejerce la violencia sobre las mujeres y otros hombres más

débiles para que adopten una actitud de completa subordinación. Lejos de tratarse de inclinaciones nacidas de una discriminación interiorizada, estos aspectos forman parte de una dirección ideológica profesada a través del férreo control que el entramado editorial ha practicado de manera continuada a lo largo de las múltiples iteraciones en las que se ha dispuesto el medio. Un control cuya existencia se puede confirmar con certitud. Tan solo es necesario contrastar los recursos que se suelen emplear para garantizar una adecuación de la tendencia discursiva a las sensibilidades sociales, políticas, y económicas del momento. Elementos como la asignación de supervisores destinados a revisar periódicamente el trabajo que desempeña un autor o la elaboración de rankings semanales creados a partir de las encuestas de valoración que remiten los propios lectores se disponen para definir de manera inmediata el destino de una serie, marcando una deriva complaciente con una estimación de ventas que en todo momento busca dos cosas: la satisfacción de los intereses estereotípicos de las demografías del público objetivo y la perpetuación de los principios colectivos que en primer momento instauran dichos intereses.

Profundizar en el funcionamiento del proceso discursivo que tiene lugar en el manga permite ahondar en las repercusiones que puede tener en su vertiente como producto de consumo y en su vertiente como medio de expresión. Es imprescindible, por tanto, describir la relación que se establece entre la manifestación artística y las propias afecciones de los lectores. A tal efecto, el trabajo de investigación se beneficia de la esquematización del sistema narrativo que elaboran Greimas y Fontanille (1991), resultando idóneo por su exposición de los patrones persuasivos del relato que emergen durante la recepción de la viñeta impresa, la cual presenta una semántica dual que se compone por la palabra escrita y el trazo dibujado. Dado el carácter ideologizado de la producción del manga, esta perspectiva está además complementada por un estudio de la identidad social que se beneficia de propuestas como la creación del héroe mitológico de Campbell (1992) o la clasificación de conductas de reconocimiento comunitario que implementa Fukuyama (1992), las cuáles permiten concretar las conductas que se pretenden promover entre el público. La cualidad derivativa del manga como exponente literario vulnerable ante el constante influjo de las fuentes contextuales también exige emprender una aproximación a su carácter hipertextual. Adoptando las consideraciones de Foucault

(1972), esto implica comprender que a lo largo del proceso creativo el autor se enfrenta a infinidad de recursos disponibles como fuente de la producción de un discurso (p. 224), y no es hasta que ejerce una acción constrictora de los mismos que se puede enfatizar en la promoción de una ideología (Martínez-Alfaro, 1996, p. 282). De cara a proseguir con la propuesta de esta tesis, hay que presuponer que esta ideología se circunscribe su carácter a la designación de roles de género, siendo fundamental estudiar sus objetivos y proyección a través de las ficciones más relevantes de los últimos años.

Aunque se asuma la esencialidad que adquiere la labor discursiva, el análisis requiere de conocer el posicionamiento tomado por los sujetos que son partícipes de la misma. Concretamente, hace falta examinar la perspectiva desde la que el medio es contemplado por los autores y consumidores que interactúan como agentes en el proceso persuasivo del manga. Teniendo en cuenta las visiones particulares y generales, es posible reconocer la emergencia de una tipología tangencial a la taxonomía que proponen los géneros comerciales. A partir de las mismas, se infiere la imagen que tiene en la actualidad la viñeta nipona como exponente cultural, así como la que posiblemente desarrollará en un futuro. Lo que Berndt (2016) categoriza como “manga apropiado” alude a la existencia de un modelo institucionalizado en el que se representa una narrativa gráfica publicada periódicamente en grandes revistas, exhibiendo lo que se ha aceptado de forma generalizada como “estilo manga” por su adecuación a los modelos de la compartimentalización demográfica del contenido. A su vez, de este tipo deriva un conjunto mayor, bautizado por Brienza (2015) como “manga global” y cuyo nombre sugiere un ámbito que abarca tanto aquella producción que se lleva a cabo profesionalmente como los *doujinshi* creados con carácter amateur por los aficionados, confirmando la posibilidad de reproducir internacionalmente el manga sin necesidad de que haya ningún tipo de implicación directa por parte de Japón (p. 4). Queda claro que ambos planteamientos remiten a una visión unificada de la viñeta japonesa de la que se han sustraído los criterios estilísticos más aparentes para inocularlos en la mayoría de disciplinas audiovisuales de la contemporaneidad para dotar de cada vez mayor popularidad a la cultura AMO (Anime-Manga-Otaku) reconocida por Kacksuk (2016). Un aspecto que denota la pasividad con la que emisores y receptores contribuyen a perpetuar el aspecto segregacionista y

patriarcal del medio. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los cambios acaecidos durante la última década, además de otorgar relevancia, también han servido para poner de manifiesto la mutabilidad a la que están sujetas estas bases. La misma globalización que ha situado al manga en el panorama internacional también ha traído consigo un carácter transcultural que ha supuesto la aceptación de algunas convicciones occidentales cuyo vanguardismo se opone a los preceptos patriarcales sobre los que se asienta la sociedad japonesa, ampliando la comprensión de la identidad personal y chocando contra la explotación del individuo neoliberal. Tanto el creciente interés por la compra en formato *tankōbon* y *kanzenban* como la relevancia que ha adquirido la distribución a través de plataformas digitales suponen alternativas más eficientes a la costumbre de publicar series en magazines, lo que por extensión deteriora las convenciones de género que exigen las editoriales. Como resultado, el nuevo público con el que cuenta la viñeta japonesa dista cada vez más del perfil de lector previsto por las revistas, ejerciendo un consumo indiferente a la segregación demográfica por la manera en la que sus inquietudes son transversales a la simple categorización de edad y sexo. Hay que considerar por tanto que el manga se aproxima hacia un nuevo entorno revolucionado en el que es posible observar desde hace tiempo la emergencia de autores noveles cuyas propuestas artísticas se alejan del enfoque corporativista y dogmático que ha promovido el costumbrismo de la industria capitalista japonesa.

En última instancia, lo que pretende la presente investigación es definir el papel, cada vez más importante, que hoy en día desempeña el manga japonés. La tesis parte de su interpretación como un instrumento dinamizador del discurso que es capaz de impactar de manera relevante y precisa entre el público mediante la determinación de perfiles demográficos muy concretos a los que dirigirse. Gracias al proceso semiótico, se pretende explicar el sistema de proyecciones identitarias que surge entre lectores y personajes, diferenciando a partir del mismo las diferentes inclinaciones ideológicas que puede tomar la labor discursiva. Finalmente, se busca la demostración de las diversas doctrinas impulsadas por el manga, así como de su servicio a las necesidades institucionales de los entes políticos y económicos. Doctrinas actitudinales y conductuales que varían en función del género, produciendo vestigios nocivos para el respeto profesado a la identidad del individuo, como la instrumentalización de la masculinidad o la cosificación de la

figura femenina. Atendiendo a los cambios que tienen lugar en el período contemporáneo, este trabajo también busca reflejar las nuevas tendencias discursivas del manga. Nuevas ideologías que permean entre los nuevos autores, permitiendo la diversificación del público y la representación de unas sensibilizaciones que se oponen a la segmentación tradicional de contenidos.

## II. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

---

Partiendo de unos postulados generales, el problema de investigación del presente trabajo de investigación pretende la explorar las tendencias discursivas inherentes al manga contemporáneo, presuponiendo su técnica declamatoria como una de las características más relevantes a la hora de dotar de unicidad a este medio de expresión. Reconocer la existencia de este proceso comunicativo supone demostrar a su vez la existencia de una voluntad intensificadora u opositora de los cánones identitarios generados por la sociedad japonesa y que se extienden al conjunto de sociedades internacionales análogas en sus modelos político-económicos. También implica la descripción de un sistema persuasivo que interviene durante la constitución de una representación identitaria, la cual es capaz de reflejar el mundo natural desde el ámbito de la ficción.

Dada su complejidad, para abordar este objetivo se ha llevado a cabo la elaboración de un compendio compuesto por cuatro textos procedentes del estudio de las diversas facetas académicas, históricas, y semióticas del manga japonés. En concreto, estos trabajos son tres capítulos de libro enmarcados en editoriales científicas indexadas en índices de calidad y un artículo académico publicado en una revista de alto impacto. Su disposición en la presente memoria responde a cumplir con la claridad argumentativa de la tesis en su conjunto, partiendo desde unas aproximaciones generales para descender hasta la minuciosidad del examen estructural. Cada uno de ellos, además, cumple con unos objetivos particulares que es conveniente mencionar por las contribuciones que aportan a la investigación.

El primer trabajo, el capítulo de libro *Aproximaciones al manga japonés como objeto de estudio: Revisiones bibliográficas en el ámbito académico* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2024, en prensa) sirve como introducción al estado de la cuestión por la forma en la que permite situar el manga japonés dentro del panorama académico. Sobre todo, permite constatar las dificultades terminológicas que han acompañado a la viñeta japonesa a lo largo de su trayecto por el corpus científico. Entre sus objetivos específicos se pueden distinguir:

- Exponer la línea evolutiva que ha guiado el estudio del manga japonés. Observa el drástico incremento que ha experimentado su

producción científica en los últimos años, así como la diversidad de especialidades desde las que se elaboran los trabajos de investigación, notando la presencia de un carácter transdisciplinar en la proyección de tesis.

- Ratificar la condición transcultural del manga al percibir la proliferación de trabajos de carácter internacional. A su vez, comprueba la manera en la que la producción en este período ha conseguido doblar la totalidad de trabajos que se podían encontrar previamente desde la concepción del ámbito de estudio.

- Indagar respecto a la relación que se mantiene entre aquellas regiones que recogen una mayor producción científica y las culturas que cuentan con una extensa tradición en la creación de narrativas pictóricas, coincidiendo con la situación de las instituciones académicas especializadas en el estudio de la viñeta japonesa.

- Tomar en consideración los trabajos que mantienen una publicación en abierto para examinar la accesibilidad que puede tener el manga japonés como ámbito de estudio. Esta línea concluye con un comentario crítico respecto a las posibles barreras a las que se pueden enfrentar los investigadores.

Durante el desarrollo del texto, queda en evidencia un problema epistemológico que afecta a la concepción teórica del manga japonés. Debido a la escasez de trabajos académicos capaces de ofrecer una perspectiva de análisis unificada, la condición del manga como medio de expresión dista mucho de poder ser concretada. La mayoría de estudios limitan sus apreciaciones a la enunciación descriptiva de las estructuras formales e industriales más aparentes, sin atender a la interacción que se da entre ambas. Una carencia que subraya la necesidad de persistir en el propósito de distinguir aquellos fundamentos que dotan de singularidad a la viñeta nipona. Tratando de resolver este atolladero conceptual, el siguiente capítulo de libro, *El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés* (Martínez-Alcaide et al., 2023) se embarca en una revisión histórica que examina las diversas acepciones que han sido recogidas en la terminología del manga, desde su primer uso hasta la actualidad. Los objetivos que concretamente cumple este trabajo son:

- Determinar el momento histórico en el que emerge la palabra “manga” como término comercial, situando su primer uso durante la publicación de las colecciones de Hokusai que tuvo lugar finales del período Edo. Un primer indicio que sugiere la inherencia del entorno mercantil a la producción pictórica del medio.

- Describir la progresión del lenguaje pictórico de la viñeta japonesa, desde su primer asentamiento como tira cómica hasta su posterior concepción como narrativa gráfica influenciada por las vanguardias artísticas de occidente.

- Localizar el siglo XX como época de inflexión en la que se sofisticó la técnica narrativa. Tiene lugar un aprovechamiento de la posición del manga como producto de consumo popular para establecer una función discursiva que se emplea para promover una identidad social capaz de imponerse a la crisis devenida tras la derrota bélica de Japón en la Segunda Guerra Mundial.

- Racionalizar la emergencia de la taxonomía de géneros comerciales, describiendo sus características más destacables. Se acusa la segmentación demográfica del contenido a las demandas económicas e ideológicas del contexto socio-político.

- Teorizar respecto a las futuras transformaciones que afectarán al manga durante los próximos años. Debido a su naturaleza mutable, son previsibles una serie de cambios que tratarán de alejarse de la publicación institucionalizada para adaptarse a las nuevas sensibilidades del público contemporáneo, pudiendo encontrar diversos ejemplos en algunas de las obras que actualmente se encuentran en circulación.

Habiendo asentado las consideraciones oportunas para la presentación del sujeto de estudios, los siguientes dos textos proceden a profundizar en los mecanismos mediante los que el manga emite su discurso. El tercer trabajo, *Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina. Diversificación discursiva a través de la hibridación de géneros en el manga contemporáneo* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2023), es un artículo cuyo interés consiste en la concreción de las funciones desempeñadas por los géneros comerciales, los

cuales actúan como modelos estilísticos y narrativos a través de los que diseñar una obra específica para el interés del lector. Los principales objetivos que abarca son:

- Posicionar al manga como uno de los exponentes editoriales más importantes de la última década por su contribución a la instauración de la cultura AMO, habiendo permeado en otros medios audiovisuales como el cine, la música, la moda, o los videojuegos.
- Determinar la existencia de un componente híbrido capaz de combinar los recursos semánticos de la narración para crear un nuevo tipo de manga capaz de posicionarse de forma transversal a las convenciones de los géneros comerciales. El discurso derivado de este proceso no solo es independiente a las líneas ideológicas asociadas al institucionalismo del medio, sino que también manifiesta un componente crítico y opositor de las mismas.
- Establecer una relación de causalidad entre la creciente diversificación de los perfiles que conforman el conjunto de lectores y la progresiva hibridación que acaece en las producciones contemporáneas.
- Insistir en la necesidad de tratar el texto del manga de manera aislada a tipologías demográficas, en tanto que comienza a apelar a las sensibilidades de un público cada vez más específico.
- Exponer la manera en que actualmente está emergiendo un manga desmarcado de cualquier tipo de clasificación cuyas reminiscencias retrotraen a la prioridad dramática del *gekiga*. Debido a las conclusiones ambiguas en las que pueden desembocar las interpretaciones del lector, estas obras pueden llegar a ser definidas como “anti-género”.

El cuarto y último texto del compendio lo ocupa el capítulo de libro *Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga shōnen* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2024, en prensa). En éste se elabora un análisis del proceso de proyección identitaria, a través del cual el manga dirigido a adolescentes promueve los roles masculinos de género. Los objetivos concretos que persigue el trabajo son:

- Definir los parámetros contextuales que facilitan la imposición

de un discurso, así como los que intervienen en la determinación de una ideología de género propia de las sociedades patriarcales.

- Comprender las relaciones hipertextuales que afectan al manga durante la interpretación de la identidad social. Destaca la conexión que existe entre la filosofía japonesa de la moral *giri/ ninjō* y las teorías occidentales que proponen patrones de conducta basados en el reconocimiento comunitario.

- Elaborar una esquematización comprensible del proceso de proyección identitaria empleado por el manga en la elaboración del discurso. Se recurre para ello a las premisas establecidas por los estudios en semiótica del relato, puesto que se interpreta como un proceso asentado en el sistema de persuasiones.

- Proponer dos tipologías de personaje basadas en el modelo de proyección que llevan a cabo, diferenciándose en las perspectivas de la moral endógena y exógena que toma la subordinación de la identidad del individuo.

- Desarrollar una reflexión crítica respecto a la manera en la que la fantasía de poder y la hipermasculinización conducen hacia la alienación del lector varón. La instrumentalización devenida de estas causas no solo actúa en detrimento de la creación de una identidad saludable, sino que incurre en hábitos de dominación que derivan en una violencia institucionalizada.

### III. ESTADO DE LA CUESTIÓN

---

Como se puede comprobar en el primero de los textos recogidos en esta compilación, el manga japonés cuenta a día de hoy con un amplio marco de investigaciones académicas cuyo carácter crítico es capaz de aportar una gran variedad de perspectivas relevantes para el análisis de sus facetas lingüísticas (Unser-Schutz, 2015, Hiraishi, 2022), estéticas (Ursini, 2017; Fusanosuke, 2020; Inose, 2021), históricas (Miyamoto, 2003; Stewart, 2013; Martínez-Román, 2016), o fenomenológicas (Cools, 2011; Fuentes y Green, 2021). No obstante, a pesar de la cantidad de trabajos disponibles, sorprende comprobar que su trayecto como campo de estudio ha sido relativamente corto. Su irrupción en el ámbito científico apenas data de finales del siglo XX. Es durante la década de los años 80 y 90 que comienzan a aparecer textos introductorios que se aproximaban a una expresión artística que por aquel entonces todavía recibía un tratamiento cauteloso debido al desconocimiento foráneo. Los conceptos que actualmente se dan por sentados requerían por aquel entonces de definiciones que, en ocasiones, veían su precisión afectada por los prejuicios en los que incurrían las traducciones literales. Quizás, los trabajos más completos al respecto sean los de Schodt, destacando sus libros *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (1983) y *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga* (1996) por la consideración pormenorizada de términos que todavía resultaban desconocidos, como podían ser los géneros comerciales o los diversos formatos de tomo recopilatorio. Aunque ahora criticadas por su obsolescencia, estas indagaciones preliminares tienen el mérito de haber servido de incentivo para la producción de múltiples trabajos cuyo número no ha hecho más que aumentar a medida que la viñeta japonesa ha ido cobrando relevancia. Una popularidad que, si bien ha sido alimentada de manera consciente por las polémicas campañas del marketing político japonés, como el infame *Cool Japan* (Rodrigues, 2014, p. 10); también ha servido para estimular la creación de instituciones dedicadas de manera exclusiva a la investigación, tanto de los medios nipones como de las viñetas en particular. Algunos de los casos más destacados son *The Journal of Anime and Manga Studies* editado por el Illinois Open Publishing Network, la revista *Mirai. Estudios Japoneses* de la Universidad Complutense de Madrid, o la revista *Neuróptica. Estudios del cómic* amparada por el grupo de investigación de

Japón y España: Relaciones a través del arte que colabora con el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza.

La inserción del manga en la sociedad occidental ha superado una frontera que hace irrevocable su influencia actual. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las vastas diferencias culturales y la distancia geográfica que separan al país nipón todavía son capaces de provocar el oscurecimiento de algunos matices básicos, como pueden ser las fuentes etimológicas del término. Teniendo en cuenta la necesidad de identificar apropiadamente el sujeto de estudio, y más en un trabajo que ahonda sobre la naturaleza única del medio, el primer ámbito al que se debe atender en la búsqueda bibliográfica es aquel que compete a las investigaciones históricas del manga. De entre todas las introducciones a la materia que se pueden encontrar disponibles, el libro *History of Art in Japan* (2019) elaborado por Tsuji Nobuo es el que permite asentar con mayor eficacia una vista general del arte japonés, sobre todo cuando se tienen en cuenta los capítulos dedicados a las manifestaciones precursoras de la viñeta secuenciada. Atendiendo a los rasgos que hoy en día presentan las series que se publican en los magazines y los tomos recopilatorios, se puede deducir que sus raíces se encuentran arraigadas en una tradición pictórica que se remonta hasta hace más de dos siglos. El trabajo de Miyamoto (2002) consigue reforzar esta suposición al establecer una línea de herencias en los medios gráficos que parte desde los grabados primigenios del *ukiyo-e* y los rollos *emakimono* para culminar en una asociación con las disciplinas literarias de la ficción *gesakusha*, creando una expresión híbrida bautizada como *ponchi* que llegó a contar con su propio espacio en las columnas humorísticas de las revistas caricaturescas de finales del siglo XIX y principios del XX (pp. 39-41). Stewart (2013) permite complementar esta perspectiva al detallar el asentamiento de la tira cómica en revistas como la *Jiji Shinpō* o la *Tokyo Puck*. Es en este instante cuando se comienza a percibir una transformación en la intención artística por parte de dibujantes como Okamoto Ippei, Kosugi Misei, o Kitazawa Rakuten, quienes, al interesarse por el potencial argumental del medio, difundieron un nuevo uso de la palabra “manga” para referirse a un nuevo estilo de narrativa gráfica capaz de desmarcarse del género humorístico (pp. 28-34). Otros trabajos complementarios contribuyen a comprender la manera en la que se establece la distribución del trazo sobre la página, desde la estructura *yonkoma* de cuatro paneles hasta la emulación

del encuadre cinematográfico que practicaban autores como Tezuka Osamu, llegando a alcanzar la consideración actual de *kindai manga* o “manga del tiempo moderno” (Bouissou, 2010; Martínez-Román, 2016; Fusanosuke, 2020). Posiblemente, uno de los mayores intereses que se puede sustraer de este tipo de estudios históricos radique en las conclusiones a las que llegan los análisis del período de posguerra, como el elaborado por Rubin (1985). La contextualización de los hechos acaecidos en este período ayuda a deducir que la sofisticación del manga no responde a un evento espontáneo, sino que actúa en gran medida como un síntoma de los intereses sociales y políticos de la época.

Estudiar el manga en su forma contemporánea debe de ir acompañado de un estudio de la sociedad en la que se produce. Debe ser un trabajo simultáneo capaz de reconocer la conexión mantenida por ambas vertientes. Aunque las complejidades de su composición artística no deben de ser ignoradas, la comprensión de este medio no se puede reducir a un tratamiento exclusivo de las premisas que subyacen al texto narrativo. También exige cierto conocimiento del público que trata de apelar, así como de los factores que han determinado las influencias que afectan a los propios autores. Este requisito dota de valor a todas aquellas investigaciones capaces de clarificar la relación que el manga tiene con los agentes que intervienen en su proceso comunicativo. Probablemente, la aseveración más reveladora que se puede encontrar al respecto haya sido la enunciada por Drummond-Matthews (2010), quien resume el comportamiento de la viñeta japonesa mediante un símil que la asemeja a un espejo sobre el que se reflejan los dilemas de la realidad a los que se enfrenta su audiencia (p. 74). En cierta medida, esta es una consideración que se extiende a cualquier disciplina artística, sin embargo, multitud de autores coinciden al señalar la peculiar manera en la que el manga construye una representación de género con el propósito consciente de que después sea asimilada por sus lectores (Unser-Schutz, 2015; Ting, 2019; Lozano-Méndez y Loriguillo-López, 2022). Para Berndt (2016), cuyas opiniones son compartidas con amplitud a lo largo de la tesis, cobra importancia además la naturaleza fragmentada del manga, puesto que ocasiona la construcción de un sentido crítico a través de la recontextualización de la inconsistencia de elementos como el diseño de personajes, la distribución de viñetas, o el trazado del dibujo (pp. 171-172).

Emprender esta labor de recontextualización exige ampliar la composición del marco teórico para que también tengan cabida las propuestas científicas relacionadas con la fenomenología lingüística y los estudios identitarios. A tenor del carácter intertextual que el medio ha manifestado desde su concepción, la perspectiva de autores como Genette (1962), Martínez-Alfaro (1996), o Guignery (2011) contribuyen a definir un sistema en el que el texto del manga se encuentra sujeto a una serie de transformaciones, directas e indirectas, cuyo grado de constricción constata el influjo de una ideología capaz de afectar autores y lectores por igual. Descubrir la fuente de la emanan estos idearios requiere sumergirse tanto en las investigaciones filosóficas de la moral japonesa (Seki, 1971) como en las perspectivas sociopolíticas que explican el comportamiento del individuo contemporáneo (Fukuyama, 1992). Ambos vértices teóricos permiten organizar un razonamiento explicativo de la progresión seguida por el contenido de las ficciones en el manga, reconociendo el modo en el que las doctrinas conductuales que promocionan se encuentran supeditadas a un entramado que inserta en la persona la necesidad de un reconocimiento colectivo que en última instancia favorece el sistema patriarcal de los países liberales. Consecuentemente, tampoco se puede menospreciar las elucidaciones que aportan los estudios de género, pues al fin y al cabo permiten elaborar un comentario crítico sobre las tendencias machistas que terminan por imponer actitudes deshumanizantes para el hombre y la mujer (Kaufman, 1999; Mosher y Sirkin, 1984; Cortés, 2004; Nakamura, 2007; Cook, 2013; Hickey, 2016).

Finalmente, la proyección de todas estas reflexiones se encuentra regida por los procesos propios de la teoría semiótica. Es a partir del reconocimiento de un sistema de comunicación comunitario sensible a la voluntad de sus agentes y susceptible de sus manipulaciones conscientes e inconscientes que se puede aceptar la permeabilidad de tantos puntos de vista. Propuestas respecto al análisis estructural de la narración que elaboran autores como Greimas y Courtés (1979), Barthes (1966) y Bremond (1966) son las que ayudan a instaurar un esquema detallista con los diversos niveles en los que se desarrolla la representación identitaria. Una especificidad que sirve a su vez como una nueva estructura taxonómica que clasifica al manga en base a la relación que el relato mantiene con su público.

#### IV. METODOLOGÍA

---

La metodología empleada por esta investigación se encuentra integrada por los preceptos de cuatro escuelas teóricas. Cada una de ellas responde a las necesidades particulares que derivan de los objetivos concretos que persigue cada uno de los textos del compendio. Sus procedimientos de análisis, además de que tratan de ser complementarios entre sí, se presentan como un requisito que solicita el propio análisis epistemológico del manga japonés. Hay que recordar que se trata de elaborar una propuesta capaz de definir de forma holística este medio de expresión.

El conjunto argumentativo de la tesis adopta premisas propias de la teoría crítica concebida por Horkheimer y Adorno (1994, 2008). Desde el prisma de la comunicación, se toma esta base para atender a las condiciones materiales del sistema de relaciones sociales que intercede en el comportamiento del ser humano, elaborando una crítica de las formas hegemónicas que son impuestas de manera indirecta por el manga japonés. Por tanto, todos los textos de esta tesis parten desde la perspectiva del materialismo histórico de Marx (1867/1964, 1932/2014), Engels (1932/2014), o Plejánov (1987/2010). Las contribuciones de estos autores permiten razonar los cambios que se producen en el arte y su audiencia, atribuyendo sus causas a las relaciones económicas y a los modos de producción contemporáneos. Los dos primeros capítulos de libro, *Aproximaciones al manga japonés como objeto de estudio: Revisiones bibliográficas en el ámbito académico* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2024, en prensa) y *El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés* (Martínez-Alcaide et al., 2023), son los que más se benefician de estos conceptos, pues cuentan con un desarrollo que pretende explicar el estado contemporáneo del sujeto de estudio a través de determinados recursos historiográficos que tienen en cuenta las variaciones políticas y capitales que han participado en su configuración. No obstante, cabe mencionar la distinción procedimental que se da entre ambos. Mientras que el primero elabora un estudio de la muestra del corpus científico para su revisión bibliográfica, tomando aquellos textos publicados en abierto durante los últimos diez años, el segundo opta por contemplar los textos históricos para constatar la manifestación de los indicios identitarios que se pueden deducir a partir

de la taxonomía de géneros comerciales.

A partir de la teoría crítica se establece una premisa metaposicional con la que postulados como los de Bakhtin (1981) y Kristeva (1977) sitúan el estudio del lenguaje y la literatura en un marco social. Este encuadre deja de lado cualquier apreciación formal de la semántica artística para trascender hacia un entendimiento más amplio que otorga importancia a los modificadores ambientales que intervienen en el proceso persuasivo del discurso. La investigación toma una posición desde la que reconoce la existencia de un diálogo mantenido a través de las páginas, cuyo subtexto es sensible de ser alterado con independencia de la voluntad con la que se haya iniciado el proceso comunicativo. Tanto las influencias que actúan durante la fase creativa como los condicionantes contextuales que afectan a la recepción del mensaje modifican el funcionamiento de estos mecanismos para adoptar las sensibilidades particulares de los agentes dialogantes. Hasta cierto punto, está presente una facultad autónoma que estos agentes han adquirido a lo largo de su trayecto empírico, lo que confirma la susceptibilidad del medio a factores externos como pueden ser los rasgos de competencia, las políticas comerciales, las políticas sociales, o incluso otros textos. De esta manera, tanto el artículo *Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina. Diversificación discursiva a través de la hibridación de géneros en el manga contemporáneo* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2023) como el capítulo *Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga shōnen* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, en prensa, 2024) clasifican al manga como un exponente literario de carácter transtextual. Concretamente, se puede circunscribir a una subcategoría que Genette (1989) define como hipertexto debido a la concatenación de transformaciones indirectas que sufre para imitar a otros textos periféricos (pp. 10-15).

Al margen de su aprovechamiento para la inserción ideológica, hoy en día esta receptividad en la toma de influencias lleva a la concepción de un nuevo tipo de manga caracterizado por una profunda hibridación. En éste, las fuentes de su texto son tan amplias que resulta inevitable que incurra en una desarticulación de la discriminación demográfica que hace de su contenido. Por ello, cabe mencionar que, adicionalmente, los dos trabajos mencionados recurren a un análisis crítico del

discurso que parte también de la obra de Van Dijk (2002), concibiendo el modelo contextual como un constructo mental mutable que infiere en la creación de un discurso sujeto a las experiencias y visiones del sujeto receptor.

Interpretar la intertextualidad como un elemento propio del manga es una consecuencia directa que emerge tras estimar las propuestas postestructuralistas que buscan la construcción de la nueva episteme (Volek, pp. 18-23) desde una perspectiva holística. En lo que respecta a la comunicación, esta voluntad de conocimientos aglomerados remite al análisis estructural del relato que proponen autores de la semiótica como Barthes (1966, 1976), Bremond (1966), Metz (1966), o Todorov (1966, 1984). Por tanto, aquí el proceso deductivo concibe en primera instancia un modelo hipotético descriptivo del sistema narrativo que desciende progresivamente hasta los tipos o especies que participan y se separan de él. Unas especies que son jerarquizadas en base a la consideración de que es posible distinguir una semántica narrativa propia del manga, la cual se encuentra integrada por elementos gráficos y literarios. El cuarto texto del compendio, *Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga shōnen* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, en prensa, 2024), centra su atención con especificidad sobre las interpretaciones que Greimas y Fontanille (1991) hacen del discurso como proceso persuasivo. Durante el examen de la viñeta japonesa, se establece a partir de sus premisas un esquema de reciprocidad comunicativa asentada sobre la pasión celosa que afecta al lector como sujeto persuadido durante la proyección identitaria. Es en la intención de esta persuasión donde reside la dotación a la labor creativa de un objetivo ideológica, bien sea por parte consciente del autor o ejercido por las herramientas de control editorial.

Finalmente, para complementar el estudio de la representación identitaria, es necesario atender a las teorías propuestas por las investigaciones de género. A fin de cuentas se trata de un medio asentado sobre la segregación sexual de su discurso. Pretendiendo examinar el caso particular de la asignación de roles sociales en el entorno masculino de la viñeta japonesa, la tesis aplica los criterios establecidos por Kaufman (1999) para distinguir las diversas manifestaciones que tiene la violencia en los hombres. La agresividad profesada hacia la mujer y otros congéneres es un rasgo de carácter que aparece de manera reiterada en la figura del personaje protagonista, profesando su perpetuación e incurriendo en una

institucionalización que repudia a todo aquel que no sea partícipe de las mismas, relegándolo a una posición de debilidad e incluso ignominia. A su vez, se emplean las consideraciones de Hickey (2016) para detectar el fomento de un carácter hipermasculino que gobierna el desarrollo argumentativo del medio. Basándose en la obra de otros autores como Mosher y Sirkin (1984) o Cortés (2004), se procede a elaborar un comentario crítico de esta representación distorsionada, cuyos aspectos nocivos han derivado en la promoción de dinámicas de poder masculinas que actúan en detrimento de la identidad colectiva.

## V. PAPEL DE CADA PUBLICACIÓN Y UNIDAD TEMÁTICA DE LA TESIS

---

Como se ha mencionado previamente, el objetivo global de esta investigación pretende analizar las tendencias discursivas presentes en el manga japonés. Es a partir de su estudio que se pueden sustraer conclusiones respecto a las disposiciones ideológicas que pretenden designar el rol social del individuo contemporáneo, siendo capaces de actuar a favor o en detrimento de las particularidades que dotan de singularidad a la persona que participa en una comunidad cultural. Aceptar estas premisas implica a su vez el reconocimiento de dos voluntades impositoras. Una institucional que contribuye a promover los cánones político-económicos de las naciones liberas y otra antagónica que persigue su desestabilización para proponer concepciones reformadoras. Lo que ambas tienen en común es que recurren a una estructura semiótica que facilita el acto declamador gracias al subtexto de las ficciones que se presentan en las viñetas. A través de un compendio integrado por cuatro textos: tres capítulos -dos editados en *Fragua* y otro en Marcial Pons- y un artículo científico -publicado en la revista *Visual Review* con indexación Scopus Q2-; se pretende atribuir un carácter diferenciador a este sistema de persuasiones discursivas al mismo tiempo que se desglosan sus complejidades para describir claramente su funcionamiento.

El primer capítulo de libro que se puede encontrar en el compendio, *Aproximaciones al manga japonés como objeto de estudio: Revisiones bibliográficas en el ámbito académico* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2024, en prensa), busca introducir al manga como sujeto de estudio para atender al tratamiento que ha recibido por parte del panorama científico. Eminentemente, se trata de un trabajo preparatorio de cara al desarrollo general de la tesis, el cual aprovecha para sustraer conclusiones respecto al estado general de la investigación que se lleva a cabo sobre el medio de las viñetas japonesas. La revisión bibliográfica llevada a permite reconocer la condición transdisciplinar y transcultural del manga como elemento indispensable para adoptar una facultad prismática a través de la que se puede proyectar toda una diversidad de perspectivas gnoseológicas. No obstante, también evidencia la inconcreción etimológica que ha impedido precisar la acepción teórica del manga como medio de expresión artística. Sumado a unos datos que demuestran la creciente diversificación en el perfil demográfico de autores

que ha favorecido la proliferación de los estudios de género, se deduce una necesidad por enfocar el esfuerzo epistémico hacia la determinación de las aptitudes que demuestra el manga para el desarrollo discursivo y la proyección identitaria.

Adicionalmente, en este texto yace una intención trascendente a la aportación de un marco académico para la investigación doctoral. La voluntad de su carácter introductorio se extiende más allá de los márgenes de la tesis para tratar de servir como referencia a partir de la cual se puedan guiar los investigadores que busquen aventurarse en el estudio del manga actual. Por ello, cabe mencionar que los textos registrados en la muestra realizada cuentan con un criterio discrecional mediante el que solo se han considerado aquellas publicaciones que mantienen un acceso abierto, facilitando la localización de aquellos trabajos inmediatamente disponibles y ejerciendo un comentario crítico que diserta en torno a la abordabilidad de este ámbito científico.

Concretar etimológicamente al manga, así como introducirse en el funcionamiento de sus facultades, conduce al segundo capítulo de libro, *El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés* (Martínez-Alcaide et al., 2023). Del mismo modo que el trabajo precedente constituye un acercamiento a la viñeta nipona desde el prisma académico, éste hace lo propio desde una perspectiva histórica, tomando en consideración su carácter dual como manifestación artística y como producto industrializado de consumo popular. En concreto, el texto está dedicado a recorrer el itinerario evolutivo que han trazado las diversas acepciones que ha adoptado el medio de expresión desde su primer uso comercial hasta el momento en el que asume la forma de narrativa seriada que hoy en día se lee en las revistas. Analizar la variedad de definiciones que ha tenido el término no solo ayuda a comprender los orígenes de uno de los exponentes artísticos más importantes del período contemporáneo. También permite identificar una serie de características recurrentes en sus diversas iteraciones con las que presumiblemente se acota una visión holística del manga que se distingue de otras expresiones artísticas homólogas. La síntesis de estos rasgos remite a la subordinación del contenido creativo a un discurso implementado por las exigencias de una ideología institucionalizada que se expresa a través de la taxonomía de

géneros comerciales.

En la consecución de sus objetivos, este trabajo también permite situar el período de emergencia del manga moderno mediante el seguimiento de las derivas estilísticas y comerciales que han influido en la alteración tanto de su lenguaje como de su formato. Tomando el punto de vista de la semántica, es posible señalar la implementación de una narrativa pictórica heredada del medio cinematográfico como hito que marca el abandono del primitivismo propio de expresiones antecesoras como el *ponchi* o el *emakimono*. Por otra parte, optando la óptica retórica, la instauración de un público segmentado demográficamente al que canalizar el contenido subtextual lleva a tener en cuenta a la viñeta japonesa como un instrumento cuya popularidad contribuye notablemente a la propaganda ideológica.

Habiendo asentado prolegómenos de la tesis, se puede proceder a interpretar la emergencia de nuevas tendencias discursivas en el manga como el resultado de un proceso de hibridación derivado de la desarticulación estructural de los géneros comerciales. Para ello, el tercer texto, *Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina. Diversificación discursiva a través de la hibridación de géneros en el manga contemporáneo* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2023), procede hacia un examen del contexto de la serialización actual en las revistas, identificando los rasgos comunes de cada categoría demográfica y analizando el caso particular de aquellas obras capaces de desmarcarse de las mismas. Esto permite concluir que el detrimento que acusa la imposición taxonómica llega provocado por un incremento en el número de lectores que, distanciados muchos de ellos de las sensibilidades japonesas, consumen series sin atender a las convenciones sexuales que se pretenden para su perfil identitario. Teniendo en cuenta el tipo de demanda en la que incurre este tipo público, así como la influencia que sus ideales ejercen sobre los propios autores, se infiere una tendencia que ocasiona la liberación de los elementos de contenido considerados como previamente excluyentes entre sí a consecuencia del encasillamiento en el que incurrían los géneros comerciales. De esta manera, se configura, por una parte, una hibridación semántica que circunscribe su actuación a la conjunción de las características aparentes del lenguaje pictórico-literario, y, por otra, una hibridación discursiva que incide directamente sobre la facultad persuasiva de la obra. Es esta

última la que suscita mayor interés, puesto que actúa directamente sobre la percepción del pensamiento hegemónico que ha sido impuesto desde la concepción moderna del manga.

Pronosticando los futuros cambios que acaecerán en el medio, el trabajo posiciona a la hibridación discursiva como principal responsable de la desarticulación de la preponderancia patriarcal que ha caracterizado al manga durante años. Una desestabilización que permite la introducción de realidades alternativas a la masculinidad canónica, tanto en las obras de corte *shōnen* como en el resto de géneros comerciales. No solo eso, sino que también alude al modo en el que la obsolescencia de la clasificación tradicional de obras no tardará en enfrentarse a una obsolescencia que exigirá un nuevo planteamiento organizativo capaz de adaptarse a la mutabilidad inherente a la viñeta nipona.

Finalmente, la investigación culmina con la disección de las complejidades que atañen al propio discurso como proceso a través de la elaboración del cuarto y último trabajo del compendio, el capítulo de libro *Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga shōnen* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2024, en prensa). La propuesta de este trabajo se fundamenta sobre la deducción de un sistema de proyecciones identitarias asentada sobre la persuasión semiótica, asegurando la permeabilidad ideológica de la viñeta japonesa. Tomando como base el caso del manga masculino para jóvenes por su prevalencia en el sector, el análisis se concreta en la relación que mantiene el lector como personaje durante la participación de ambos como agentes de un proceso comunicativo en el que la ficción interpela al mundo natural. Una conexión cimentada sobre la teoría de las pasiones que en este caso busca la sugestión de un sentimiento celoso en el espectador para provocar la imitación de los aspectos actitudinales y conductuales que se promocionan en el entorno diegético. Siendo aprovechado por las derivas institucionales, es posible cerciorar cómo este proceso ha sido explotado de manera consciente e inconsciente para cooperar en la configuración de una identidad masculina clásica que entiende las interacciones humanas como una serie de oportunidades en las que el barón debe de ejercer su poder para ascender en la jerarquía social. Dado el perjuicio que supone esta presunción del hombre, el texto procede con un comentario crítico que en última

instancia alude a la alienación y deshumanización resultantes, así como a la forma en la que facilitan la explotación capital del individuo.

## **VI. PUBLICACIONES**

---

*6.1. Aproximaciones al manga japonés como objeto de estudio: Revisiones bibliográficas en el ámbito académico*

# APROXIMACIONES AL MANGA JAPONÉS COMO OBJETO DE ESTUDIO: REVISIONES BIBLIOGRÁFICAS EN EL ÁMBITO ACADÉMICO

*Fabio Martínez-Alcaide<sup>1</sup>, Jacqueline Venet-Gutiérrez<sup>2</sup>*

## 1. INTRODUCCIÓN

Los últimos diez años han demostrado tener una especial relevancia para las investigaciones emprendidas en el área del manga japonés. Lo que otrora no era más que un puñado de textos que pretendían definir con cautela las bases estilísticas de un producto foráneo ahora se constituye como un objeto de estudio de pleno derecho. El acceso a catálogos cada vez más amplios y la disponibilidad de plataformas de distribución digital, que permiten un consumo casi simultáneo al estreno de los episodios en el territorio nipón, han dado paso a una internacionalización que ha catalizado la irrupción de la diversificación en los textos académicos. La envergadura del número de estudios llevados a cabo se ha demostrado capaz de abarcar diversas disciplinas científicas como la teoría semiótica, la sociología o la economía, y basta con efectuar una breve búsqueda en bases de datos como Web of Science o Scopus para ratificar el advenimiento de esta expansión. Una consulta sencilla del término “manga japonés” en español e inglés permite revelar la existencia de una plétora de textos académicos revisados e indexados en tan solo la última década. Tomando la publicación de libros introductorios al medio como *Manga! Manga! The World of Japanese comics* (Schodt, 1983) en la década de los 80, es hasta posible afirmar que la cantidad de trabajos accesibles, en concreto desde 2014 hasta 2023, supera con creces el conjunto de publicaciones que se podían encontrar a lo largo de los treinta años previos que habían transcurrido desde la inauguración de este ámbito de estudio.

Atendiendo al creciente impacto que está teniendo en la sociedad contemporánea lo que Kacksuk (2016) ha bautizado como cultura AMO —Anime, Manga y Otaku—, unido al progresivo incremento del prestigio que como área de estudio ha recibido por parte de la comunidad científica, no es exagerado afirmar que este ámbito atraviesa un período de prosperidad del que cada vez más autores son partícipes. No obstante, la inusitada brevedad con la que están aconteciendo estos cambios evidencia una necesidad acuciante de persistir con labores de revisión bibliográfica que sean capaces de organizar y razonar la progresión que han seguido las investigaciones de manga japonés. Autores como Berndt (2018) y Hernández-Pérez (2019) ya han publicado trabajos en esta línea para suplir esta carencia, facilitando las labores científicas de un medio que suele presentarse como intimidante por culpa de las barreras idiomáticas y no pocas singularidades taxonómicas presentes en sus formatos. Trabajos que por tanto tienen una utilidad incontestable, pero que aún no suprimen la indispensabilidad de seguir generando investigaciones que contemplen la propia investigación en un contexto de contemporaneidad adaptado a la velocidad con la que hoy en día se transforma el panorama de la viñeta japonesa. Hace falta tener en cuenta el modo en el que, como afirmaba Bouissou (2000), la exportación del manga ha supuesto la llegada de una serie de ideologías y sistemas de valores (p. 2) que se han demostrado capaces de trascender las páginas para permear en otros medios como el cine, la música, y la moda. Un efecto que, ampliando su examen, se puede comprobar cómo no se limita al espacio comercial y estilístico de la producción artística, sino que también repercute sobre los propios temas y métodos del ámbito académico.

---

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos (España).

<sup>2</sup> Universidad Rey Juan Carlos (España).

## **2. OBJETIVOS**

El trabajo que se presenta en este texto pretende sumarse a las labores de revisión bibliográfica para construir un retrato actual del momento que atraviesa el manga como objeto de estudio científico. Al mismo tiempo, también trata de servir como una guía introductoria que señala los textos más relevantes y accesibles que han sido publicados a lo largo de la última década, facilitando la labor de aquellos autores que busquen emprender investigaciones en este ámbito.

## **3. METODOLOGÍA**

Para analizar la producción académica, la metodología por la que se ha adoptado en la elaboración de este trabajo se corresponde a un diseño descriptivo e interpretativo basado en las pautas delimitadas por Petticrew y Roberts (2006). Por tanto, se ha llevado a cabo una recopilación de los datos bibliográficos encontrados en una muestra compuesta por aquellos artículos y capítulos de libro indexados y publicados en la última década. En la elaboración de dicha muestra se ha empleado la herramienta BRAIN, un Buscador de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación que la Universidad Rey Juan Carlos pone a disposición de su comunidad académica, y que se encuentra integrado por todos las bases y fondos documentales compartidos entre las instituciones que forman parte del Consorcio Madroño de la Comunidad de Madrid y la UNED para la Cooperación Bibliotecaria. Durante la exploración se han introducido los siguientes términos manga, japonés, cómic, viñeta, Japón y japonés; con sus respectivas traslaciones al inglés, en los campos de Título, Resumen, Tema y Palabras clave. Para limitar la búsqueda, se han aplicado tres criterios: el primero tiene en cuenta los trabajos más recientes, estableciendo un marco temporal que solo tiene en cuenta las publicaciones realizadas en los últimos diez años, desde 2014 hasta 2023; el segundo busca solo considerar aquellas investigaciones que se faciliten su lectura, por lo que se reduce a recoger las publicaciones que dispongan de un acceso abierto; el tercero atiende a unos mínimos de impacto y relevancia, por lo que solo registra las publicaciones que hayan sido indexadas en los índices JCR, SCJR, DOAJ, Latindex, y Scopus. Los resultados generados por esta búsqueda han registrado una muestra conformada por un total de 77 publicaciones.

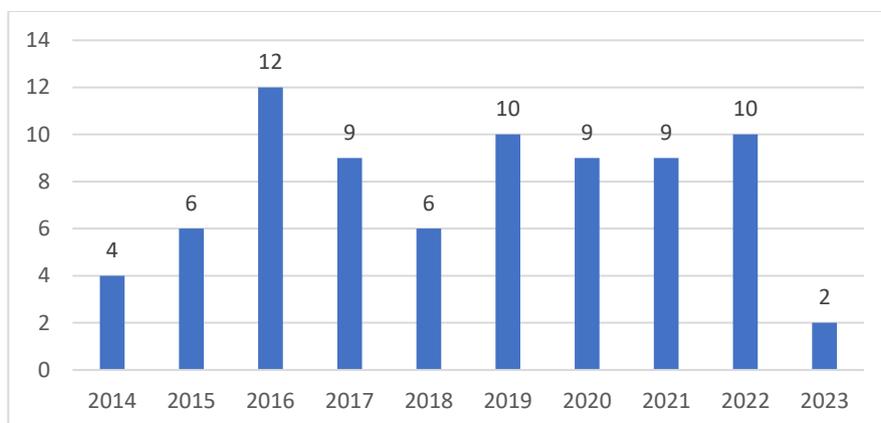
En lo que concierne al proceso analítico, cabe mencionar que se ha elaborado teniendo en dos partes. La primera es una exposición de los datos bibliométricos recogidos, representándolos en forma de gráficos de barras acompañados por un comentario descriptivo. La segunda atiende a una observación académica que se centra en el estudio de la evolución del manga japonés dentro del ámbito científico, por lo que trata de interpretar las tendencias aparentes en los aspectos de contenido y formato como el enfoque disciplinar, las metodologías empleadas, el país de producción, o las características de los autores.

## **4. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. Resultados bibliométricos**

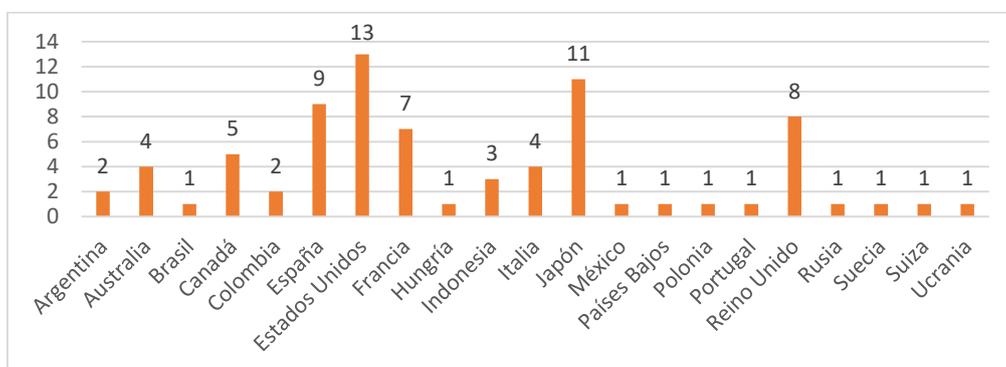
Una introducción la producción científica llevada a cabo en el manga japonés remite a examinar la evolución que ha experimentado el volumen de publicaciones a lo largo de la última década. Destaca a primera vista la manera en la que el interés suscitado por la viñeta japonesa como objeto de estudio dista mucho de haber mantenido una progresión estable. Se puede apreciar la manera en la que, desde 2014, ha tenido lugar un crecimiento constante que eleva la producción de textos hasta alcanzar un punto álgido en 2016,

donde prácticamente se duplica el número de textos disponibles en años anteriores. A pesar de que posteriormente, en 2017 y 2018, el ritmo de publicación queda marcado por una ligera regresión, se produce un repunte en 2019 que mantiene una constancia de entre nueve y diez textos anuales hasta el año 2023 (figura 1).



**Figura 1.** Número de artículos según el año de publicación. **Fuente:** Elaboración propia.

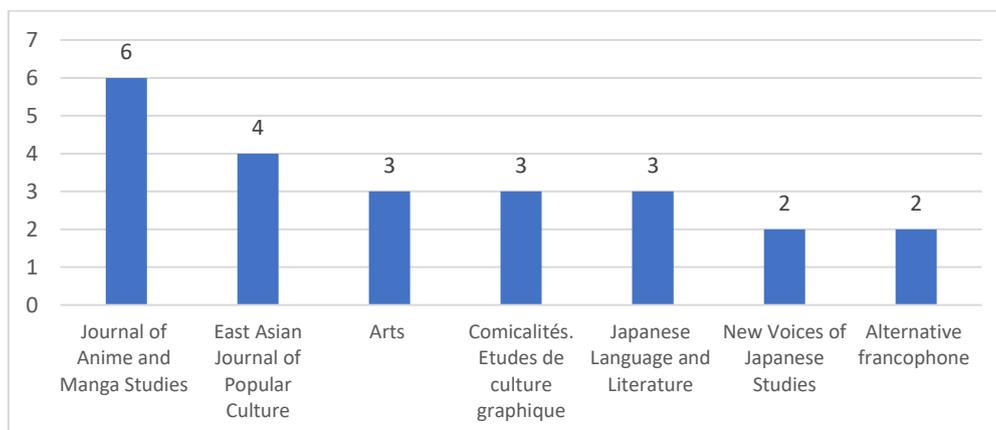
Estas publicaciones cuentan con una procedencia diversificada, pudiendo localizar autores oriundos de hasta 21 países distintos. Estos pueden ser organizados en tres grupos. Los que tienen más de cinco publicaciones: Estados Unidos (13), Japón (11), España (9), Reino Unido (8) y Francia (7). Los que tienen entre cinco y dos publicaciones: Canadá (5), Australia (4), Indonesia (3), Colombia (2), y Argentina (2). Y por último, aquellos con al menos una publicación: Brasil, Hungría, México, Países Bajos, Polonia, Portugal, Rusia, Suecia, Suiza, y Ucrania (figura 2).



**Figura 2.** Número de artículos publicados según el país. **Fuente:** Elaboración propia.

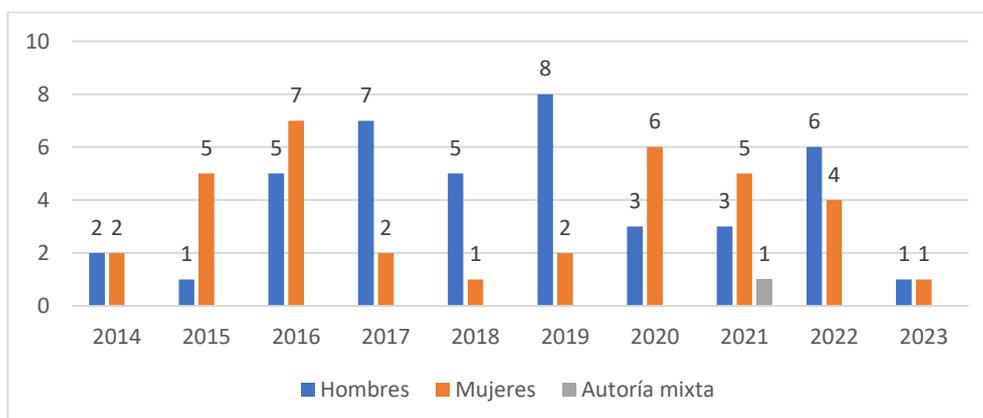
Atendiendo a las revistas indexadas donde se han publicado los trabajos, se ha registrado un total de 67 títulos distintos. Es posible encontrar exponentes de prestigio posicionados en índices de calidad, como *Arte, individuo, y sociedad*, *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, *Con A de Animación*, *CuCo. Cuadernos de cómic*, *Frontiers in Communication*, *Journal of British Cinema and Television*, *Revista Letras*, *Journal of Science Communication*, *Journal of Popular Romance Studies*, *Mirai. Estudios Japoneses* o *Appareil*. Por la manera en la que puede concentrar la investigación, suscitan interés aquellas que incurren en una reiteración temática en cuanto al ámbito del manga se refiere. Estas serían: *The Journal of Anime and Manga Studies* (6), *East Asian Journal of Popular Culture* (4), *Arts* (3), *Comicalités. Etudes de culture graphique* (3), *Japanese Language and Literature* (3), *New Voices in Japanese Studies* (2) y *Alternative francophone* (2). Las

disciplinas científicas a las que pertenecen estas últimas revistas pertenecen a un conjunto diverso entre los que se encuentran los estudios japoneses, los estudios asiáticos, las artes, la lingüística, o las humanidades (figura 3).



**Figura 3.** Número de artículos según la revista. **Fuente.** Elaboración propia.

Atender a la proporción de autores en base a su identidad de género revela un patrón destacable. A pesar del modo en el que la hegemonía masculina ha imperado durante años, resulta interesante comprobar cómo la disparidad que existe entre hombres (42) y mujeres (35) no es tan flagrante como en otros ámbitos del estudio de medios. La producción anual de textos en cada una de estas dos demografías permite observar que la preponderancia de género es alternante en períodos de entre uno y dos años. Las autoras han cargado con el grueso de publicaciones en dos ocasiones que se localizan desde 2015 hasta 2016 y desde 2020 hasta 2021. Por su parte, los autores han hecho lo propio durante los años que han transcurrido desde 2017 hasta 2019, tomando una ligera delantera durante el año 2022 (figura 4).

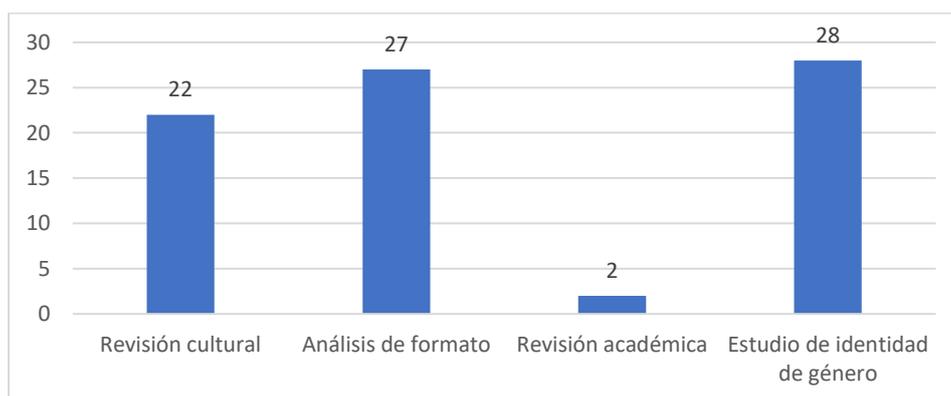


**Figura 4.** Proporción de autores y autoras por año. **Fuente.** Elaboración propia.

Tratando de someter el contenido cualitativo de los textos a una valoración cuantificable, ha sido necesario aplicar una taxonomía que pretende determinar las líneas generales de las distintas investigaciones. Pese a contar con metodologías y temáticas variadas, cada publicación puede ser clasificada en una de cuatro categorías que se definen por el objetivo y modo a través de los que exponen sus resultados (figura 5). Estas categorías serían:

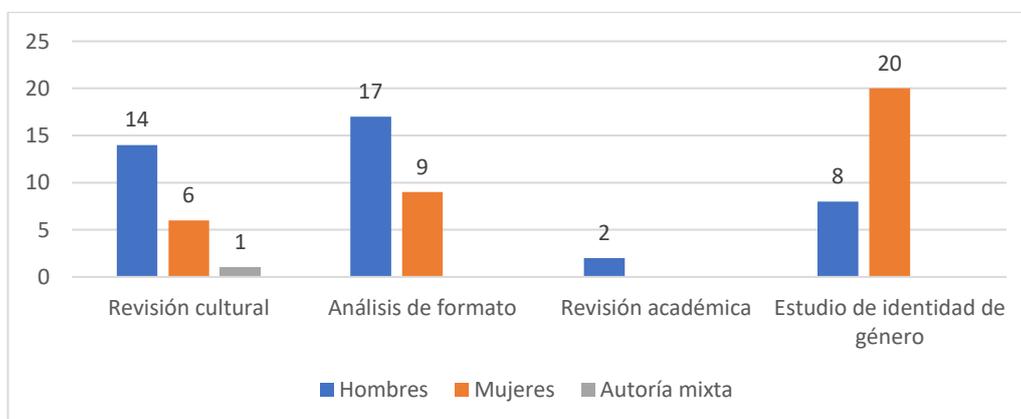
- La *revisión cultural* a partir de las que se exploran relaciones de influencia bilateral que se dan entre un producto artístico y su ambiente contextual (22 publicaciones)
- El *análisis de formato* que define las características narrativas y estilísticas de la distribución y distribución de un producto artístico para su consumo (27 publicaciones).
- La *revisión académica* que se centra en el examen de la producción científica (2 publicaciones)
- Los *estudios de identidad de género* derivados de la revisión cultural, pero que cobran independencia a raíz de su interés por las maneras en las que el producto artístico se relaciona y define con la identidad del público (28 publicaciones).

El recurrir a estos ítems emerge a raíz de las afirmaciones de Berndt (2016) que definen al manga como una herramienta transversal de crítica y transmisión cultural (p. 170). Este atributo provoca su distanciamiento como objeto de estudio enmarcado en una única disciplina científica, conceptualizándose, no solo como un ente trascendente a la crítica, sino como un desafío que amplía la propia noción de lo que puede ser la crítica (p. 174). Teniendo además en cuenta el tratamiento voluble y problemático que, según Hernández-Pérez (2019), reciben las industrias japonesas dependiendo del contexto cultural de la audiencia y los propios investigadores (p. 1), resulta indispensable aplicar una categorización capaz de clarificar los tratamientos analíticos de los tipos de investigación.



**Figura 5.** Número artículos según la aplicación del estudio. **Fuente:** Elaboración propia

En este caso, dicha categorización permite advertir la existencia de ciertas inclinaciones de género hacia un tipo de estudio determinado. En concreto, los estudios de identidad de género tienden a ser elaborados por autoras femeninas, convirtiéndose en la categoría con mayor número de publicaciones elaboradas por mujeres (figura 6).



**Figura 6.** Número de autores según su género y participación en las diversas aplicaciones del estudio. **Fuente.** Elaboración propia.

#### **4.2. Revisión de la tendencia académica general hacia una concreción epistemológica**

Existe una diferenciación fundamental entre el conjunto de textos recopilados en la muestra, representativos de la contemporaneidad académica, con respecto a las publicaciones primitivas llevadas a cabo durante los últimos compases del siglo XX. Lo que caracteriza a la investigación de este período radica en la construcción de una visión holística, profesaba de manera común hacia todo lo que concernía a los medios japoneses (Hernández-Pérez, 2019, p. 1). La integración de esta perspectiva de manera tan temprana supuso la imposición de una caracterización estética y narrativa irrefutable, circunscrita al contexto de la sociedad japonesa y usada como modelo descriptivo del manga en común. Si bien resultaba útil a la hora de ejercer una función introductoria al sujeto de estudio, incurría en el fomento de estereotipos que perjudicaban las interpretaciones singulares de obras alejadas del perfil comercial, como por ejemplo ha ocurrido durante tanto tiempo con el *gekiga*. Actualmente, sin embargo, dicha propensión ha caído en desuso, siendo sustituida por la especificación en base a la disciplina científica desde la que se ejerce el estudio. Un cambio beneficioso dada la diversidad de los estudios que se pueden encontrar, pero que, no obstante, ha traído consigo una nueva serie de problemas derivados de la heterogeneidad imperante entre los trabajos. Y es que, en el esfuerzo por proyectar esta multiplicidad de enfoques académicos, se tiende a ignorar cómo la ambigüedad cultural y estética del manga (Berndt, 2008, p. 296) todavía no ha sido resuelta, desestimando cualquier voluntad por precisar definiciones genuinamente epistémicas y dificultando la reflexión teórica respecto a la propia naturaleza del medio de la viñeta japonesa. A pesar de la multitud de críticas que han recibido los trabajos de autores pioneros por sus inexactitudes, actualmente existe un número muy reducido de propuestas de interpretación que trasciendan sintagmas manidos como el de “comic de origen japonés” o “cómic de ojos grandes”.

La muestra recogida no se encuentra exenta de estas carencias, pero algunos de sus textos permiten encontrar algunas aproximaciones que sugieren, aunque sea de forma indirecta, soluciones al dilema epistemológico. Sobre todo, se puede notar especial énfasis por estos esfuerzos en la categoría de textos del *análisis de formato* debido a la inclinación de estas investigaciones hacia la identificación de rasgos únicos al manga, como las unidades lingüísticas de la secuenciación pictórica o la clasificación en géneros de las estructuras semánticas comunes. Se trata, sobre todo, de esfuerzos que contribuyen a la determinación de un medio diferenciado con la que fundamental la tesis de una investigación. Por ejemplo, Cohn y Ehly (2016) elaboran un estudio cuantitativo de los elementos gráficos empleados en la viñeta para señalar la existencia de morfemas visuales inherentes al *shōjo* y al *shōnen*, mientras que Inose (2021) o Domínguez (2022) recurren a una metodología de estudio de caso a partir de la cual poder concretar los rasgos identitarios de las múltiples categorías en las que se divide el manga.

A pesar de contar con estos ejemplos, no deja de ser frustrante la escasez de propuestas que ofrezcan una perspectiva integral respecto al medio. Quizás, lo más cerca que se puede encontrar a este respecto es la aserción de Brienza (2016) con la cual subraya que la definición de manga ha evolucionado hasta tener menos que ver con un estilo visual o un país de origen para referirse a la presentación del tomo como objeto comercial producido en masa para una audiencia objetivo (p. 470). Estas pautas elaboran una propuesta de la viñeta japonesa como un objeto cuya condición como producto artístico se encuentra supeditada a su condición como producto comercial, estableciendo como necesario el

análisis de ambos ámbitos para prevenir la elaboración de tesis parciales.

### 4.3. Pluralidad disciplinar y transculturalidad

Al margen del perjuicio que le haya podido causar a la búsqueda epistemológica, la conversión del manga a un objeto de estudio transcultural ha comprometido a toda una pléthora de autores procedentes de las más diversas disciplinas científicas, permitiendo la emergencia de perspectivas exógenas que previamente no eran consideradas en las investigaciones de esta área. Resulta un cambio más relevante de lo que podría parecer a simple vista, puesto que implica la constitución del manga como un ámbito de investigación independiente del área de estudios japoneses de la que previamente formaba parte (Yamada, 2017, pp. 3-4). Y es que hasta hace relativamente poco, el interés por el manga se encontraba ligado a su identidad nacional, incentivando un etnocentrismo a partir del cual se vetaba a muchos autores por presuntamente carecer de las herramientas lingüísticas y culturales necesarias para comprender Japón (Reader, 1998, p. 238). Una actitud perniciosa que, además de destilar elitismo, se ha visto moderada por el proceso de globalización al que se ha sometido la industria, pluralizando el perfil de lectores y *mangakas* y empujando el manga hacia un proceso de emancipación de la cultura japonesa que ha conseguido gestar nuevas miradas investigadoras capaces de apropiarse de planteamientos y metodologías de disciplinas científicas como la sociología, las ciencias políticas, las humanidades, o las ciencias sociales (Hernández-Pérez, 2019, p. 4).

Dentro de la muestra, la manifestación de estas perspectivas se aprecia con mayor claridad en la categoría de *revisión cultural*, en tanto que logra abarcar aquellos trabajos que emplean al manga como instrumento alrededor del que se puede construir una tesis. Atendiendo a este proceder, se comprueba que la metodología predilecta para estos estudios es el estudio de caso. Por ejemplo, Bonillo (2021) toma el contexto temporal en el que transcurre el argumento de *InuYasha* (Takahashi, 1996-2008) para construir una perspectiva historiográfica del período Sengoku (1467-1600), mientras que); Taouchichet (2019) interpreta la caracterización de personajes en *Excel Saga* (Rikudo, 1997-2011) como medio de inserción biográfica del autor en su uso de las técnicas de la metaficción. Examinando el período de elaboración de estos trabajos, resulta notable la manera en la que, alejados del contexto nipón, pretenden abarcar acontecimientos de actualidad que afectan a la cultura y demografía de la que los lectores forman parte, como es el caso de Cerdán-Martínez, Padilla-Castillo, y Villa-García (2021), quienes establecen una relación directa entre los confinamientos impuestos por la pandemia del SARS-CoV-2 con el reciente éxito de las series de escapismo fantástico englobadas en el género del *isekai*.

### 4.4. Amplitud territorial de los estudios de manga

Fijarse en la distribución territorial de las publicaciones supone descubrir una concentración de textos en aquellas culturas que ya tienen asentada una tradición por la narrativa gráfica cuya antigüedad data desde mucho antes de la llegada del manga japonés a sus fronteras. Habitualmente, esta permeabilidad es achacada a las políticas niponas de promoción cultural de la que son partícipes los agentes académicos, como el infame *Cool Japan* (Rodrigues, 2014, p. 10). No obstante, se debe tener en cuenta la predisposición con la que ya contaban algunos mercados editoriales a la hora de recibir a la viñeta japonesa, puesto que el consumo de formatos similares se constituye como un factor determinante a la hora de instaurar el manga como un objeto de estudio prolífico.

El conjunto angloparlante integrado por Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, y Australia recoge la mayor incidencia en cuanto a publicaciones se refiere, con un porcentaje del

32,47 % respecto a la totalidad de publicaciones recogidas en la muestra. Un dato que se puede comprender mejor al recordar lo importantes que han sido los exponentes pictóricos de estos países en los procesos de configuración de los medios japoneses. Gracias a las similitudes insertadas durante la configuración del manga, éste no ha tenido dificultades a la hora de encontrar lectores entre el público anglosajón, generando un mercado que actualmente está compuesto por más de 48 editoriales, de las cuales varias se dedican exclusivamente a la publicación regular de manga en inglés como VIZ Media, Crunchyroll, Tokyopop, o Manga Plus. Por extensión, el ámbito académico refleja este interés mediante la publicación revistas interesadas por la investigación en el manga, como *The Journal of Anime and Manga Studies* del Illinois Open Publishing Network o *New Voices in Japanese Studies* de The Japan Foundation en Sydney.

Japón, como cuna creativa del manga, ostenta el 14 % de la producción científica registrada en la muestra. Dada su condición como fuente genealógica del medio, que su posición como potencia científica quede relegada a una posición secundaria suscita no poco escepticismo en cuanto a la veracidad de los datos reunidos. No obstante, hay que tener en cuenta la dificultad de considerar la totalidad de todas las producciones que se llevan a cabo dentro de las fronteras niponas. Uno de los problemas más relevantes a la hora de emprender una aproximación a los estudios japoneses radica en la escasez de textos que consiguen llegar a occidente traducidos y en calidad de recurso de acceso abierto. Esta tendencia al aislamiento puede derivar de la opacidad que irremediablemente recubre los estudios referidos al manga y el anime como consecuencia de su subordinación a los estudios domésticos exclusivamente encaminados al análisis de la cultura japonesa (Berndt, 2018, p. 2). Los pocos autores capaces de sortear estas barreras lo hacen motivados por iniciativas particulares, ya sea por su ánimo de iniciar investigaciones transculturales, como Nishino (2019) en su estudio de los diarios que Mizuki Shigeru; o participando en programas de promoción internacional como Hiraishi (2022), cuya investigación ha sido becada por la Universidad de Tsukuba.

Los restantes grandes núcleos de concentración académica se sitúan en el ámbito hispanoparlante conformado por la agrupación de Argentina, Colombia, España y México, con un 18,18%, y en Francia, con un 9,09%. Del mismo modo que ocurre con las naciones angloparlantes, estos territorios destacan por haber hospedado la creación de medios homólogos al manga como son respectivamente el tebeo o historieta y la *bande dessinée*. Su caso, no obstante, se encuentra caracterizado por la estimulación del interés por el manga a partir de las tempranas emisiones de anime que se transmitían a través de las cadenas de televisión nacionales y regionales. Destaca el éxito cosechado por series como *Kimba, el Emperador de la Selva (Janguru Taitei, Tezuka, 1965-1978)*, o *Mazinger Z (Nagai, 1972-1974)*, pero sobre todo tienen especial relevancia las coproducciones germano-japonesas como *Heidi, la niña de los Alpes (Takahata, 1974)* y *Marco (Haha o Tazunete Sanzeri, Takahata, 1976)*. La influencia de esta abrumadora recepción, unida a su prolongación en el tiempo, ha logrado fomentar la fundación de un sinnúmero de editoriales que hoy en día se dedican a la publicación de manga de manera especializada en Europa e Hispanoamérica, como Glénat, Ívrea, Norma Editorial, Arechi Manga, Tsubaki Cómic, o Tomodomo. Por ende, las viñetas japonesas no han tenido mucha dificultad para introducirse en el entorno académico, disfrutando de una acogida en revistas como *Con A de Animación*, de la Universitat Politècnica de València; *Mirai. Estudios Japoneses*, de la Universidad Complutense de Madrid; *Neuróptica. Estudios sobre el comic* amparada por el grupo de investigación Japón y España: Relaciones a través del arte y colaboradora con el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza; *Comicalités. Études de culture graphique*, de la Université de Liège; o *CuCo, Cuadernos de cómic*, de la Universidad de Alcalá.

#### 4.5. Diversificación del perfil investigador

Habiendo considerado las diversas escalas del manga en términos culturales y disciplinares, resulta propicio reducir la magnitud de los datos revisados hasta descender al nivel individual para tornar la vista hacia las tendencias identitarias que se manifiestan en los propios autores. Resulta importante reparar en este aspecto por dos motivos. El primero refiere a la naturaleza del manga como medio profundamente segregador, hasta el punto de supeditar el área de la producción narrativa y estética a los rasgos demográficos de sus lectores. El segundo atañe al modo en el que, si bien la hegemonía ostentada en exceso por la masculinidad ha sido un problema endémico del entorno académico, el caso del manga japonés parece haber promovido en las últimas décadas la designación de un entorno plural en lo que al género de sus investigadores se refiere.

El manga siempre ha tenido un interés concreto por la transgresión de las formas convencionales de representar el género y la sexualidad (Ting, 2020, p. 311). Unido a la expansión de la presencia femenina, tanto entre el público como entre los creativos, se deduce una influencia que ha incentivado la ruptura de roles dentro del conjunto investigador. La paridad hacia la que se aproxima el número de autoras con respecto al de autores es prueba de ello, instigando en la investigación reflexiones respecto a la propia identidad mediante la publicación de estudios sobre identidad de género dentro del ámbito del manga. Casos como el de Barova-Özcan (2021) analizando la transformación de la protagonista femenina o Yatron (2022) y su examen de la figura de la *pretty soldier* sirven para insertar consideraciones tanto de la manera que tiene el manga para definir la femineidad como de las contribuciones que puede aportar como medio al ámbito social y político del movimiento feminista.

Otras perspectivas de género también se han visto beneficiadas, en tanto que permiten abordar diferentes tipos de diversidad sexual dentro de la masculinidad y el transgenerismo. Prueba de ello son los textos de Baudinette (2017) representando la perspectiva del hombre homosexual en el manga *yaoi*, o Lewicki (2022) y su estudio de los rasgos transexuales presentes en la cultura *otokonoko*. La diversificación experimentada por el manga no se refiere exclusivamente a la inclusión de la mujer, sino de perspectivas identitarias en términos generales, acogiendo las nuevas realidades que emergen en el ámbito del género y el sexo.

#### 5. CONCLUSIONES

En el transcurso de su corto trayecto como objeto de estudio académico, el manga ha pasado de ser un exponente más de la boga japonesa a convertirse en uno de los instrumentos más recurridos para la proyección de investigaciones capaces de trascender el ámbito del análisis artístico y narrativo. Independizarse del área de los estudios japoneses, al menos en occidente, le ha permitido desarrollar facultades transdisciplinares, transculturales, y transidentitarias. No obstante, esta evolución ha traído consigo el desafío de redefinir los principios del manga como producto de consumo y como medio pictórico-argumentativo. Hace falta emprender una labor epistémica, y ello que implica el seguir incentivando la participación de nuevos autores. La estructura de publicaciones en abierto que se encuentra disponible a día de hoy, unido a la relevancia cultural del medio, auguran todavía unos cuantos años de productividad, pero no por ello hay que ser complacientes. El manga no deja de moverse y la investigación académica debe estar preparada para acompañarlo.

#### 6. REFERENCIAS

Barova-Özcan, P. (2021). From a Romantic Shōjo to an Independent Otaku: The Transformations of the Female Protagonist in the Sarashina nikki Manga. *Japanese Language and Literature*, 55(1), 1-41. <https://doi.org/10.5195/jll.2021.156>

Barova-Özcan, P. (2021). From a Romantic Shōjo to an Independent Otaku: The Transformations of the Female Protagonist in the Sarashina nikki Manga. *Japanese Language and Literature*, 55(1), 1-41. <https://doi.org/10.5195/jll.2021.156>

Berndt, J. (2008). Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity. En M. W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 295-310). M. E. Sharpe.

Berndt, J. (2018). Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies. *Arts*, 7(4), 1-13. <https://doi.org/10.3390/arts7040056>

Berndt, J. (2016). Introduction: Manga Beyond Critique? *Kritika Kultura*, (26), 166-178. <https://doi.org/10.13185//KK2016.02610>

Bouissou, J. M. (2000). Manga goes global. *Critique internationale*, 7(1), 1-36. <https://10.3406/criti.2000.1577>

Cohn, E. y Ehly, S. (2016) The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language, *Journal of Pragmatics* 92, pp. 17-29. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2015.11.008>

Domínguez, A. (2022). Mechapocalypse. Tracing the Global Popularity of Mobile Suit Gundam, *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 240-263. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.926>

Hernández-Pérez, M. (2019). Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Arts*, 8(2), 1-14. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>

Hiraishi, N. (2022). Japanese sound-symbolic words in global contexts: from translation to hybridization, *F1000Research. Japan Institutional Gateway*, 10. <https://doi.org/10.12688/f1000research.55546.2>

Inose, H. (2021). Shōjo Manga Elements Imported to Contemporary Japanese Literature - A Case Study of Miura Shion. *Estudios de Traducción*, 11, 55-63. <https://doi.org/10.5209/estr.71388>

Kacksuk, Z. (2016). From “Game-Life realism” to the “Imagination-oriented Aesthetic”: Reconsidering Bourdieu’s Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory. *Kritika Kultura*, 26, 274-292. <https://doi.org/10.13185//KK2016.02615>

Lewicki, R. H. (2022). Prefiguring the Otokonoko Genre: A Comparative Trans Analysis of Stop!! Hibari-Kun! and No Bra. *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 62-84. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.868>

Nishino, R. (2019). Better Late than Never? Mizuki Shigeru’s Trans-War Reflections on Journeys to New Britain Island. *Japan Review*, 32, 107-126. <https://doi.org/10.15055/00007204>

Petticrew, M. y Roberts, H. (2006). *Systematic Reviews in the Social Sciences: A Practical Guide*. Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470754887.ch5>

Reader, I. (1998) Studies of Japan, área studies and the challenges of social theory. *Monumenta Nipponica* 53(2), pp. 237-255.  
<https://doi.org/10.2307/2385677>

Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Kodansha International.

Ting, G. E. (2020). Gender, Manga, and Anime. En J. Coates, L. Fraser, y M. Pendleton (Eds.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture* (pp. 311-319). Routledge.

Yamada, S. (2017). Introduction: Doing research by means of manga and anime. En *Writing Articles and Reports on Manga/Anime: Ways to Turn "Your passion" into Scholarship*, (pp. 1-10). Minerva Shobo.

Yatron, C. (2022). 30 Years Later, Re-Examining the "Pretty Soldier": A Gender Study Analysis of Sailor Moon. *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 1-33.  
<https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.948>

## *6.2. El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés*

# El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés

Fabio Martínez-Alcaide  
Jacqueline Venet-Gutiérrez  
Rainer Rubira-García  
Universidad Rey Juan Carlos

## 1. Introducción

¿Qué es el manga? Basta con que el lector consulte su diccionario de referencia para encontrar una respuesta a esta pregunta, y es que la imparable expansión de la viñeta japonesa ha conseguido que este término se posicione como un neologismo que ya se encuentra presente en multitud de idiomas. Si bien, las acepciones que recogen estos glosarios sirven como una concisa introducción a lo que se puede considerar como uno de los exponentes culturales más relevantes del siglo XXI, su utilidad termina en el momento en el que se trata de establecer una distinción entre el manga y otros medios homólogos como el *comic* americano, la *bandé desinéé* francesa, o el tebeo español. Las aportaciones de las instituciones lingüísticas tienden a homogeneizar la producción artística para reducir la diversidad de todo un catálogo de obras a una serie de rasgos comunes que se presuponen como inherentes al manga japonés.

En el ámbito hispanoparlante, por ejemplo, el *Diccionario de la Real Academia Española* hacía lo propio cuando, hasta hace unos años, afirmaba

que se trataba de un “género de cómic de origen japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos” (Abella, 2012). Este tipo de interpretaciones, que han reverberado sobre otras lenguas durante décadas, fueron concretadas en *History of Art in Japan* (2019) por el historiador del arte Tsuji Nobuo, quien llegó a concluir que el manga contemporáneo es, por naturaleza, un dibujo caricaturesco creado en Japón o realizado al estilo japonés. Posee tanto una identidad pictórica particular como una producción localizada en un ámbito nacional específico que es exclusivo a las fronteras niponas. Sin embargo, la pretensión de estos axiomas, lejos de precisar una tipología, incurren en una generalización de la realidad material del manga que resulta cada vez más falaz si se atiende a su progresiva sofisticación como exponente artístico y narrativo. Por una parte, resulta imposible restringir el ámbito gráfico de la viñeta japonesa a un único estilo debido a la vastedad de técnicas pictóricas que emplean sus autores. Por otra, la imposición de un criterio nacionalista ignora el panorama internacional del que surgen muchos de estos autores, quienes son extranjeros oriundos de países tan diversos como Corea del Sur —Boichi, Dal Young Lim—, Suecia —Asa Ekström—, Estados Unidos —Felipe Smith— o Singapur —Foo Swee Chin—.

La imprecisión de estas definiciones no hace más que acentuarse a medida que la industria editorial se amplía, por lo que la pregunta respecto a la naturaleza de este medio continúa vigente. ¿Qué es el manga? ¿Existe algún requisito que debe cumplir una obra para ser considerada como tal? Parece ser así, puesto que el público y los profesionales lo separan del resto de productos editoriales. No obstante, ha quedado demostrado que los criterios a los que se recurre no pueden sostenerse sobre la identificación de un contenido concreto. A fin de cuentas ¿qué puede tener en común una comedia infantil de ciencia ficción caricaturesca como *Sargento Keroro* (*Keroro Gunsō*, Yoshikazi, 1999-actualidad) con el drama contemporáneo de la paraplejía deportiva que se ve en *Real* (Inoue, 1999-actualidad)? Ambas son obras coetáneas distintas en sus apartados pictóricos y argumentales, con un discurso propio que apela a demografías separadas, y sin embargo ambas son percibidas como manga sin que exista un ápice de duda. Es evidente que la raíz de la que se nutre la identidad del manga como medio de expresión parece ser mucho más profunda que sus aspectos superficiales, puesto que requiere de una comprensión de las relaciones que se han mantenido durante la industrialización del arte japonés.

## 2. Garabatos, viñetas, y frivolidad

Para descubrir la semilla que germinaría en lo que hoy se conoce como manga, hace falta remontarse a una etapa artística que tuvo lugar a finales del siglo XVIII y principios del XIX. Es en el último tercio del período Edo (1603-1868) cuando se acuña el primer uso comercializado del término con la publicación de *Hokusai Manga* (Hokusai, 1814-1878), la cuál fue una compilación de esbozos realizados por el artista homónimo a lo largo de su carrera editada en cinco volúmenes por los librerías Eirakuya Toshiro (Berndt, 2017: 21). En este caso, “manga”, la palabra que acompaña al nombre de Hokusai, referencia el apelativo vulgar que recibían los bocetos o las pinceladas de los artistas en la época, las cuales distaban con diferencia del rigor con el que se ejecutaban las obras profesionales. Por ello, algunos autores, como Miyamoto Hirohito (2003), aluden a la falta de un propósito específico en la realización de estos trabajos, sin embargo, más allá de la mera explotación comercial, se puede observar que en su elaboración existía una intención recreativa de la que disfrutaban tanto los espectadores como los propios autores. Esta naturaleza, aparentemente intrascendente, delegó el consumo de estas piezas al ámbito de lo cotidiano, lo que se presupone como uno de los factores más tempranos en dotar al manga de su carácter como medio popular. No solo eso, sino que se puede interpretar que la semántica gráfica de estas ilustraciones denota una labor de secuenciación pictórica que trata de representar en sus escenas diversos grados de movimiento y temporalidad, tales como los distintos pasos de un baile o los movimientos en un combate de sumo, lo que marcará el camino para la instauración del lenguaje visual de la viñeta japonesa.

Independientemente de la especulación, y en la presunción de que se trataba de un ejercicio intrascendente, el manga ha estado dirigido desde sus orígenes hacia una posición que lo ha encasillado como un arte menor o secundario para el consumo de masas. Una cualidad que ha sido reforzada por los diversos formatos a través de los que este medio se ha transformado. Primero como una compilación de ilustraciones y posteriormente, hacia la segunda mitad del período Meiji (1868-1912), como una publicación de narrativas seriadas en la prensa de entretenimiento. Aprovechando el período de inflexión que atraviesa el arte japonés durante la convulsión estilística que propiciaron las reivindicaciones del manifiesto de *La Esencia de la No-*

*vela* (Shōsetsu shinzui, Tsubouchi, 1885-1912), el manga sustituye a las estampas satíricas del arte *ponchi* como medio preponderante en las revistas. La extensión de unos preceptos que abogaban por una composición escrita compuesta por elementos puramente literarios y una composición gráfica que debía de hacer lo propio con los elementos puramente pictóricos (Tsubouchi, 1981) actuaban a favor de la progresiva disminución del texto en viñeta que traían los nuevos estilos. Autores como Kosugi Misei, Ishii Hakutei o Kanokogi Futo aprovechan la influencia de las vanguardias que surgían en las escuelas de arte occidentales para elaborar pequeñas narrativas expresadas mediante tiras cómicas de diseños caricaturescos que trataban de adaptarse a la progresiva escisión de las disciplinas literarias y pictóricas que se defendía en el período. Junto a su tendencia por la representación de situaciones de humor ligero ambientadas en la cotidianeidad, cualquier tipo de ambición artística que pudiera tener su producción fue desestimada en aras de generar un contenido que destaca por la inmediatez de su consumo.

Finalmente, la creación de *Jiji Manga* (1902-1936) como suplemento independiente dirigido por Kitazawa Rakuten, quien previamente se había encargado de la columna humorística *Mangen* sustituyendo a Imaizumi Ippyo (Berndt, 2016a:123), marca el instante en el que el manga queda asociado de manera irrevocable al medio de las viñetas. Resulta propicio entender, como sugiere Ronald Stewart, que la recuperación del término por parte del propio Kitazawa actúa como un acto de ruptura que busca asimilar el pasado (Stewart, 2013: 27) para abrazar la frivolidad intrínseca en su concepción en un intento por reivindicar una identidad propia. Esta identidad queda subrayada con la implementación de unos parámetros formales donde los trazos sobre papel quedan regidos por el concepto de *koma* o marco que confina tanto texto como dibujo, convirtiéndose en el fundamento lingüístico que delimita los conceptos de tiempo y espacio en la escena para elaborar posteriormente una secuenciación narrativa (Fusanosuke, 2020: 173).

### **3. Sofisticación de la técnica narrativa**

A lo largo de esta centuria, el manga alcanza dos hitos que definirán su trayectoria como medio de manera irreversible. Logra cimentar las bases sobre las que elaborar una semántica, la cual gira en torno a la secuenciación de recursos pictórico-literarios, y a su vez se posiciona en la

industria editorial como un producto de consumo popular e inmediato. Desde 1902, estos dos aspectos sirven para que el manga goce de una breve etapa de prosperidad en la que se posiciona como formato hegemónico del entretenimiento en prensa. Sin embargo, los drásticos cambios políticos que sufre el país tras su derrota en la Segunda Guerra Mundial interrumpen este período de bonanza para catalizar la aparición de un propósito discursivo que sofisticará el uso de dicha semántica y organizará los procesos de producción y distribución de las diversas series del medio. Debido a la crisis socio-económica que atravesaba Japón y, sobre todo, a la abolición de la identidad japonesa como principal consecuencia de la Ocupación Aliada, la producción artística queda subordinada a un sistema de vetos que limitaba severamente el desarrollo de un discurso crítico dispuesto a afrontar los problemas que atravesaba la población.

Lejos de caer ante las coacciones de instituciones como el Departamento de Censura Civil, para el manga esto representó una oportunidad para, como interpretan teóricos como Jay Rubin, alejarse del optimismo artificioso y propagandístico que había imperado en las publicaciones previas a la invasión (Rubin, 1985: 73). De esta manera, y por primera vez en su historia, los confines de la tira cómica japonesa se amplían para ejercer un uso consciente de su semántica dentro del ámbito discursivo mediante la elaboración de narrativas complejas con tramas de continuidad seriadas. Esto supuso una absoluta revolución en la amplitud temática de este tipo de ficciones, trascendiendo el mero humor para promover relatos de corte dramático que trataban de afrontar muchos de los problemas que la ciudadanía atravesaba en la época. Muchos autores comienzan a poner en práctica una comunicación persuasiva mediante el desempeño de su oficio, lo que exige una sofisticación de los recursos que el manga tiene a su disposición para apelar a unos lectores cuyos intereses no dejaban de cambiar debido a la asimilación de la cultura extranjera.

Desde una perspectiva pictórica, muchos *mangakas* buscan agilizar la producción del clásico relato de comedia de las revistas de formato *digest* mediante la introducción de la estructura *kishōtenketsu* de cuatro actos para ordenar un capítulo en columnas verticales de cuatro viñetas. Esta parcial homogeneización de la estructura del manga no solo ayudó a crear series a mayor velocidad, sino que también permitió que parte del esfuerzo que

iba dedicado a la configuración del chiste se pudiese emplear para que éste además fuese capaz de representar una ideología política. Uno de los ejemplos más tempranos de esta tendencia se puede observar en *Sazae-san* (1946-1974), de Hasegawa Machiko, cuyo humor costumbrista de la posguerra sirve como marco para plasmar sobre la protagonista homónima los valores reivindicativos del feminismo occidental.

Por otra parte, las películas de animación norteamericanas afectan a figuras como Osamu Tezuka, instigándolos a desarrollar el lenguaje visual del manga a través de la aplicación de recursos propios del lenguaje cinematográfico. Produciendo una identidad estilística que se mantiene a día de hoy, se puede apreciar como obras como *La nueva isla del tesoro* (*Shin takarajima*, Tezuka, 1947) o *Astroboy* (*Tetsuwan no Atom*, Tezuka, 1952) establecen en esta época una equivalencia entre la viñeta y el plano filmico, dando preeminencia al lenguaje visual por encima del texto mediante la conversión del marco en un encuadre cuyo dibujo aplica las diversas escalas de plano con intención de producir un impacto dramático en el lector. A diferencia de las tiras europeas y americanas, sin embargo, el manga consigue identificar el concepto de *sukima* o espacio entre las viñetas, no como un vacío o un corte en el montaje secuenciado, sino como una parte más propio espacio diegético que los personajes son capaces de transitar saliendo de los confines preestablecidos del marco. Esta drástica evolución en el entendimiento del dibujo secuenciado sitúa al manga, no solo como un mero homólogo del cómic o el tebeo, sino como una tira narrativa en la que existe una dualidad temporal y espacial (Fusanosuke, 2020: 177).

Desde una perspectiva textual, se puede apreciar el impacto que los nuevos elementos visuales del manga tienen sobre la duración de las series, requiriendo de obras mucho más largas cuyos capítulos semanales abandonan las tramas autoconclusivas para construir un mismo argumento de continuidad que se extiende a lo largo de varios meses o incluso años. Dado que su contenido crece, pero la periodicidad de distribución se mantiene, el manga se acoge a los rasgos propios de la novela folletinesca y la telenovela en lo que se puede deducir que es un intento por mantener cierto equilibrio entre la complejidad narrativa y la asequibilidad consumible. Por una parte, los capítulos comienzan a emplear con asiduidad la técnica del final en suspenso para capturar la atención durante el período entre publi-

caciones. Por otra, es necesario que exista una rápida identificación de sus personajes para evitar caracterizaciones que consuman espacio excesivo, por lo que se recurre a la instauración de arquetipos estereotípicos de profunda humanidad (Martínez, 2016: 9) que a su vez resultan fácilmente discernibles y adaptables a la volubilidad de las tendencias de la época.

#### 4. Hegemonía de los géneros comerciales

Hasta ahora, los rasgos que se han mencionado en este texto bastarían para elaborar una localización medianamente precisa de lo que es el *kindai manga*, o manga moderno, que hoy en día se consume en las revistas contemporáneas. No obstante, junto con la sofisticación de los recursos narrativos, también surge una taxonomía que busca regularizar los ámbitos artísticos e industriales que participan en este medio de expresión de una manera que resulta fundamental para su identificación. Instaurados para diversificar la oferta de mercado atendiendo a la edad y el género del público objetivo, los llamados géneros comerciales son una clasificación que asienta las pautas creativas pertinentes para la elaboración de una serie de ficción encaminada a satisfacer a una demografía de lectores específica. En términos comunicativos, puede decirse que desempeñan una función dual, puesto que, en el hacer persuasivo de la narración, dictaminan tanto destinatario como las estructuras de superficie que componen el texto. Por tanto, se infiere de la existencia de estos géneros que, en última instancia, el manga no es un exponente artístico que se pueda separar de su posición como producto comercial, puesto que de ella devienen alteraciones fundamentales en su modalidad discursiva.

Los géneros comerciales nacieron a partir de los magazines que se editaban durante la primera mitad del siglo XX en Japón, los cuáles ya presentaban una clara orientación demográfica que dividía a su público en base a su identidad sexual. Dada la clara preeminencia de la juventud masculina de entre 12 y 18 años en el perfil del lector el primero en manifestarse como referencia de un tipo de obra fue el *shōnen*, publicado en revistas como la *Weekly Shōnen Jump* (1968-actualidad) de Shūeisha o la *Weekly Shōnen Magazine* (1959-actualidad) de Kōdansha. Ostentando todavía en la actualidad una posición hegemónica en la industria editorial, es el género arquetípico a partir del cuál se ha caracterizado al manga en el panorama

ma internacional. Obras de gran impacto cultural, como *One Piece* (Oda, 1997-actualidad) o *Naruto* (Kishimoto, 1999-2014) se enmarcan en esta categoría, por lo que puede deducirse que la misma se compone de series con tramas donde predomina la acción y la competición, protagonizadas por personajes representativos de los valores masculinos tradicionales en la masculinidad japonesa, como el honor, la lealtad y la fuerza física. Generalmente, sus argumentos siguen las pautas de la estructura del viaje del héroe, como puede ser el caso de *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995) o de *Yū Yū Hakusho* (Togashi, 1990-1994), y en lo que respecta a la semántica pictórica, su dibujo dota de gran importancia a la representación de espacio y movimiento para transmitir con claridad el dinamismo de secuencias habituales como los combates o las disputas deportivas.

Inmediatamente después de la aparición del *shōnen*, tiene lugar la emergencia del *shōjo* como género comercial complementario que en este caso se dirige a la juventud femenina de entre 12 y 18 años. El *shōjo* nace a partir de revistas como la *Shōjo Club* (1923-1962) de Kōdansha o la *Ciao* (1977-actualidad) de Shōgakukan, y promueve argumentos de corte eminentemente romántico entre personajes adolescentes, como *Marmelade Boy* (Yoshizumi, 1992-1995) o *Boys Over Flowers* (Hana yori Dango, Kamio, 1992-2004), aunque también es habitual encontrar elementos sobrenaturales como la magia o los espíritus, siendo este el caso de series del estilo de *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, Takeuchi, 1991-1997) o *Sakura, cazadora de cartas* (*Cardcaptor Sakura*, CLAMP, 1996-2000). Las protagonistas en este caso suelen mantener un carácter que oscila entre la sumisión femenina y la rebeldía contra los cánones que la sociedad impone sobre las jóvenes japonesas. En términos gráficos, el trazado del dibujo suele ser mucho más suave que en el *shōnen*, con menor representación espacial de los escenarios en aras de resaltar la sutileza de los gestos humanos, dada la importancia de las subtramas con conflictos entre personajes.

Respecto a esta dupla de géneros, es necesario mencionar su carácter como producto de evasión. Ambos suelen desempeñar una función de identificación en la que los lectores deben proyectarse en cierta medida sobre sus personajes, por lo que es habitual encontrar un fuerte componente que conduce a la realización de fantasías de poder. Dada la sencillez con la que algunas obras desarrollan sus argumentos para facilitar esta in-

mersión, se puede comprender la visión estereotípica del manga como un medio de expresión simple o de menor categoría. Sin embargo, además de una generalización, también omite la existencia de otros dos géneros comerciales que tratan de ejercer activamente un tipo de discurso más crítico y acorde con lo que se asocia a la actividad artística.

El primero de ellos es el *seinen*, el cual aparece como una alternativa adulta al *shōnen*, instaurado para apelar a los adultos mayores de 18 años. Si se trazan sus fuentes, se puede ver que es una vertiente comercial del manga *gekiga* que se popularizó en 1957, una tipología que perseguía la explotación del potencial dramático del medio con obras asentadas en la veracidad, como *Golgo 13* (Saito, 1968-actualidad) o *El lobo solitario y su cachorro* (Koike y Kojima, *Kozure Ōkami*, 1970-1976). Aunque comparte la predilección por los relatos de acción de su contrapartida juvenil, el *seinen* es un manga menos interesado en la lectura gratificante y más inclinado a plasmar discursos más complejos que interesan a un lector más maduro, interesándose por temas como la búsqueda de un propósito vital que motiva el viaje de *Berserk* (Miura, 1989-actualidad) o la relación del individuo con los sistemas colectivos que se trata a lo largo de *Akira* (Otomo, 1982-1990). Dadas estas temáticas, en términos generales, este género comercial parece querer desafiar las convenciones sociales, empleando para ello la explicitación de recursos como la violencia y el sexo, así como la preferencia por los personajes antiheroicos o villanescos para los papeles protagónicos.

El segundo género comercial es el *josei*, creado para satisfacer la demanda de las mujeres adultas. Del mismo modo que ocurrió con el *seinen*, su emergencia se produce a partir de la irrupción de la lectora femenina en el ámbito del *gekiga*. El creciente interés de las japonesas mayores de edad por el manga favoreció a las artistas que emprendían su carrera como mangakas para plasmar sobre el papel las dificultades que como madres y esposas las habían obligado a alejarse del mundo profesional (Ito, 2009: 114). Este afán por relatar experiencias personales de corte autobiográfico cataliza la producción de historias centradas en el convencionalismo y los estigmas sociales a los que se enfrentan las mujeres del país en su día a día. Los conceptos explorados versan sobre situaciones reales, como la complejidad de las relaciones amorosas en *Bota Bota* (Itagaki, 2020-2021), los roles de género en *Kuragehime* (Higashimura, 2008-2017), o la salud

mental en el descubrimiento de la sexualidad en *Mi experiencia lesbiana con la soledad* (*Sabishisugite Rezu Fūzoku ni Ikimashita Repo*, Nagata, 2016).

Atendiendo a la voluntad de los discursos que parecen querer elaborar, tanto el *seinen* como el *josei* se encuentran inmersos en una situación paradójica. Si bien los exponentes que amparan parecen querer desarrollar una voz independiente de estrategias mercantiles, no pueden evitar someterse a los designios de una línea comercial. Es necesario mencionar que el manga no es un producto artístico desarrollado de manera aislada, sino que, debido a su frecuencia de publicación, se asemeja más a una producción diversificada en la que pueden llegar a intervenir varios oficios. Entre ellos, la figura del editor siempre se encuentra presente para dirigir el proceso creativo para que la obra sea estandarizada de acuerdo a los cánones del género en el que se enmarca, oponiéndose en ocasiones a la iniciativa creativa del autor. De hecho, en tanto que a participación se refiere, incluso los propios lectores son capaces de aportar valoraciones respecto a la dirección que lleva una serie mediante encuestas semanales de calidad que pueden llegar a decidir la continuidad o cancelación de una serie (Torrents, 2016: 162). Esta situación revela que, además de una dependencia, también tiene lugar un conflicto entre el arte que desafía y la industria que satisface. Este choque de intereses ha contribuido a que, una vez más, la definición de lo que es el manga quede embozada por la ambigüedad.

En última instancia, la estructuración de géneros comerciales ha tenido como consecuencia que la comunicación transversal de un texto entre diferentes tipos de lectores haya sido escasa. La traducción directa de esta circunstancia se aprecia en el gran número de obras de un mismo género que comparten multitud de similitudes semánticas entre sí, hasta el punto de crear varios subgéneros de contenido derivados de esta reiteración de rasgos, como el *mecha* de robots, el *boy's love* de romance homosexual entre hombres, el *nekketsu* centrado en la lucha violenta entre personajes, o el mahō shōjo de chicas adolescentes con poderes. El éxito de este sistema de clasificación ha sido tal que, hasta hace unos años, el público no se alejaba de aquellas obras designadas a su demografía (Berndt, 2016b: 169).

## 5. Conclusiones para atisbar una definición

¿Qué es el manga? Quizás sea posible responder a esta pregunta

con cierta precisión ahora que la evolución de sus características fundamentales ha sido repasada. En su momento, Casey Brienza señalaba que su definición ha evolucionado para tener menos que ver con un estilo visual, un contenido, o un país de origen, y más con su presentación como libro comercial producido para una audiencia determinada (Brienza, 2015: 470). Tras analizar las características intrínsecas a este medio de expresión, estas indicaciones se revelan como fundamentales por la omisión que hace de los rasgos periféricos y circunstanciales en beneficio de alcanzar una ontología precisa. No obstante, la rápida evolución del manga ha conseguido que incluso una aportación tan pertinente comience a mostrar algunos signos de obsolescencia. En concreto, su circunscripción al formato de libro se contempla más como una anécdota de tiempos pasados que como una representación auténtica de la realidad actual. A día de hoy, el contexto globalizado del manga permite llevar a cabo una distribución digital sin necesidad de recurrir a la impresión en papel que demandan las revistas y los tomos *tankōbon* que han sido característicos durante décadas. No solo eso, sino que, además, experimentos vanguardistas tratan de llevar al límite las posibilidades que tiene el manga para presentarse en diversas plataformas, desafiando la definición de lo que es un canal comunicativo. Un ejemplo de estas pruebas se puede observar en la exposición *Inoue Takehiko: The Last Manga Exhibition* que tuvo lugar en 2008, en el Ueno Royal Museum, donde del *mangaka* homónimo presentó un capítulo inédito de *Vagabond* (Inoue, 1998-actualidad) mediante un recorrido sensorial a través de dibujos colgados en paredes y telas. De este evento, Jacqueline Berndt afirmó que la deliberación respecto a lo que es el manga resulta vital ahora que su auge comercial ha finalizado (Berndt, 2020: 189).

Teniendo en cuenta estas aportaciones sobre el manga, puede decirse que se trata de un medio de expresión narrativo, de consumo popular, el cual consta de una semántica pictórico-textual que secuencía su progresión en viñetas y cuya forma y discurso se ven adaptados de manera dinámica según el público objetivo al que se dirige. Hasta el momento, esta es la definición más concreta y adecuada que se puede proporcionar. Sin embargo, si algo ha sido capaz de demostrar la historia del manga, es su empeño por no dejar de mutar. Dada esta volubilidad, es inevitable plantearse otra pregunta más: ¿Qué será el manga?

## Referencias

- Abella, A. (2012, 22 de junio). La definición de la RAE para 'manga' indigna al mundo del cómic. *El Periódico*. <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20120622/la-definicion-de-la-rae-para-manga-indigna-almundo-del-cómic-1961941>.
- Berndt, J. (2016a). Introduction: Manga Beyond Critique? *Kritika Kultura*, 26, 166-178. <https://ajol.ateneo.edu/kk/articles/77/816>.
- Berndt, J. (2016b). Manga, Which Manga? Publication Formats, Genres, Users. En A. Targowski, J. Abe & H. Kato (eds.), *Japanese Civilization in the 21st Century*, pp. 121-133. Nova Science Publishers.
- Berndt, J. (2017). Pictures that come to life: The Hokusai Manga. En W. Crothers (ed.), *Hokusai*, pp. 21-27. National Gallery of Victoria.
- Berndt, J. (2020). Deviating from 'Art': Japanese Manga Exhibitions, 1990-2015. En K. A. Munson (ed.), *Comic Art in Museums*, pp. 178-191. University Press of Mississippi. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781496828118.003.0020>.
- Brienza, C. (2015). Introduction: Manga without Japan? En C. Brienza (ed.), *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?*, pp. 13-33. Ashgate Publishing.
- Fusanosuke, N. (2020). The Characteristics of Japanese Manga. *International Journal of Comic Art*, 22(2), 164-179.
- Ito, K. (2009). New Trends in the Production of Japanese Ladies' Comic: Diversification and Catharsis. *Japanese Studies Review*, XXII, 111-130.
- Martínez, J. M. (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, Extra (3), 1-10.
- Miyamoto, H. (2003). The Stratifying Process of the Notion of "MANGA": From the Early Modern Age to the Modern Age in Japan. *BIJUTSUSHI. Journal of the Japanese Art History Society*, 52(2), s. p.
- Rubin, J. (1985). From Wholesomeness to Decadence: The Censorship of Literature under the Allied Occupation. *The Journal of Japanese Studies*, 11(1), 71-103.

- Stewart, R. (2013). Manga as Schism. Kitazawa Rakuten's Resistance to 'Old-Fashioned' Japan. En J. Berndt & B. Kummerling-Meibauer (eds.), *Manga's Cultural Crossroads*, pp. 40-62. Routledge.
- Torrents, A. G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de animación*, 5, 158-172. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547>.
- Tsubouchi, S. (1981). *Shōsetsu Shinzui: the essence of the novel*. Griffith University.
- Tsuji, N. (2019). *History of Art in Japan*. Columbia University Press.

*6.3. Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina.*

*Diversificación discursiva a través de la hibridación de géneros en el manga contemporáneo*



# NUEVAS NARRATIVAS NIPONAS Y DESARTICULACIÓN DE LA HEGEMONÍA MASCULINA

## Diversificación discursiva a través de la hibridación de géneros en el manga contemporáneo

NEW JAPANESE NARRATIVES AND THE DISARTICULATION OF MALE HEGEMONY  
Discursive diversification through the hybridization of genres in contemporary manga

FABIO MARTÍNEZ ALCAIDE, JACQUELINE VENET-GUTIÉRREZ  
Universidad Rey Juan Carlos, España

---

### KEYWORDS

Manga  
Hybridization  
Genres  
Japan  
Masculine hegemonies  
Discourse  
Comic

---

### ABSTRACT

*Manga has established itself as one of the world's most profitable publishing industries, becoming a major artistic movement of the 21st century whose influence has permeated other media such as film, music, video games and fashion. This article attempts to identify the existence of a general semantics in manga narrative, as well as its industrial influence. This leads us to predict the disappearance of its commercial genres due to a process of hybridization that is occurring in contemporary productions, implying the dismantling of the male hegemony rooted in it for decades.*

---

### PALABRAS CLAVE

Manga  
Hibridación  
Géneros  
Japón  
Hegemonías masculinas  
Discurso  
Cómic

---

### RESUMEN

*El manga se ha establecido como una de las industrias editoriales más rentables del mundo, convirtiéndose en un importante movimiento artístico del siglo XXI cuya influencia ha impregnado a otros medios como el cine, la música, los videojuegos y la moda. Este artículo trata de identificar la existencia de una semántica general en la narrativa del manga, así como su influencia industrial. Lo que nos lleva a vaticinar la desaparición de sus géneros comerciales debido a un proceso de hibridación que está ocurriendo en las producciones contemporáneas, implicando el desmantelamiento de la hegemonía masculina enraizada en él desde hace décadas.*

---

Recibido: 16/ 09 / 2022

Aceptado: 23/ 11 / 2022

## 1. Introducción

No es exagerado afirmar que el manga japonés se ha convertido en una de las industrias culturales más importantes de este siglo. Desde finales de la década de los noventa, el término manga ha pasado a denominar no solo las viñetas impresas, sino a un conjunto mediático identificado con un estilo pictórico que cuenta con infinidad de exponentes en el cine, los videojuegos, la música, e incluso la moda. La proliferación de su utilidad como neologismo global ha quedado demostrada por su presencia en multitud de idiomas, y las propias instituciones japonesas emplean la palabra de manera informal para referirse al potencial comercial que puede tener cualquier producto nipón a la hora de ser importado al extranjero. Poco a poco, el manga está perdiendo su tradicional asociación específica a un medio de expresión para favorecer la emergencia de una cultura que Zoltan Kacksuk bautizó como la cultura o el ámbito AMO, refiriéndose con estas siglas al conjunto semántico *anime-manga-otaku* (Kacksuk, 2016, p. 275). El interés que suscita como objeto de estudio parece circunscribirse en exceso a su carácter como producto comercial, sobre todo dentro del propio territorio japonés, donde la mayoría de departamentos de investigación específicos al manga han sido establecidos por razones exclusivamente económicas. La culminación de esta tendencia capitalista ha sido recogida por Jaqueline Berndt, quien registró cómo en octubre de 2022 la ciudad de Kyoto transfiere las responsabilidades del Museo Internacional del Manga al Departamento de la Industria de la Promoción y el Turismo (Berndt, 2016a, p. 168).

Ante la relevancia que ha cobrado la vorágine de la cultura AMO en los últimos años, surge la necesidad de elaborar una reconceptualización de lo que significa el término manga. Sobre todo ahora que hace falta representar las transformaciones que están sufriendo hoy en día las ficciones de este medio. Aunque el manga es una expresión gráfico-narrativa secuenciada en viñetas, también es un producto que debe ser entendido a partir de la supeditación que hace de su texto y su dibujo a la vertiente mercante de la prensa y las editoriales. No hay mejor evidencia de esta relación de subordinación que la división de géneros comerciales que ha clasificado al manga desde finales de la década de los cuarenta, separados mediante unos criterios que radican en la diferenciación demográfica de sus lectores según la identidad sexual y la edad. Estos géneros —el *kodomo*, el *shōnen*, el *shōjo*, el *seinen*, y el *josei*— han delimitado la producción de manga para que los autores dirijan sus obras hacia un público concreto, afectando así al contenido pictórico y literario de las mismas para establecer modelos de producción con sus propias características identificativas. No obstante, la realidad actual de la industria acusa un proceso de diversificación y mutación que sugiere la obsolescencia de este entramado en aras de incentivar la generación de discursos artísticos ajenos a las estrategias de venta. Y es que el manga contemporáneo está adquiriendo un carácter transversal que actúa de manera independiente a las preconcepciones demográficas impuestas por los sellos editoriales para apelar a un grueso de lectores con un gusto tan diversificado que ha dejado de atender a los criterios de edad e identidad sexual tradicionales en el medio. Este es el motivo por el que, reiterándose en la precisión de sus afirmaciones, Berndt sentencia en sus análisis de formatos y géneros de publicación la acuciante necesidad de fijarse en las particularidades discursivas de los textos de manga de manera aislada (Berndt, 2016b, p. 131).

La situación que atraviesa el manga en la actualidad apunta a que el perfil del consumidor se está volviendo tan heterogéneo que la segregación instaurada por la industria editorial ya no se adecúa —si es que alguna vez fue adecuada— a la producción que está teniendo lugar hoy en los estudios de los *mangakas*. Desde Occidente han llegado influencias que tratan de acomodar las distinciones narrativas que clasifican a una obra según el contenido del relato, dando como resultado el nacimiento de géneros como el *mecha*, el *eroguro*, el *spokon*, o el *hentai*, pero estas alusiones a los elementos semánticos que pueden estar presentes en una obra no son más que pequeños rasgos anecdóticos para la elaboración de un estudio holístico del manga como construcción discursiva. El nuevo panorama creativo se caracteriza por la irrupción de autores, como Fujimoto Tatsuki o Noda Satoru, quienes, instigados por la apertura de los mercados tradicionales y las nuevas plataformas de distribución, conciben un tipo de relato cuyos rasgos dificultan la labor taxonómica del analista. Estos nuevos impedimentos señalan el transcurso de un período en el que los lectores de manga pueden ser testigos de una desinhibición estilística y formal que solo es explicada al reconocer la existencia de una hibridación de géneros. El objetivo de este artículo radica en la distinción de los elementos más relevantes que interactúan en este proceso, así como la recopilación de las aportaciones teóricas llevadas a cabo por los investigadores más destacados de este campo para, posteriormente, ejercer un análisis crítico de las mismas.

## 2. La hibridación como punto de fuga

Los géneros como recurso para el estudio literario y lingüístico han sido herramientas fundamentales por ser, según como entendía Mikhail Bakhtin, modelos determinados y relativamente estables que se unen en tema, composición y estilo (Bakhtin, 1981). Estas tipologías nacen a partir de la observación de tendencias creativas en apariencia independientes, pero que se reproducen con tanta recurrencia que terminan por demandar una enunciación de sus características más frecuentes para presentarlas como un tipo único que sirve para enmarcar al mismo conjunto de obras. Continuando con las formulaciones del filósofo soviético, se puede apreciar cómo los géneros son sometidos a una constante renovación que intercambia las consideraciones arcaicas por las

novedosas de manera regular, por lo que no se trata de un sistema de pautas estáticas, sino de una dinámica de entendimiento que debe de cambiar para adaptarse a las variaciones que se dan en sus objetos de clasificación. Dentro del desarrollo de estas transformaciones, se establece una relación sincrética entre los géneros gracias a la cual se permutan y mezclan sus características para dar lugar a producciones consideradas como singulares por su distanciamiento respecto a las preconcepciones de los modelos que las han precedido. Esta relación sincrética, la hibridación, es de máxima importancia para ejercer un análisis discursivo de la obra artística contemporánea que sea relevante. Vanessa Guignery afirma que se trata de un proceso que conduce hacia nuevas formas que combinan estilos, lenguajes, modos y géneros (Guignery, 2011, p. 3), por lo que la comprensión de su funcionamiento es cada vez más necesaria en el ámbito del estudio textual. En el caso que atañe a este escrito, la hibridación de géneros en el manga guarda una estrecha relación con su carácter como producto internacionalizado, así como con el papel específico que ha tenido su entramado editorial a lo largo de la historia.

La teoría que elabora Casey Brienza alude a que la definición de manga ha evolucionado para tener menos que ver con un estilo visual, un contenido, o un país de origen, y más con su presentación como un libro comercial producido en masa para una audiencia determinada (Brienza, 2014, p. 470). Dentro de esta producción masiva, los géneros comerciales han actuado como moldes o guías estilísticas que adaptan el concepto de una obra a los gustos de un público objetivo concreto, denotando la soberanía de una voluntad comercial tan particular que consigue distinguir a la viñeta japonesa de otros homólogos internacionales, como el *comic* americano, el tebeo español, o la *bande dessinée* francesa. Desde la instauración del *kindai manga* —manga moderno— con la publicación de *La nueva isla del tesoro* (*Shin takarajima*, Osamu Tezuka, 1947) durante el período de posguerra (Bouissou, 2010, p. 25), los autores del medio claudican su voluntad creativa ante la autoridad de los géneros que marcan los magazines en los que se publican sus obras. Una disciplina que hasta hace poco gozaba de un éxito reconocido, puesto que el consumo en el medio ha logrado abarcar una amplitud que se extiende desde los alumnos de colegio hasta los trabajadores adultos, logrando un alcance que debe su razón de ser a la recurrencia de estructuras argumentales comprensibles y a unos arquetipos de personajes que reflejan una profunda humanidad (Martínez, 2016, p. 9). Dichas estructuras y arquetipos variarán según el género comercial al que se adscriban, pero aparecen como características inherentes a los mismos para actuar a modo de pautas a partir de las cuáles se concibe una serie de manga.

El *shōnen* de revistas como la *Weekly Shōnen Jump* (1968-actualidad) o la *Weekly Young Jump* (1979-actualidad) se centra en relatos juveniles de carácter masculino para los niños y adolescentes, donde las tramas de acción impulsan el grueso del relato mientras son protagonizadas por un personaje de carácter sanguíneo enfrentado a un universo que le es hostil —*Kaiju No.8* (Matsumoto Naoya, 2020-actualidad), *Los Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*, Kurumada Masami, 1985-1990) —. El *shōjo* hace lo propio desde magazines como la *Ciao* (1977-actualidad) o la *Ribon* (1955-actualidad) para ser vendido a chicas jóvenes recurriendo relatos eminentemente románticos donde el amor se sobrepone a cualquier dificultad —*Aoha Ride* (*Ao Haru Ride*, Sakisaka Io, 2011-2015), *Fruits Basket* (Takaya Natsuki, 1998-2006)—. El *seinen* impreso en publicaciones como la *Big Comic* (1968-actualidad) o la *Weekly Manga Goraku* (1968-actualidad) está pensado para un público masculino más adulto dada la ambigüedad moral de sus protagonistas y al carácter explícito con el que trata algunos de los temas propios del proceso madurativo como el propósito vital —*Vagabond* (Inoue Takehiko, 1998-actualidad)—, la adicción al juego y las apuestas —*Tobaku Mokushiroku Kaiji* (Fukumoto Nobuyuki, 1996-actualidad)—, o la vida al margen de la ley —*Lupin III* (Monkey Punch, 1967-1972)— (Brenner, 2007, p. 33). Por su parte, el *josei* actúa como un género creado para apelar a la joven adulta que se publica en revistas como la *Josei Seven* (1958-actualidad) o la *You* (1968-2018), y ofrece relatos que buscan representar la realidad de la mujer japonesa, expresada por unas autoras que retoman su carrera como *mangakas* para plasmar sobre el papel sus experiencias como madres y esposas (Ito, 2009, p. 114), abarcando temas como la independencia —*Nana* (Yazawa, 2000-2009)—, el sexo —*Bota Bota* (Itagaki Paru, 2020-2021) —, o los roles de género —*Princess Jellyfish* (*Kuragehime*, Higashimura Akiko, 2008-2017)—. Por último, el *kodomo* se circunscribe a un público infantil como herramienta para atraer a los lectores menores de diez años (Brenner, 2007, p. 31) con relatos de inclinación fabulística —*Doraemon* (Fujio Fujio, 1970-1996)— que con frecuencia se asocian a propiedades intelectuales ya establecidas —*YoKai Watch* (Konishi Noriyuki, 2012-actualidad), *Pokémon* (*Pokemon Adventures*, Kusaka Hidenori, Mato y Yamamoto Satoshi, 1997-actualidad).

Para concretar su dinámica, Alba G. Torrents señala que el funcionamiento de estos géneros comerciales se corresponde con los denominados “géneros-P”, que Eliseo Verón enumera en su teoría de la producción de los discursos sociales en prensa escrita (Verón, 1988 como se citó en Torrents, 2015). Al igual que el concepto veroniano (Verón, 1988), los géneros comerciales especifican un discurso básico que se apoya en las tendencias, en este caso japonesas, y se adapta a las sensibilidades de una demografía concreta, mientras que los términos asociados a un género de contenido -terror, suspense, aventuras, etc.- deben de considerarse como estrategias semánticas que forman parte de un lenguaje empleado para transmitir de forma eficaz el mencionado discurso.

Dada la importancia que tienen estos géneros comerciales para la conceptualización de lo que es el manga, el sometimiento a un proceso de hibridación como el que está teniendo lugar hoy en día repercute con gran

significancia, no solo sobre el contenido pictórico y narrativo de la viñeta, sino también sobre la propia naturaleza del manga como producto artístico al afectar al formato de impresión que ha definido su identidad y producción desde finales de la década de los cuarenta. Bakhtin y Robert Young profundizan en sus estudios sobre la hibridación para distinguir dos maneras en las que esta puede surgir dependiendo del grado de intencionalidad con el que aparezca. Puede ser una hibridación fortuita, cuyo resultado deriva en un modelo artístico mestizo (Young, 1995, p. 22), o una hibridación deliberada, la cual elabora una enunciación semántica entre características contrarias para evidenciar una clara intención discursiva (Bakhtin, 1981, p. 360). Un examen del contexto del manga contemporáneo muestra que la deriva que éste sigue se encuadra en esta segunda vertiente debido a que nace a partir de una decisión tomada de manera consciente por los autores. Existe una intencionalidad o una competencia modal en la capacidad comunicativa (Greimas y Courtés, 1979) empleada por estos para adaptarse al gusto cada vez más sofisticado de unos lectores que comienzan a ejercer un consumo aislado de las indicaciones de género impuestas por las revistas. En 2021, la Asociación Nacional de Publicación y el Instituto de Ciencias de la Publicación compartieron con la *Shuppan Geppō* un informe que revelaba cómo la venta de magazines de manga había descendido un 11 por ciento con respecto al año anterior, marcando el séptimo año consecutivo de decrecimiento registrado en este formato, favoreciendo en su lugar las ventas de *tankōbon* —tomos recopilatorios— y la distribución digital. Estos cambios en la tendencia de consumo han facilitado que la audiencia en general pueda acceder a todo tipo de obras sin tener que enfrentarse a los criterios segregacionistas de edad e identidad sexual con el que las revistas salvaguardan las series. El consumo transversal, a su vez, ha incentivado una mayor experimentación en el ámbito pictórico y literario del manga al no tener que circunscribirse a las características canónicas de los géneros comerciales. Debido a ello, la iniciativa que ha alimentado esta hibridación de géneros cobra un cariz reivindicativo, puesto que se ha convertido en el principal recurso con el que los *mangakas* tratan de recuperar la autoridad artística sobre sus creaciones.

Al tratarse de un proceso deliberado, la hibridación de géneros en el manga exhibe dos niveles por cómo afecta al exponente artístico. Atendiendo al grado textual, puede identificarse primero una hibridación semántica o de contenidos, en tanto que afecta a las características más evidentes que componen el lenguaje pictórico y literario de una obra. Los recursos gráficos y narrativos que se entienden como ajenos entre sí se combinan para formular una nueva estética que incide en la novedad de la propuesta por encima de su posible relevancia como manifestación artística, dado que no suelen desafiar los criterios de encasillamiento que determinan al público objetivo. Por tanto, la hibridación semántica no actúa necesariamente en contra de los géneros, sino que aprovecha los rasgos de los mismos sin impedir su taxonomía. Ésta se puede hallar en mangas como *Dandadan* (Tatsu Yukinobu, 2021-actualidad), *Gintama* (Sorachi Hideaki, 2003-2019), o *Tokyo Revengers* (Wakui Ken, 2017-2022), dado que ambas ejercen una combinación estética de contenidos derivados de diversas fuentes para ofrecer argumentos novedosos en su presentación. *Dandadan* construye una diégesis que aúna los rasgos de la ciencia ficción y el folklore japonés para aplicarlos en tramas que oscilan entre el horror y los argumentos de combate del *shōnen* tradicional. *Gintama* también cimenta su diégesis en la ciencia ficción, pero, a su vez, ambienta su acción en un cómic Período Edo (1603-1893) en el que los samuráis han sido sometidos por los alienígenas. Por último, *Tokyo Revengers* narra un argumento clásico del subgénero *yankii* —bandas de delincuentes juveniles— mientras implementa el recurso fantástico de los viajes en el tiempo para contar una historia de suspense en dos tiempos distintos.

En segundo lugar, desde el grado subtextual tiene lugar la hibridación discursiva, cuya repercusión incide directamente sobre la facultad persuasiva del mensaje artístico de la obra. Dicho influjo implica una alteración completa que trasciende al lenguaje para afectar al proceso semiótico en su conjunto al introducir variaciones en las manipulaciones modales del manga. Esto aleja al medio de sus pretensiones como producto de entretenimiento efímero en la búsqueda de un impacto en el lector que tenga mayor perennidad, como la crítica social, el comentario político, o el meta-comentario. La consecuencia de estos cambios es transformativa, no solo de la obra, sino del medio en general por la manera en la que choca frontalmente con el hermetismo de los géneros comerciales al abandonar convenciones tan firmemente establecidas como las pautas argumentales o los arquetipos de personaje. Para las obras que sufren esta hibridación, la adscripción a un público no es tan importante como sus posibilidades como herramienta comunicativa. Una pretensión que ha sido previamente notada por Jaqueline Berndt, quien alude a la emergencia de tres tipos de manga diferenciados por su repercusión y sus aspiraciones. El primero, definido como *proper manga* o *global manga*, refiere a las series convencionales que han cosechado éxito comercial dentro de su adecuación a los estilos propios de sus respectivos géneros, resultando en un formato de lectura cuyo impacto es tan descomunal que comienza a funcionar de manera independiente a la producción japonesa (Berndt, 2016b, p. 128). No es tanto un formato de lectura, como un medio que permite a los fans interactuar con personas con intereses similares (Bouissou *et al.*, 2010, p. 260). El segundo, afectado por el proceso de hibridación discursiva, se puede definir como *marginal manga* por su rechazo a la convención generalista, y son obras publicadas de manera indiferente a los gustos de los lectores que limitan su tirada al formato *tankōbon*. Sus autores más representativos son Suehiro Maruo —*Midori: la niña de las camelias* (*Shōjo tsubaki: Chika gentō gekiga*, 1984)—, Tatsumi Yoshihiro —*Una vida errante* (*Gekiga Hyōryū*, 2008)—, o Yokoyama

Yūichi —PLAZA (2019)—, cuyo transcurso por el círculo doméstico brilla por su discreción, gozando de mayor éxito entre el público extranjero. El tercer y último tipo se posiciona de manera equidistante a ambos; y es que el *intermediate manga* engloba aquellas obras con pretensión de hibridación discursiva, que aun así consiguen ser amparadas por un magazine y son acogidas por el lector japonés como piezas de culto. Está representado por autores como Shimada Toranosuke —*Breve historia del Robosapiens, (Robo Sapiensu Zenshi, 2018-2019)*—, Asano Inio —*Buenas noches Punpun (Oyasumi Punpun, 2007-2013)*—, o Taniguchi Jirō —*Barrio lejano, (Hakurana Machi, 1998-1999)*—, y aunque según Berndt, no representan una nueva vanguardia estilística revolucionaria (Berndt, 2016b, p. 129), actúan como relatos generacionales que dan voz al sentir de un período concreto de la sociedad japonesa desde una perspectiva crítica.

Si bien la desestabilización de la convención industria está ocurriendo en la actualidad con la hibridación discursiva, cabe mencionar que sus antecedentes pueden localizarse en décadas pasadas al examinar las obras alternativas del *gekiga*. Este tipo de manga se interesa por la narrativa dramática con independencia del género, y sus autores mostraban recelo por los modelos canónicos. Los predecesores a los cambios que están teniendo lugar hoy son exponentes de la historia del manga como el suspense de espionajes que Saito Takao imaginó con *Golgo 13* (1968-actualidad), la épica de boxeo concebida por Kajiwara y Tetsuya en *Joe del mañana (Ashita no Joe, 1968-1973)*, o el revisionismo mítico que Osamu Tezuka dejó impreso en *Fénix (Hi no Tori, 1967-1988)*.

### 3. La hibridación como nuevo discurso

A medida que transcurre el tiempo, la industria del manga parece ofrecer más a menudo ejemplos de obras que, a pesar de ocupar sus respectivos espacios en las revistas impresas, se desmarcan de la categorización de los géneros comerciales y los géneros de contenido. Cada vez son más las producciones que se distancian a través de un discurso propio enunciado mediante recursos que rompen con la estilística que las editoriales han impuesto durante años, y resulta interesante examinar algunos de los más notables para terminar de conceptualizar el funcionamiento del proceso de hibridación.

El antecedente de la contemporaneidad que da inicio a la derogación de la disciplina del rigor comercial se puede encontrar en *Death Note* (2003-2006), creada por el tándem formado por Ōba Tsugumi y Obata Takeshi al amparo de la *Shōnen Jump*. Una serie que, desde su estreno, ha suscitado dudas respecto a su adecuación al género del magazine en el que se publicaba. Y es que su temática adulta y ambientación sobria se opone a la estilización habitual que se puede encontrar en obras coetáneas como *Tutor Hitman Reborn (Katekyō Hitman Reborn, Amano Akira, 2004-2012)* o *Eyeshield 21 (Inagaki Riichiro y Murata Yusuke, 2002-2009)*. El relato sigue los pasos de Yagami Light, un adolescente que, bajo el pseudónimo de Kira, asesina sin piedad a criminales y delincuentes tras adquirir un cuaderno capaz de acabar con la vida de cualquier persona cuyo nombre es escrito en sus páginas. La premisa evidencia a simple vista una separación con el estilo general de la revista, convirtiéndose rápidamente en una trama de persecución que explora los problemas de una sociedad japonesa alienada, como la pena de muerte, los abusos escolares, o el pánico mediático (Napier, 2007; 2010, p. 358). Su perspectiva toma la posición de un protagonista diametralmente opuesto a la rectitud que suele predicarse en el *shōnen*, posicionándose rápidamente como un megalomaniaco que no esconde su faceta perversa al cometer actos aborrecibles sin ningún remordimiento. Y es que, aunque la crítica social y el enfrentamiento de filosofías dicotómicas son habituales en las series adolescentes, *Death Note* reflexiona con ambigüedad sobre el conflicto entre el legalismo punitivo y la bondad confucionista, proyectando ambas perspectivas sobre el protagonista que asesina a sangre fría y el antagonista que lo persigue, permitiendo que el lector cuestione ambos posicionamientos sin dar una respuesta concreta durante gran parte de su recorrido. Esta enunciación amoral incide en una aproximación en la forma del discurso que se acerca a las reivindicaciones impúdicas que son más propias del *seinen*, hibridando un posicionamiento discursivo que se dirige habitualmente al público adulto para acomodarlo dentro de una publicación dedicada a los jóvenes y adolescentes. A diferencia de otros protagonistas de *shōnen* que recurren a la violencia en defensa propia como Gon Freecs de *Hunter x Hunter* (Togashi Yoshihiro, 1998-actualidad) o Meliodas de *The Seven Deadly Sins (Nanatsu no Taizai, Suzuki Nakaba, 2014-2018)*, Light la emplea de manera indiscriminada en una persecución de ideales que terminan por seguir las pautas de la tragedia griega hasta convertirlo en una víctima de su propia *hibris* (Cools, 2011, p. 63), finalizando el relato en un punto cínico e indeterminado.

En lo que respecta a su contenido, también se encuentra sometida a una hibridación semántica que resulta antitética a las convenciones de la época. La narrativa emplea recursos arraigados en el conflicto psicológicos y el suspense, sorteando casi por completo las secuencias de acción para sustituirlas por viñetas en las que se extienden líneas y líneas de diálogo. Sin embargo, dispone sus pulsos dramáticos valiéndose del ritmo secuenciado y el estilo pictórico propios de las series centradas en las batallas. En lugar de centrarse en golpes físicos, las viñetas hacen énfasis en los golpes de efecto, subrayando con líneas de movimiento y abstracciones artísticas los choques intelectuales que se dan a lo largo de cada capítulo. *Death Note* presenta una doble hibridación, discursiva y semántica, puesto que hace enunciaciones adultas dentro de lo que es habitual en el *shōnen* y recurre a las formas gráficas de la acción y la fantasía para relatar un argumento de suspense.

*Bakuman* (2008-2011), la segunda serie de Ōba y Obata, también actúa como otra de las principales precursoras de la hibridación de géneros en el manga, puesto que emplea los mismos recursos transformativos que su predecesora. De hecho, la manera en la que ambos autores disponen sus obras ya se había popularizado lo suficiente como para ser bautizadas popularmente con el nombre de “manga de batallas atípico” o “manga de peleas sin peleas” por su insistencia en mostrar luchas indirectas entre sus personajes. Una aproximación al análisis de estos rasgos ya alude a la concurrencia de una hibridación semántica que mezcla nuevamente los lenguajes de la acción y el suspense, sin embargo, su hibridación discursiva varía de forma notable con la que se puede encontrar en *Death Note*. El relato, mucho más canónico, presenta a dos aspirantes a *mangaka*, Moritaka Mashiro y Takagi Akito, quienes tratan de publicar una serie en la *Shōnen Jump* para convertirse en autores de éxito con su propia adaptación al anime. A modo de autobiografía dramatizada, *Bakuman* sigue las pautas de una serie adolescente al uso, con una dupla protagonista extremadamente idealista que atraviesa su particular versión del viaje del héroe mientras se desenvuelven con sus respectivas subtramas románticas. El interés que despierta parece acabar en este punto, sin embargo, los aspectos de sus tramas de competición son merecedores de análisis.

En su aventura por mantener la publicación de su serie, Mashiro y Akito deben enfrentarse cada semana a otros *mangakas* mediante las encuestas valorativas de los lectores para evitar caer en los últimos puestos de los rankings de popularidad, lo que significaría la cancelación de su serie. La particularidad de esta disposición argumental reside en que *Bakuman* aprovecha las referencias al mundo editorial para convertirse en un documento que desentraña con todo detalle el funcionamiento de los magazines de manga en la industria japonesa. Para ello, los autores se valen de extensas explicaciones, diegéticas y extradiegéticas, para detallar los diversos concursos, procesos selectivos, cargos organizativos, oficios, e incluso herramientas que intervienen en la creación de un manga de género *shōnen*. En cada capítulo, la progresión narrativa queda pausada para incidir en la metaficción referencial, aproximándose a lo que sería el *gakushū manga*, una obra de carácter formativo que promueve la educación mediante el entretenimiento de las viñetas (Berndt, 2016b, p. 127). De esta manera, *Bakuman* se convierte en un ejemplo especial de la hibridación de géneros, y en especial de la hibridación discursiva, al convertirse en lo que Sergio Vidal ha calificado como “narrativa triangular” (Vidal, 2016, p. 205), puesto que la obra de Ōba y Obata es capaz de funcionar como un relato de manga *shōnen* habitual, como un *gakushū manga* informativo respecto a la propia industria, o como una pieza del género de la autoficción en la que los autores dramatizan sus propias vidas.

En la última década, varias series han aparecido influenciadas por *Bakuman* y su narrativa multidisciplinar. *Dr. Stone* (Boichi e Inagaki Riichiro, 2017-2022) es un *shōnen* ambientado en un mundo post-apocalíptico en el que los pocos humanos supervivientes tratan de investigar una catástrofe que ha petrificado al resto de la especie mientras que poco a poco recuperan los avances tecnológicos más importantes de la historia, aportando explicaciones científicas propias del ámbito docente. *Golden Kamuy* (Noda Satoru, 2014-2020) hace lo mismo como *seinen*, puesto que se sitúa en pleno conflicto ruso-japonés mientras narra los intentos del soldado Sugimochi Saichi y la cazadora Asirpa por encontrar un tesoro escondido por el padre de la segunda. En este caso, las interrupciones en la trama sirven para definir el contexto histórico y cultural de las tribus septentrionales del archipiélago japonés, los movimientos durante la campaña militar de 1904, así como las tensiones que atravesaba el país tras las convulsiones ocasionadas por la Restauración Meiji.

Frente al advenimiento de mangas cuyos procesos de hibridación pueden ser fácilmente reconocidos, existen otros mangas que exhiben estas transformaciones, pero que continúan siendo reacios a ser objeto de clasificación. Recientemente, Fujimoto Tatsuki se ha popularizado como autor por ostentar un catálogo de obras que ignoran por completo la convención de los géneros comerciales dada la cantidad de influencias que manifiestan al mismo tiempo. Su primera serie, *Fire Punch* (2016-2018) fue estrenada directamente en la plataforma digital *Shōnen Jump+*, consiguiendo una nominación al premio Manga Taishō gracias a un argumento subversivo que empleaba la trama de venganza para proyectar críticas hacia el suicidio, la violencia doméstica, el fanatismo religioso o la pedofilia. Su segunda serie, *Chainsaw Man* (2018-actualidad), se ha convertido en un fenómeno mundial con veintitrés millones de copias a fecha de enero de 2023, y sigue los pasos de Denji, un adolescente sin hogar que, tras morir y renacer como un híbrido entre humano y demonio, se ve obligado a trabajar para una organización gubernamental destinada al exterminio de criaturas sobrenaturales. Inspirado por *Devilman* (1972-1973) de Nagai Go, y por el cine *grindhouse*, Fujimoto hace un recorrido transversal por los distintos géneros comerciales, examinando sus características canónicas para, posteriormente, ejercer una deconstrucción de las mismas. Lanza un ataque al conformismo con el que las tramas del *shōnen* se desarrollan recurriendo a un ritmo irregular y a la eliminación de personajes clave sin que estos sean capaces de resolver sus conflictos. Apela al uso de la ultraviolencia para burlarse del uso infantil que hace de esta el *seinen* e interrumpe sus subtramas románticas para representar el naturalismo de las relaciones que parece ausentarse en las idealizaciones del *shōjo*. Incluso los personajes actúan como reflejos caricaturescos de los arquetipos tradicionales para ejercer un comentario respecto a la labor que han desempeñado en la conceptualización del modelo de manga juvenil. Tanto Denji, que solo actúa persiguiendo la gratificación inmediata, como sus amistades, son títeres manipulados por una fuerza

superior que los hace seguir un guion predeterminado, Sus intereses amorosos, Ryze y Makima, se presentan como relaciones negativas cuya presencia alude a una fatalidad que ha sido premeditada con alevosía y que se aprovecha de la cosificación femenina habitual en la ficción masculina para ejecutar sus planes.

Este tipo de obras, que buscan la renovación, deconstrucción, o directa destrucción de las convenciones de género presenta una hibridación que actúa tan en contra de la compartimentalización temática es lo que Larisa Prokhorova y Galina Zavialova definen como “anti-género”, una deconstrucción de la unidad que suscita la disonancia cognitiva y llama a la ambigüedad interpretativa (Prokhorova y Zavialova, 2020, p. 1116) para incitar un diálogo con el propio lector.

#### 4. La hibridación como alternativa a la hegemonía masculina

A pesar de la relativa pluralidad que existe hoy en día en el volumen bruto de series impresas, puede notarse una clara preeminencia de aquellas obras elaboradas desde una perspectiva y hacia un perfil masculino. Basta con observar la considerable superioridad que han tenido aquellas obras demarcadas dentro del género *shōnen* para ratificar esta afirmación. Los cambios que está sufriendo el manga contemporáneo no se pueden comprender sin tener antes una definición de la hegemonía que este género comercial ha impuesto sobre los demás, que, desde la etapa en la que las publicaciones buscaron acomodarse al panorama de la posguerra instaurando la división de géneros comerciales, el *shōnen* se ha mantenido como el más rentable de la industria. Y es que se ha convertido por antonomasia en el modelo de lo que debe ser el manga, tanto para el imaginario colectivo como para las estrategias comerciales que siguen las editoriales, quienes buscan la producción del mayor número de *global manga* por las posibilidades que ofrece la explotación transmedia de una franquicia mundial. Esta situación casi protagónica que tiene el género ha ocasionado, solo por la mera cantidad de autores que trabajan dentro del mismo, que los procesos de hibridación incidan con mayor entidad en el catálogo de series dirigidas a los jóvenes adolescentes.

Durante las últimas dos décadas, los informes de la Japanese Magazine Publishers Association muestran cómo los primeros puestos en los listados de revistas con mayor cantidad de números impresos del país se encuentran ocupados exclusivamente por publicaciones hechas para el lector masculino, como la *Weekly Shōnen Jump*, *Weekly Shōnen Magazine* (1959-actualidad), *la Big Comic Original* (1972-actualidad) o la *Weekly Young Jump*. A fecha de octubre de 2022, era necesario descender al menos hasta el décimo puesto para encontrar la primera revista dedicada al sector femenino, la *Ciao* (1977-actualidad), cuyo contenido se compone íntegramente de series del género *shōjo*. Una disparidad que se repite de manera incluso más pronunciada en la venta de *tankōbon*. Los datos recopilados por entidades independientes como Oricon, Anime News Network, o ITMedia, junto a periódicos nacionales como *The Asahi Shimbun*, *Variety Japan*, o *Mainichi Shimbun*, y los balances facilitados por las tres mayores editoriales que ostentan el control de la industria —Shūeisha, Kodansha y Shogakukan— manifiestan que aquellos mangas con una circulación de más de 100 millones de copias son de temáticas *shōnen*. Nombres sobradamente reconocidos por el público general, como *One Piece* (Oda Eiichirō, 1997-actualidad), *Dragon Ball* (Toriyama Akira, 1984-1995), o *Naruto* (Kishimoto Mashashi, 1999-2014) son las iteraciones más sonadas en estas posiciones. Aunque existen algunas excepciones fuera del ámbito juvenil que se comparan a estos números, como las mencionadas *Doraemon* —*kodomo*— y *Golgo 13* —*seinen*—, su presencia, más que sugerir el posible atractivo de sus géneros, parece demostrar el arraigo que tienen las series con un período de publicación considerablemente superior al de sus competidoras. Por su parte, la venta de *tankōbon* en el ámbito de los géneros femeninos no superan el margen de ventas situado entre los 50 y los 99 millones de copias, con *Boys Over Flowers* (*Hana Yori Dango*, Kamio Yoko, 1992-2003), *Glass no Kamen* (Miuchi Suzue, 1976-2012) o *Nana* como ejemplos que mayor beneficio han generado. Tal es la brecha en la industria que Sharon Kinsella afirma que más del 40 por ciento del manga producido en Japón durante 1990 se dirigía de forma exclusiva hacia los hombres (Kinsella, 2000, p. 54). La información facilitada por los distintos medios que analizan el mercado editorial del país nipón ratifica que dicha disparidad no ha hecho más que acentuarse con el cambio de siglo a pesar del auge de subgéneros como el *boys love* o el *magical girl*, por lo que no es de extrañar que la percepción general del manga como modelo de expresión haya tomado las características más comunes del *shōnen* para aplicarlas como estándar que permea al resto de géneros en un intento de homogeneizar el proceso creativo.

De entre las características del género juvenil, hay tres que destacan por su recurrencia en el ámbito narrativo de tal manera que actúan como pautas que configuran un modelo base de enunciación discursiva que a su vez facilita la estructuración argumental de las premisas presentadas por los *mangakas*. Éstas no devienen de un acuerdo tácito, sino que en muchas ocasiones son recomendadas o impuestas por los cargos editoriales asociados a la supervisión de una serie para garantizar su recepción entre el público.

La primera reside en la conceptualización del personaje protagonista, por lo general de identidad masculina y de carácter sanguíneo, cuyo diseño es imprescindible que fomente la proyección del lector para su inmersión en la diégesis. Para ello, suele mostrar algún tipo de defecto o exclusión social, ya sea mediante rasgos intrínsecos a su persona, como ser capaz de ver espíritus o pertenecer a una raza distinta a la privilegiada —Asakusa Yoh en *Shaman King* (Takei Hiroyuki, 1998-2004) y Legoshi en *Beastars* (Itagaki Paru, 2016-2020) —, o mediante

motivos extrínsecos, como la infracción de un tabú científico o la persecución sufrida por vivir al margen de la ley —Edward Elric en *Full Metal Alchemist* (Arakawa Hiromu, 2001-2010) y Vash Estampida en *Trigun* (*Nightow*, 1996-1997)—. La segunda característica define una trama dinamizada a través de la acción con una ambientación propicia para el conflicto físico entre los personajes, como la competición deportiva —*Haikyuu* (Furudate Haruichi, 2012-2020), *Hajime no Ippo* (Morikawa Jyoji, 1989-actualidad) —, la distopía —*El puño de la Estrella del Norte* (*Hokuto no Ken*, Buronson y Hara, 1983-1988), *Ataque a los Titanes*, (*Shingeki no Kyojin*, Isayama Hajime, 2009-2021)—, o el juego de supervivencia —*The Promised Neverland* (Shirai Kiau y Demizu Posuka, 2016-2020), *Alice in Borderland* (*Imawana no Kuni no Arisu*, Asō Haro, 2010-2016). Por último, la tercera y última característica reside en la relación de dependencia que estos mangas mantienen con la estructura del viaje del héroe descrito por Campbell (Drummond-Matthews, 2010, p. 70) al seguir con fidelidad las fases de la aventura que enumeraba el mitólogo estadounidense. Llega a ser común, además, encontrar un objetivo o elixir tangible de fácil distinción -conseguir un tesoro pirata legendario o ser el líder de una aldea- para dinamizar al protagonista hacia un comportamiento activo y que el lector sea capaz de calcular la progresión narrativa del relato cada vez que la serie retoma su publicación periódica con un nuevo capítulo.

En los últimos años, el proceso de hibridación de géneros se está encargando de introducir variaciones en la fórmula creativa del *shōnen* para crear obras de clasificación indeterminada. Los personajes se distancian cada vez más del paradigma heroico y los patrones narrativos se difuminan para resultar en relatos cuya progresión se encuentra menos pautada, y los elementos que han sido rasgos estilísticos de un género, como el sexo y la violencia, son en su lugar empleados como recursos con significancia diegética. La ambigüedad resultante con la que los nuevos mangas se adscriben al género juvenil solo es concretada cuando se atiende a la revista donde la serie es publicada. Aun así, la combinación entre semánticas y discursos ha llegado a un extremo en el que muchas series comienzan a ser apartadas de las tiradas impresas para delimitar su distribución a las plataformas digitales de las editoriales. Una iniciativa que busca fidelizar a un lector más diversificado ofreciéndole una alternativa que no le obliga a consumir el resto de contenidos canónicos de los magazines y que está claramente inspirada por el éxito de los *scanlations*, traducciones ilícitas de las series que eran subidas de forma gratuita a repositorios en línea (Rampant, 2010, p. 226). *Jojo's Bizarre Adventure* (*Jojo no Kimyō na Bōken*, Araki Hirohiko, 1987-actualidad) es quizás el ejemplo más destacado de este cambio. Durante décadas ha sido una serie referente de la *Shōnen Jump* por su diégesis enfocada al establecimiento de una dinámica de combates y un diseño de personajes hipermasculinizados, heredero de obras como *El puño de la Estrella del Norte* o *Kinnikuman* (Yudetamango, 1979-1987), y que encarnaban los valores heroicos del sacrificio, la valentía y la justicia (Fuentes & Green, 2021, p. 1). Su éxito ha quedado registrado por mantenerse como una de las propiedades más rentables de Shūeisha, con unos 131 volúmenes recopilados que la colocan como la segunda serie más longeva de la editorial, tan solo superada por los 200 volúmenes de *KochiKame* (*Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo*, Akimoto Osamu, 1976-2016).

A pesar de alzarse como una obra firmemente asentada en su estilo, en 2005 la serie transfirió su publicación a las páginas de la *Ultra Jump* (2005-actualidad), implementando en su semántica una serie de cambios progresivos que aproximaban su enfoque hacia el de un público no solo más adulto, sino también más indefinido en su identidad sexual. Lo que antes era un relato paradigmático para el público juvenil ha ido cambiando desde entonces para ofrecer una obra de corte experimental. La narrativa orientada a los combates ha dado paso a un argumento que le concede mucho más protagonismo a las tramas de intriga y a las subtramas que se dan entre los personajes, los cuáles han dejado atrás su diseño eminentemente masculino para mostrar un aspecto andrógino influenciado por los físicos estilizados de la moda. A día de hoy, la obra de Araki Hirohiko cultiva una diégesis surrealista que rechaza las convenciones de género y establece un diálogo entre el manga y otras disciplinas artísticas, como la música o las tendencias en las pasarelas de moda.

## 5. Conclusiones finales. Hacia una nueva clasificación académica

El manga se encuentra nuevamente en un punto crítico en su historia. Al igual que ocurrió durante su concepción como una compilación de los bocetos de Katsuhika Hokusai (Miyamoto & Prough, 2002), el salto a la tira cómica llevado a cabo por Kitazawa Rakuten (Stewart, 2013, p. 27), o la implementación de una narración compleja llevada a cabo por Tezuka y Hasegawa (Bouissou, 2010); este medio de expresión vuelve a sufrir una reformulación de sus principios fundamentales para adaptarse a los cambios socio-económicos del período contemporáneo.

Este proceso, la hibridación de géneros, radica en una reconceptualización de los parámetros textuales y subtextuales del manga como discurso artístico para librarse de las preconcepciones de los géneros comerciales en aras de apelar a un público diversificado que ya no puede ser abarcado por las distinciones tradicionales de identidad sexual y edad. Por primera vez en su historia, los *mangakas* están consiguiendo liberar los discursos de sus obras sin sacrificar el éxito comercial para crear productos con sensibilidad artística ajenos a las imposiciones editoriales. No solo surgen nuevos acercamientos al diseño o la narrativa, sino también diferentes formas de representar las relaciones entre distintos sistemas de valores con métodos multidisciplinares.

En este contexto, el estudio académico tiene la responsabilidad de adaptarse a dichos cambios para reformular

las propuestas de clasificación. Hace falta la creación de nuevos géneros que atiendan a las particularidades discursivas cada vez más sofisticada de la obra artística, percibiendo la agencia del autor y la posible inferencia del lector, en lugar de seguir incurriendo en generalizaciones que frivolizan el medio expresivo al enfocarse exclusivamente en los factores mercantiles y los elementos estratégicos del contenido. También es necesario reconocer la mutabilidad inherente al manga para concluir que la labor clasificadora, si bien útil, no es más que una herramienta que debe evolucionar de acuerdo a su objeto de ordenamiento.

## Referencias

- Bakhtin, M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*. The University of Texas Press.
- Berndt, J. (2016a). Introduction: Manga Beyond Critique? *Kritika Kultura*, (26), 166–178. <https://doi.org/10.13185//KK2016.02610>
- Berndt, J. (2016b). Manga, which manga? Publication formats, genres, users. In A. Targowski, J. Abe & H. Kato (Eds.) *Japanese Civilization in the 21<sup>st</sup> Century*, (121-133). Nova Science Publishers. <https://bit.ly/3YJXY9l>
- Bouissou, J. M. (2010). Manga: A Historical Overview. In T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of global and cultural perspectives*, (17-33). The Continuum International Publishing Group Inc. <https://bit.ly/3YZsrA2>
- Bouissou J. M., Pelliteri, M., Dolle-Winkau, B. & Beldi, A. (2010). *Manga in Europe: A short study of market and Fandom*. In T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of Global and Cultural Perspectives*, (253-266). The Continuum International Publishing Group Inc. <https://bit.ly/3YZsrA2>
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited.
- Brienza, C. (2015). Introduction: Manga without Japan? In C. Brienza (Ed.), *Global manga: "Japanese comics" without Japan?* (pp. 13-33). Ashgate Publishing.
- Cools, V. (2011). The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga. *Image & Narrative*, 12(1), 63-82. <https://bit.ly/3xxnzXa>
- Drummond-Matthews, A. (2010). What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga. In T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of Global and Cultural Perspectives*, (62-76). The Continuum International Publishing Group Inc. <https://bit.ly/3YZsrA2>
- Fuentes, T. & Green, A. M. (2021). *The Joestar Spirit: How the Protagonists of JoJo's Bizarre Adventure Embody Key Traits of the Hero*. *Undergraduate Research Symposium Lightning Talks*, 5. University of Nevada. [https://digitalscholarship.unlv.edu/durep\\_lightning/5](https://digitalscholarship.unlv.edu/durep_lightning/5)
- Greimas, A. J. y Courtés, J. (1979). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette Universites.
- Guignery, V. (2011). Introduction. Hybridity, Why it Still Matters. In V. Guignery, C. Pessa-Miquel & F. Specq (Eds.). *Hybridity: Forms and Figures in Literature and the Visual Arts*, (1-8). Cambridge Scholars Publishing. <https://bit.ly/3YTQZui>
- Ito, K. (2009). New Trends in the Production of Japanese Ladies' Comic: Diversification and Catharsis. *Japanese Studies Review*, XXII, 111-130. <https://bit.ly/3IARsqT>
- Kacksuk, Z. (2016). From "Game-Life Realism" to the "Imagination-oriented Aesthetic": Reconsidering Bourdieu's Contribution to Fan Studies in the Light of Japanese Manga and Otaku Theory. *Kritika Kultura*, 26, 274-292. <https://bit.ly/3kaTkCo>
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Curzon Press.
- Martínez, J. M. (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (Extra 3), 1-10. <http://bit.ly/3lfxo0H>
- Miyamoto, H. y Prough, J. (2002). The formation of an impure genre – On the origins of "manga". *Review of Japanese Culture and Society*, 14, 39-48. <https://www.jstor.org/stable/42800200>
- Napier, S. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Palgrave Macmillan.
- Napier, S. (2010). Death Note: The Killer in Me is the Killer in You. [Review of Death Note. Volumes 1-12, by T. Ōba, T. Obata, P. Rolf, A. Kirsch, & T. Miyaki]. *Mechademia*, 5, 356–360. <https://www.jstor.org/stable/41510980>
- Prokhorova, L. & Zavialova, G. (2020). *Anti-Genre Category in Modern Studies: Deconstruction or Renewal?* In N. L. Amiryannova (Ed.), *Word, Utterance, Text: Cognitive, Pragmatic and Cultural Aspects*, vol 86. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences (pp. 1160-1168). European Publisher. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.08.134>
- Rampant, J. (2010). *The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get*. In T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of Global and Cultural Perspectives* (221-232). The Continuum International Publishing Group Inc. <https://bit.ly/3YZsrA2>
- Stewart, R. (2013). Manga as Schism. Kitazawa Rakuten's Resistance to "Old-Fashioned" Japan. In J. Berndt & B. Kümmerling-Meibauer (Eds), *Manga's Cultural Crossroads* (39-61). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203366196>
- Torrents, A. G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de animación*, (5), 158-172. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547>
- Verón, E. (1988). Prensa escrita y teoría de los discursos sociales: producción, recepción y regulación. En *Language, discourses, et societés* (pp. 11-25). Didier Erudition.
- Vidal, S. (2016). Triangular Narratives. Approaches to Genre Combination in the Contemporary Novel. *452<sup>o</sup>F Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*, (14), pp. 192-208. <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/14138>

Young, R. J. C. (1995). *Colonial desire. Hybridity in theory, culture and race*. Routledge.

*6.4. Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga shōnen.*

# SUJETOS ESPEJO. EVOLUCIÓN DE LA REPRESENTACIÓN MASCULINA EN EL PERSONAJE PROTAGONISTA DEL MANGA *SHŌNEN*

*Fabio Martínez Alcaide*<sup>1</sup> y *Jacqueline Venet-Gutiérrez*<sup>2</sup>

## 1. INTRODUCCIÓN

Gran parte del éxito cosechado por el manga japonés se debe al auge que ha experimentado el *shōnen* como exponente comercial por antonomasia del medio. Las obras de este género dirigido al varón adolescente han conseguido posicionarse como representantes casi absolutas del carácter de la viñeta japonesa. Su enorme popularidad provoca que sus características pictóricas y narrativas no sean solo fácilmente reconocibles, sino que a veces se presuponen erróneamente como inherentes al resto de producciones de manga.

Dado el particular proceso de producción que atraviesa el género para apelar a las demografías a las que se dirige, merece la pena fijarse en la conexión que se establece entre los aspectos semánticos y el modo en el que estos se disponen para representar la identidad del lector objetivo. Debido a que el *shōnen* abarca una franja de público, situada entre chicos de 12 a 18 años, su condición como medio de masas incide en la exhibición de las masculinidades. Muchos de los recursos presentados en la página refuerzan esta perspectiva, puesto que se pueden entender como promotores de unos modelos de género relacionado con los roles aceptados en el período histórico coetáneo a la producción de manga. Algunos han sido estables en el tiempo. Por ejemplo, la preeminencia de las tramas de acción y la presencia de elementos tradicionalmente asociados a la hombría, como la competición, la confrontación física, o la violencia. Otros han sufrido cambios cuya motivación busca reflejar la progresión seguida por la cultura de género. El más interesante de estos últimos quizás sea la figura del personaje protagonista alrededor del cual giran los acontecimientos dramáticos y cuya relevancia ha sido esencial no solo por su función dentro del ámbito argumental, sino porque, a través de los diversos arquetipos en los que se encarna, permite trazar el camino que ha transitado la comprensión de la identidad masculina a lo largo del último siglo.

## 2. OBJETIVOS

Este trabajo pretende exponer los diversos estados y tipos de representación que ha tenido la identidad masculina en el manga japonés, concretamente en el *shōnen* por su trascendencia en el medio, así como los parámetros contextuales que han sido causantes de los mismos.

Entender la entidad que adquiere el personaje protagonista en el *shōnen* requiere, ante todo, de una observación capaz de diferenciar las principales funciones que desempeña en los discursos del manga. No basta con examinar su uso práctico como recurso argumental, estudiado por la narratología, sino que es indispensable indagar en su inherencia al proceso de proyección identitaria con el que se pretende representar las características del género masculino.

Desde una perspectiva pragmática, se puede explicar su importancia como un síntoma de la inmediatez con la que se produce y consume el manga. El reducido espacio semanal con el que cuenta una serie en las publicaciones impresas, así como el apresurado ritmo de lectura

---

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos, España.

<sup>2</sup> Universidad Rey Juan Carlos, España.

(Cools, 2011, p. 67), obligan a hacer un uso eficiente de los recursos materiales que ofrece el ámbito editorial. Teniendo en consideración que, por ello, cada autor cuenta con un número finito de páginas por capítulo, emerge la necesidad de agilizar el desarrollo argumental sin que actúe en detrimento del espacio que deben de ocupar las secuencias de acción que fungen como reclamo del género. Por ello, se recurre al diseño de un elenco de personajes asentado en modelos de carácter reconocibles cuyas acciones y motivaciones sean de fácil comprensión, hasta el punto de poder ser anticipables para limitar la inclusión de texto redundante. A su vez, desde el punto de vista de la declamación a través de la que se interpela al lector, este elenco, y en concreto el protagonista, comparte unas características con el público que lo convierte en el sujeto de un proceso de identificación que consigue fidelizar la lectura. Es este proceso el punto de partida a partir del cual da comienzo la promoción de realidades de género e identidad sexual a través de la ficción. Tomando el símil empleado por Drummond-Matthews, se dice que los personajes de manga actúan como un espejo sobre el cuál se ven reflejados los dilemas de la realidad (Drummond-Matthews, 2010, p. 74).

### **3. METODOLOGÍA**

Mostrar la manera en la que el personaje de *shōnen* consigue plasmar la realidad del género masculino, su principal público objetivo, exige, por una parte, recurrir a un método de análisis semiótico para precisar el proceso a través del que la ficción promociona una identidad. Por otra, es necesario comprender los parámetros actitudinales y conductuales bajo la perspectiva del estudio de masculinidades y herencias hipertextuales.

Este texto recurre a las exploraciones previas que la investigación en manga ha emprendido en lo que respecta a los estudios de género. Partiendo del reconocimiento que hace Unser-Schutz (2015) del modo mediante el cual se construye la identidad de género para que sea posteriormente consumida por los lectores (p. 134), también profundiza en las conexiones que Grace En-Yi Ting afirma que se producen entre los géneros comerciales y el público (Ting, 2020). De manera complementaria, las exploraciones previas que autores como Brenner (2007), Schodt (1987), Lozano-Méndez y Loriguillo-López (2022), o Levi (1998) han efectuado en el ámbito de la viñeta japonesa sirven como puerta de acceso a un campo que a veces se presenta como inescrutable debido a la barrera cultural que suele protegerlo.

Teniendo en cuenta la necesidad de distinguir los métodos a través de los que el *shōnen* presenta las diversas realidades del género masculino, este trabajo se fundamenta sobre tres pilares teóricos complementarios al estudio del manga japonés. En primer lugar, bebe de las nociones semióticas introducidas por Barthes, Greimas y Bremond (1970) en sus análisis estructurales del relato y las de Greimas y Fontanille (2002) para detallar el proceso de proyección identitaria. En segundo, asienta las bases del estudio identitario en la obra de autores como Campbell (2020), Fukuyama (1992) o Cook (2013), dotando de especial interés la inclusión de investigadores como Kaufman (1999), Cortés (2004), y Hickey (2016) en lo que compete al estudio de la masculinidad. Finalmente, en tercer lugar, reconoce la manifestación de intertextualidades devenidas de la naturaleza globalizada de la viñeta japonesa, valiéndose de las conclusiones obtenidas por Genette (1989).

### **4. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. La seducción como proceso semiótico de proyección identitaria**

La relación de proyección identitaria que se establece entre el lector y protagonista de *shōnen* remite a una seducción que atiende a las configuraciones generales de la pasión

definidas por Greimas y Fontanille (2002). Durante el proceso de lectura, ambos agentes son sujetos comparables en las modalizaciones que los afectan, compartiendo una serie de rasgos que los obligan a atravesar obstáculos equiparables. Sin embargo, la progresión argumental del relato incurre en una diferenciación en los rasgos de competencia y los actitudinales cuando el personaje atraviesa un proceso de crecimiento vital que le permite superar las dificultades que lo afectan. Este distanciamiento se acentúa a medida que el protagonista alcanza, mediante la transformación, un grado de satisfacción que suscita la respuesta celosa del lector, el cual envidia el éxito obtenido por el individuo ficticio al que otrora consideraba como su homólogo. Entendiendo los celos como aquello que suscita el sufrimiento ante la contemplación del gozo ajeno, es posible enunciar esta relación recurriendo a la terminología semiótica para organizarlos en una fórmula que se podría definir como el Programa de Proyección Identitaria (PPI). En ella, el lector se sitúa como un Sujeto Disjunto (S1) que envidia al personaje protagonista por su condición como Sujeto Conjunto (S2) al que se le han otorgado unos atributos, enunciados como un Primer Objeto Modal (Om1), con los que es posible alcanzar la plenitud (Greimas y Fontanille, 2002, p. 178):

$$A(PPI) \Rightarrow [S1 \cap Om1 \cup S2]$$

La respuesta emocional que suscita el personaje protagonista no es inmutable, sino que experimenta una serie de cambios en base a la progresión de la lectura e interpretación de la misma. Unos cambios que hacen progresar a los celos hasta dos posibles estados catárticos a partir de los que el lector puede depurar las impurezas de su carácter, y cuya concreción depende de la categorización que se hace del comportamiento practicado por el protagonista. Empleando los valores dados por su contexto sociocultural, el lector juzga dicho comportamiento, que actúa como un Segundo Objeto Modal (Om2), para determinar su adherencia al mismo. Si se considera positivamente, los celos se convierten en un sentimiento de aprecio que incita a la emulación para compartir el mismo gozo. Por el contrario, si el juicio es negativo, se cultiva un recelo que culmina en un rechazo que comprende como inmerecidos los beneficios obtenidos por el personaje protagonista:

$$A(PPI) \Rightarrow [S1 \cap Om1 \cup S2] \Rightarrow [S1 \cap Om1 \cup (S2 \cup Om2)] \Rightarrow [S1 \cup Om2] \Rightarrow \text{Emula}$$

$$A(PPI) \Rightarrow [S1 \cap Om1 \cup S2] \Rightarrow [S1 \cap Om1 \cup (S2 \cup Om2)] \Rightarrow [S1 \cap Om2] \Rightarrow \text{Rechaza}$$

La representación de la identidad masculina en el *shōnen* radica en todas aquellas alteraciones que atañen a la caracterización del personaje protagonista y que devienen en su ratificación o condena cuando el lector aplica los valores del género masculino, los cuales le pueden ser dados por la estructura patriarcal o por la propia obra. A través del análisis de este proceso, es posible determinar el discurso de género que se encuentra implícito en la labor narrativa, así como la intención subyacente al mismo, puesto que la visión japonesa siempre ha estado presente a través de sus representaciones visuales y textuales, reflejando la realidad del mundo contemporáneo en el mundo imaginario (Harvey, 2019, p. 13).

#### **4.2. Implementación del poder masculino e hipermasculinización como parámetros actitudinales**

El manga japonés se encuentra sujeto a la influencia de las convenciones de género. La incidencia de la perspectiva masculina en el *shōnen* se debe a la preeminencia del hombre como autor y como lector, manteniendo la estructura patriarcal de la sociedad nipona, plasmándola en la ficción a través de sus recursos discursivos, y promocionando una forma

de organización económica, política y social basada en la autoridad y liderazgo del varón. Sus personajes destacan por la claridad con la que se subordinan ante este sistema, siendo posible reconocer en sus actitudes los comportamientos arquetípicos de la masculinidad tradicional.

Rodríguez-Menéndez permite profundizar en el ámbito de las actitudes al introducir la noción de *habitus* de género como saberes implícitos aprehendidos en el estado familiar e impulsados por atributos biológicos superficiales que dictan actitudes sistemáticas y únicas al género del individuo (Rodríguez-Menéndez, 2003, p. 48). De entre estos saberes, lo masculino ve sus acciones guiadas por un tipo secundario denominado como *habitus* de dominación que inculca en su carácter el deseo de imponer su autoridad sobre otros hombres y, de manera secundaria, las mujeres (Rodríguez-Menéndez, 2003, p. 53). Al comparar la caracterización de los personajes que han protagonizado las series de *shōnen* más destacadas del último siglo, es posible detectar la presencia de dicho *habitus* en la preeminencia de confrontaciones directas entre individuos, insistiendo en la exhibición del poder como un rasgo deseable cuya búsqueda integra una parte fundamental del desarrollo dramático en la trama. La forma en la que el manga para chicos jóvenes incide en la persecución de este poder, entendiéndolo como la competencia necesaria para llevar acciones transformadoras que satisfagan las pulsiones del *habitus*, remite a la filosofía patriarcal que equipara la fuerza física a la fuerza moral (Suvilay, 2018, p. 251). El poder, dentro del Programa de Proyección Identitaria mencionado previamente, siempre se convierte en el objeto modal suscitador de la envidia del lector, y la tipificación moral del comportamiento ejercido por el mensaje protagonista promueve un modelo actitudinal que refuerza las convenciones clásicas del rol masculino al atribuir connotaciones positivas a determinadas acciones como la protección, el valor, o la violencia.

Teniendo en cuenta la manera en la que se desarrolla el conflicto en este tipo de ficciones, habitualmente a través de confrontaciones físicas, es posible intuir que la sociedad japonesa y el manga *shōnen* comprenden el poder como una internalización de la violencia en los hombres. Atendiendo a las distinciones que Kaufman (1999) efectúa al respecto, se comprueba que la misma se puede producir de siete maneras distintas, según cómo la violencia es puesta en práctica. La primera, como herramienta para establecer una jerarquía patriarcal, impulsa la necesidad de ejercerla para defender la posición en dicha escala; la segunda, como elemento que garantiza el derecho a poseer privilegios sociales sobre otros miembros inferiores de la jerarquía; la tercera, como acciones que han sido aceptadas de forma tácita por la sociedad; la cuarta, como difusor de miedo ante la perspectiva de sufrir una degradación jerárquica; la quinta, como alienante de sentimientos considerados anti-masculinos; la sexta, como justificador de exabruptos emocionales, consecuencia de la represión emocional; y la séptima, como ciclo que es repetido por los hombres que ponen en práctica todas estas violencias pasadas sobre sus homólogos (Kaufman, 1999, pp. 1-4). Estos siete tipos han conseguido establecer un sistema de retroalimentación basado en el deseo de dominación que, además de imponerse como estándar, ha logrado desarrollar herramientas con las que retroalimentarse. Tanto Kaufman como Castelli-Olvera y Castelli-Olvera (2016) reconocen que se ponen en práctica procesos de expulsión y defenestración social hacia aquellos hombres que, por puerilidad o desavenencias, no atienden a estas convenciones conductuales de género (Kaufman, 1999, p. 3; Castelli-Olvera y Castelli-Olvera, 2016, p. 207). Unos procesos que también tienen su reflejo en el ámbito del manga, puesto que aquellos personajes que no se afilian a la masculinidad tradicional mostrando cobardía o feminidad son objeto de burla, relegando su función narrativa a la de meros recursos humorísticos.

La propia estructura del manga *shōnen* condiciona la interpretación de la violencia para que

su exposición sea recibida de forma positiva por el lector. El personaje protagonista es instigador de un proceso de humillación del antagonista que se deduce como merecida (Bremond, 1970, p. 108). Además, poner en práctica el poder deseado acarrea una presunción de éxito el cual es identificado en la sociedad patriarcal con los logros físicos (Kaufman, 1999, p. 2). En el ámbito diegético, dicho éxito marca la diferencia entre la vida y la muerte, estableciendo un vínculo directo con la dicotomía triunfo y derrota. Los enfrentamientos del *shōnen* implican un choque de masculinidades donde la más violenta es la que cobra mayor validez, humillando al perdedor a través de una degradación en la jerarquía patriarcal. Humillación que, a través del proceso de proyección identitaria, actúa como la negación del saber enseñado que reafirma la existencia de un saber enseñante superior (Greimas y Fontanille, 2002, p. 83).

La aplicación desmesurada de esta violencia deviene en la construcción de una hipermasculinidad que durante años se ha filtrado en las representaciones del manga japonés y se caracteriza por la creencia de que la violencia es directamente proporcional a la hombría, por una excitación ante las amenazas y el peligro por la oportunidad que representan para ejercer más violencia, y por una actitud sexual hirsuta hacia la mujer (Mosher y Sirkin, 1984, pp. 150-163). Estas características, tienden a incurrir en un aislamiento emocional que no reconoce las necesidades de otros miembros de la sociedad (Hickey, 2016, p. 1). Los varones hipermasculinos desarrollan un perfil intolerante ante las características ajenas al concepto hegemónico de masculinidad, proyectando una visión supremacista (Hickey, 2016, p. 1) que los aísla a la hora de relacionarse.

### **4.3. Las relaciones hipertextuales de la mitología y el identitarismo para dotar a la representación masculina de un objetivo**

Asevera Campbell que el héroe mitológico es un individuo de dones excepcionales que actúa en contra de amenazas domésticas o apocalípticas que atentan contra la vida física y espiritual del mundo (Campbell, 2020, p. 60). Según estos criterios, se puede reconocer en el personaje de *shōnen* una iteración de esta figura, tanto por la similitud entre sus recorridos como por la manera idéntica en la que sus vicisitudes personales actúan como recursos para la difusión de objetivos sociales imitables. Su equiparación llega hasta el punto en el que personajes centrales de una obra reciben el apelativo de *shōnen hero*. Esta conexión ya fue percibida por otros autores que han profundizado al respecto. Drummond-Matthews asegura que el relato típico de *shōnen* sigue patrones comparables a ritos de madurez, separación, iniciación y retorno (2010, p. 70), y Brenner establece que existe una influencia directa entre el protagonista de manga y el canon del héroe occidental (Brenner, 2007, p. 32). Esta condición sinonímica es otorgada por un sistema de hipertextualidades que buscan implementar una doctrina moral específica y alienante del lector a través de la proyección identitaria.

Tomando en cuenta las aportaciones de Genette, la hipertextualidad atañe a todos aquellos textos que deriven de otros a través de una serie de transformaciones directas o indirectas (Genette, 1989, p. 19). En este sentido, y teniendo también en cuenta la percepción que el lector hace de ellas, es posible establecer relaciones hipertextuales entre el protagonista de *shōnen* y conceptos pertinentes a la función del individuo como miembro del colectivo. En la filosofía japonesa, el ser humano actúa de acuerdo con dos disciplinas. Puede seguir el *giri*, socialmente aceptado como el camino altruista ideal que recorre el sujeto, o estar condicionado por el *ninjō* que responde ante las pulsiones de las emociones (Seki, 1971, p. 106). Por su parte, Fukuyama introduce en el ámbito occidental el concepto de *thymos*, o el rechazo del gozo en aras de practicar acciones heroicas que lleva implícito el deseo de ser reconocido como superior en oposición a la *isothymia* o búsqueda del reconocimiento

igualitario ante los semejantes (Fukuyama, 1992, pp. 163-182). Tanto *giri* como *thymos* se encuentran sugeridos en el ámbito intertextual del manga, confiriéndole a la proyección identitaria del *shōnen* la capacidad de implementar de manera exitosa un propósito a través del cual los jóvenes lectores pueden poner el sistema de valores masculinos al servicio de la sociedad.

## 5. RESULTADOS

Ateniendo al sendero transitado por la representación masculina en el *shōnen*, es posible elaborar una tipología comprensible capaz de clasificar al personaje protagonista en dos grupos distinguidos por su aceptación o rechazo de las convenciones patriarcales de género presentadas hasta el momento. La intención de elaborar esta clasificación mediante dichos criterios trata de salvar una problemática que ya planteaba Barthes en su momento. Al igual que Greimas, Todorov, y Bremond, el teórico francés encontraba dificultades al diferenciar personajes de acuerdo con la superficialidad de los predicados y acciones por la incapacidad de concretar una taxonomía precisa y constante (Barthes, 1970, p. 30). Lo que se propone a continuación sorteja estas inexactitudes al centrarse en el modo en el que un personaje protagonista emplea la proyección identitaria para adaptar las realidades psicosociales que afectan al perfil masculino en su relación con sus semejantes y consigo mismo. Tomando prestada la terminología japonesa empleada en la dualidad del *giri*, como sentir colectivo que promueve los valores altruistas se le suma en oposición el *ninjō* como sentir personal preocupado por satisfacer las pulsiones del ego (Seki, 1971, pp. 105-108), se pueden bautizar a estos dos tipos por la manera en la que son capaces de representar la sumisión o enfrentamiento a las estructuras patriarcales. De esta forma, esta discusión aborda al protagonista *girigeki* como ente promotor de la masculinidad tradicional subordinada a la estructura social y al protagonista *ninjōgeki* como figura opuesta defensora de las nuevas masculinidades individualistas.

### 5.1. Identidad masculina en el protagonista *girigeki*

El protagonista *girigeki* se considera como el fundamento del proceso de proyección identitaria en el *shōnen* por la manera en la que emerge de manera simultánea al propio género. Surge en la década de los 50 junto a la implementación de una narrativa sofisticada que definiría el *kindai* manga como estándar moderno cuyas técnicas siguen vigentes. Debido a ello, explicar la configuración de la representación de la identidad masculina en el medio de la viñeta japonesa implica comprender la situación que atravesaba el país. Por una parte, como elemento de la cultura popular, el manga se convierte en una representación de las percepciones y sentimientos que despiertan tras la rendición del país durante la Segunda Guerra Mundial (Nakar, 2008, p. 191). Por otra, como producto de consumo masivo, se instrumentaliza para actuar como una ficción capaz de fomentar actitudes que contribuyesen a la superación de la crisis económica traída por la derrota bélica, la invasión norteamericana, y la disolución del estado imperial (Rees, 2013, p. 1). El afán de supervivencia hace que la viñeta japonesa adopte la imagen de un protagonista capaz de promover los valores de una reformada identidad masculina que puede restaurar la nación, adscribiéndose a principios como la resiliencia, la honestidad, y el sacrificio (Levi, 1998, p. 72).

Como sujeto de la proyección identitaria, el protagonista *girigeki* ejerce una manipulación mediante la que el lector consigue identificar rasgos personales en un agente ficticio para después suscitar la emulación cuando la actitud y dones de dicho agente le permiten triunfar en sus dificultades. Bremond afirma que para suscitar el interés humano que permite poner en marcha este proceso, hace falta que se produzca el reconocimiento de una similitud entre

el espectador y los acontecimientos sufridos por los sujetos antropomórficos de la ficción (1970, p. 90). El *shōnen* va un paso más allá, puesto que también insiste en compartir una misma identidad sexual masculina a partir de la cual implementar los valores patriarcales al servicio del colectivo. Astro en *Astroboy* (Tetsuwan no Atom, Tezuka, 1952-1968) deviene en ejemplo significativo.

Progresivamente, el protagonista *girigeki* ha tornado hacia una representación más agresiva de la masculinidad. Hacia los 70, la liberación del yugo que supuso la invasión norteamericana recupera muchos de los valores eminentemente patriarcales que la ficción promocionaba durante el período Meiji, trayendo de vuelta términos como *shūnen* —tenacidad—, *otoko-rashisa* —hombría—, *gambaru* —resiliencia—, y *konjō* —agallas— (Schodt, 1987, p. 80). Unido a la imitación hipertextual de las películas de acción extranjera populares en la época, el *shōnen* adopta las masculinidades hegemónicas propias de la hipermasculinización. Ello da lugar al nacimiento de personajes distanciados emocionalmente que ejercen la violencia de forma impávida para imponer su autoridad bajo la excusa que le confieren sus acciones heroicas. Este cambio se refleja tanto en una transformación física, capaz de evidenciar la fuerza mediante el desarrollo de cuerpos vigorosos, como en su forma de hablar (Kinsui, 2017). La proliferación de este arquetipo que confiere preeminencia a la virilidad desproporcionada ha dado vida a un subgénero de contenido dentro del propio *shōnen*: el *nekketsu*. La aceptación con la que los jóvenes han percibido esta concepción anticuada de la masculinidad ha terminado por desarrollar una *megalothymia* que instiga la imposición y dominación de la superioridad del individuo varonil (Fukuyama, 1992, p. 181).

## 5.2. Identidad masculina en el protagonista *ninjōgeki*

Las dos últimas décadas han impuesto cambios drásticos que están obligando a proponer una reconceptualización tanto del manga como del modo en el que funciona la representación identitaria masculina. La demografía de lectores se ha expandido gracias a la irrupción de plataformas digitales y a la internacionalización del consumo, introduciendo una manera de leer manga transversal a las indicaciones pautadas por los géneros comerciales. Una tendencia que ha dado paso a un período de desinhibición estilística caracterizado por la hibridación semántica de los recursos gráficos y literarios de la viñeta japonesa. Esta hibridación, desestabilizadora de la taxonomía que históricamente ha sustentado la producción de manga, hace que autores como Berndt comiencen a insistir en la necesidad de fijarse en las particularidades discursivas que componen los textos de este medio expresivo (Berndt, 2016, p. 131). Para la caracterización de los personajes en el *shōnen* supone una revisión crítica de los elementos patriarcales que el protagonista *girigeki* empleaba como elemento de control. Poco a poco, nuevas obras implementan una forma de proyección identitaria interesada en adecuarse a la identidad particular de su público sin recurrir a la idealización nociva de los arquetipos traídos por la mitología o el *nekketsu*. La ficción para chicos jóvenes comienza a favorecer una perspectiva más propia del *ninjō* individualista, en detrimento de valores colectivos que se han demostrado perniciosos por propiciar el auge de trastornos mentales como la depresión o el aislamiento social. El modo en el que estas nuevas angustias son plasmadas en el *shōnen* expone la difusión de un protagonista *ninjōgeki* más introspectivo en el ámbito emocional del hombre.

El modelo de proyección identitaria que sostiene ese protagonista permite deducir que nace como respuesta ante las inquietudes que despiertan en el individuo el advenimiento de la sociedad contemporánea. Un padecimiento que dota al lector y al personaje de una perspectiva fatalista que busca la representación de los defectos y dificultades que emanan de su posicionamiento en la jerarquía patriarcal. El lector experimenta un rechazo de los

vicios que ve reflejados en su homólogo ficticio. El espectador es testigo de la manera en la que sus propios defectos perjudican al protagonista *ninjōgeki* hasta imposibilitarle alcanzar un estado de satisfacción pese a contar con dones extraordinarios. Este proceso gravita en torno al concepto nietzscheano de la experiencia dionisiaca (Nietzsche, 2007), que es definida por Bremond como una degradación, debido a que busca sensibilizar al lector respecto a sus faltas, ejemplificando en la diégesis el modo en el que las transgresiones perjudican al imprudente mediante el encadenamiento funesto de causas y efectos para que finalmente se sancione a sí mismo (Bremond, 1970, p. 104). Debido a la importancia que cobra el sufrimiento personal, no existe una promoción identitaria firmemente asociada a la imagen física o al rol masculino. Como señala Cortés, este tipo de masculinidad no tiene reparos en evidenciar carencias intrínsecas al carácter humano (2004, p. 56). Se deduce que el protagonista *ninjōgeki* reafirma la condición del individuo como sujeto falible, oponiéndose a las expectativas que impone el sistema de valores masculinos tradicional.

Progresivamente, la introspección que han tomado los discursos del manga para explorar la condición del individuo como integrante de un colectivo ha supuesto un abandono del *thymos* heroico para perseguir una representación centrada en la *isothymia*. Lozano-Méndez y Loriguillo-López localizan el origen de estos cambios en las demografías más jóvenes, atribuyendo sus causas al pesimismo ciudadano que se instaura al percibir que las bases del estado democrático no son óbice para las tendencias políticas que limitan el acceso al capital y el poder equitativo entre conciudadanos (2022, p. 300). Cook achaca las nuevas preocupaciones a la precarización de la sociedad, promoviendo la explotación artística de los nuevos temores de carácter mundano (2013, p. 40). El desencanto ante las condiciones vitales impuestas por la sociedad de consumo, y el sistema patriarcal que la sustenta, terminan por imponer una apatía que actúa como refugio frente a la noción de que se ha desvanecido cualquier posibilidad de victoria ante los poderes que dominan al ser humano (Scholes, 1966, pp. 15-17). Para la representación *ninjōgeki*, esto supone el establecimiento del egoísmo como rasgo estructurador de la personalidad por la frustración que impera entre la población debido al fracaso de las revoluciones humanitarias (Lozano-Méndez y Loriguillo-López, 2022, p. 301). El resultado es la configuración de un protagonista sufridor de sus defectos, abocado a una derrota ineludible afrontada con resiliencia.

La proyección que tiene lugar durante la lectura de relatos de personajes *ninjōgeki* o de naturaleza *nihilistamina* manifiesta un discurso crítico con el ideario moral que vincula la masculinidad a la productividad laboral y reproductiva del hombre (Cook, 2013, p. 39), situando a ambos elementos como causantes de la inevitable derrota a la que el personaje se encamina. El aislamiento e instrumentalización que sufren los jóvenes que tratan de adaptarse al ideario hegemónico se ha convertido en un problema internacional, ya que se ha demostrado que las corrientes neoliberales, y las élites nacionales que controlan el grueso industrial, están dispuestas a denegarle a la clase trabajadora los placeres y servicios básicos con la promesa de una mejor vida en el futuro (Driscoll, 2007, p. 171).

## 6. CONCLUSIONES

La representación de identidades masculinas es uno de los pilares sobre los que se erige la identidad del manga *shōnen*. Históricamente, este medio de expresión ha sido cómplice de la estructura de poderes patriarcales que ha relegado la caracterización del hombre a una serie de impulsos básicos en busca de la dominación de sus congéneres a través de la acumulación de poderes. Un sistema del que se han beneficiado enormemente el capitalismo con un proceso de despersonalización y antagonismo con el que controlar las sociedades contemporáneas. Tanto el protagonista *girigeki* como el *ninjōgeki* denotan dos tendencias discursivas diferenciadas de cara al sustento o desestabilización respectivamente

de dicho sistema. Mientras que el primero ha comercializado la construcción identitaria de la masculinidad patriarcal, el segundo impulsa la proyección de nuevas realidades identitarias preocupadas por comprender el significado de virilidad de manera trascendente a la violencia o la exhibición de elementos de control. De manera lenta, pero progresiva, es posible encontrar ejemplos de estas nuevas perspectivas filtrándose en las nuevas series de *shōnen*. *De yakuza a amo de casa* (Gokushufudo, Ōno, 2018-actualidad) presenta a Tatsu, un yakuza retirado que abandona la violencia para disfrutar de una vida ocupándose de los trabajos del hogar mientras su mujer trabaja. Otras series destacan por los cambios que han experimentado durante su publicación. *Jojo's Bizarre Adventure* (Jojo no Kimyō na Bōken, Araki, 1987-actualidad), con protagonistas que originalmente representaban el paradigma viril del *nekketsu* pero cuya sensibilidad a los cambios en el discurso identitario les ha dotado de aspectos andróginos, permitiendo que el sexo femenino ocupe un papel protagónico, e incluso algunos miembros del elenco principal han sido considerados como transgénero en sus iteraciones más recientes.

La existencia de esta revolución denota una serie de cambios paradigmáticos en el manga japonés, aludiendo a una obsolescencia de la taxonomía de géneros comerciales que parece dirigirse hacia un proceso de hibridación y una reconsideración en la forma de clasificar las obras de manga. Al igual que la propuesta de este trabajo, esta tipología deberá ser precisa, no en los contenidos semánticos, sino en la manera en la que utilizan sus elementos para representar las realidades de sus lectores.

## 7. REFERENCIAS

Barthes, R. (1970). Introducción al análisis estructural de los relatos. En R. Barthes, A. J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, Ch. Metz, T. Todorov, y G. Genette. *Análisis estructural del relato* (pp. 9-43). Tiempo Contemporáneo.

Berndt, J. (2016). *Manga, which manga? Publication formats, genres*. En A. Targowski, J. Abe y H. Kato (Eds.), *Japanese Civilization in the 21st Century* (pp. 121-133). Nova Science Publishers. <https://bit.ly/3YJXY9I>

Bremond, C. (1970). La lógica de los posibles narrativos. En R. Barthes, A. J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, Ch. Metz, T. Todorov y G. Genette. *Análisis estructural del relato* (pp. 87-109). Tiempo Contemporáneo.

Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited.

Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras*. Ediciones Atalanta.

Castelli-Olvera, A. K. y Castelli-Olvera, S. I. (2016). “Yo soy el profesor”: Héroe mítico y nueva masculinidad en el manga *Great Teacher Onizuka*. *Jangwa Pana*, 15(2), 197-211. <https://doi.org/10.21676/16574923.1824>

Cook, E. E. (2013). Expectations of Failure: Maturity and Masculinity for Freeters in Contemporary Japan. *Social Science Japan Journal*, 16(1), 29-43. <https://doi.org/10.1093/ssji/jys022>

[Cools, V. \(2011\). The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga. \*Image & Narrative\*, 12\(1\), 63-82. <https://bit.ly/3xxnzXa>](https://doi.org/10.1093/ssji/jys022)

Cortés, J. M. (2004). *Hombres de mármol: códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad*. Eagles.

Driscoll, M. (2007). Debt and Denunciation in Post-Bubble Japan: On the Two Freeters. *Cultural Critique*, 65, 164-187.

Drummond-Mathews, A. (2010). What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp. 62-76). The Continuum International Publishing.

Fukuyama, F. (1992). *The End of History and the Last Man*. The Free Press.

Greimas, A. J. y Fontanille, J. (2002). *Semiótica de las pasiones. De los estados de cosas a los estados de ánimo*. Siglo XXI.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.

Harvey, V. (2019). La représentation des valeurs japonaises dans le manga Naruto. En O. Bernard (Ed.), *Les arts martinaux. Entre enseignement et intervention* (pp. 75-98). Les Presses de l'Université Laval. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1gbrwtv>

Hickey, C. (2016). Hypermasculinity. En N. A. Naples, R. C. Hoogland, M. Wickramasinghe, y A. Wong (Eds.), *The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies* (1-3). Wiley&Sons.

Kaufman, M. (1999). *The seven p's of men's violence*. In *International Association for Studies of Men*, 6(2), 1-5.

Kinsui, S. (2017). *Virtual Japanese: The Mystery of Role Language*. Osaka University Press.

Levi, A. (1998). The New American Hero: Made in Japan. En M. L. Kittelson (Ed.), *The Soul of Popular Culture: Looking at Contemporary Heroes, Myths, and Monsters* (pp. 68-83). Open Court.

Lozano-Méndez, A. y Loriguillo-López, A. (2022). Humanismos al borde del colapso: los anime *nihilistamina*. *Co-Herencia*, 19(36), 293-327. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.19.36.11>

Mosher, D. L. y Sirkin, M. (1984). Measuring a macho personality constellation. *Journal of Research in Personality*, 18(2), 150-163. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(84\)90026-6](https://doi.org/10.1016/0092-6566(84)90026-6)

Nakar, E. (2008). Framing Manga: On Narratives of the Second World War in Japanese Manga, 1957–1977. En M. W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 177-199). M. E. Sharpe.

Nietzsche, F. (2007). *El nacimiento de la tragedia. Helenismo y pesimismo*. Biblioteca Nueva.

Rees, J. (2013). Desire: The Influence of Japanese Manga. *International Journal of Critical Cultural Studies*, 10(4), 81-91. <https://doi.org/10.18848/2327-0055/CGP/v10i04/58276>

Rodríguez-Menéndez, M. C. (2003). *La configuración de género en los procesos sociales*. KRK.

Ting, G. E. (2020). Gender, Manga, and Anime. En J. Coates, L. Fraser, y M. Pendleton (Eds.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*, (pp. 311-319). Routledge.

Schodt, F. L. (1987). *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Kodansha International.

Scholes, R. y Kellogg, R. (1966). *The Nature of Narrative*. Oxford University Press.

Seki, K. (1971). The Circle of On, Giri, and Ninjo: Sociologist's Point of View. *Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers*, 19(2), 99-114. <http://hdl.handle.net/2115/33354>

Suvilay, B. (2018). Dragon Ball: Body control and epic excess in manga and anime. *Louisir et Société*, 41(2), 250-267. <https://doi.org/10.1080/07053436.2018.1482670>

Unser-Schutz, G. (2015). What text can tell us about male and female character in shōjo- and shōnen-manga. *East Asian Journal of Popular Culture*, 1, 133-153. [http://10.1386/eapc.1.1.133\\_1](http://10.1386/eapc.1.1.133_1)

## VII. RESUMEN DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

---

La introducción de esta tesis planteaba una duda cuya resolución ha fomentado el desarrollo argumentativo de la investigación llevada a cabo: ¿cuáles son aquellos rasgos todavía ignotos que dotan de independencia al manga como expresión artística? Pretender resolver esta cuestión recurriendo a las consideraciones que ofrecen las publicaciones académicas tan solo consigue aportar unas breves líneas teóricas cuyo valor queda empañado por la preferencia proyectiva que la mayoría de autores profesan hacia intereses disciplinares ajenos al propio sujeto de estudio. Cualquier afirmación firme es opacada por la avalancha de estudios de caso y análisis culturales que tratan de reflexionar respecto a los exponentes particulares del manga sin concebir previamente una base dispuesta a concretar el propio medio que están tratando. Ahondar en las causas de esta inconclusión sugiere un problema que deriva de la súbita emancipación con la que la viñeta japonesa se dispuso a distanciarse del marco generalizado de los estudios japoneses, y si bien en su momento esta circunstancia resultó beneficiosa para fomentar la popularización del manga en el ámbito científico, su perjuicio ha incurrido en el ensanchamiento de una brecha gnoseológica que dificulta esclarecer cualquier tipo de definición integradora. No obstante, no ha sido otra cosa más que el empeño por disipar el manto de ambigüedades que durante tanto tiempo se ha cernido sobre esta manifestación artística lo que ha permitido aportar cierta claridad sobre la naturaleza dual e intrínseca de la viñeta japonesa.

Como primera apreciación, hay que tener en cuenta que resulta complicado alcanzar una comprensión holística del manga sin atender al modo en el que su condición como narrativa de secuenciaciones pictóricas se ha configurado a partir de las exigencias mercantiles devenidas de su evolución como producto de consumo. Para ello, contemplar la perspectiva histórica ayuda a deducir un comportamiento que ha estado en todo momento subordinado al sistema comercial de las editoriales niponas. Muestra de ello son todas las acepciones que han sido acogidas por el manga como término, que desde los grabados *ukiyo-e* hasta la tira *ponchi* han incurrido en una adaptación del contenido a un formato de ventas, concibiendo durante décadas el potencial artístico como un mero atributo complementario a la explotación industrial. Bien podría parecer que este aspecto no

dista mucho del progreso mantenido por otras disciplinas creativas como el cine o la música, sin embargo, en este caso se presenta como una máxima a través de la que determinar textos y subtextos de manera discrecional para que sean recibidos por las demografías de una audiencia previamente planificada. Más que un procedimiento diseñado desde la mercadotecnia, se trata del fruto resultante de la combinación entre los negocios y la filosofía social. Una unión cuya culminación se manifiesta a través de una taxonomía de géneros comerciales cuyos atributos establecen una categorización que divide el contenido de la obra según el público al que va destinado. Considerando esta segmentación como un instrumento que simplemente incentiva el consumo, muchos investigadores tienden a desestimar su importancia, pero a través del estudio pormenorizado es posible percatarse de las implicaciones que suponen al impacto que ha tenido el manga sobre la cultura contemporánea.

Es indispensable comprender que esta clasificación se establece según unos criterios que delimitan la edad e identidad sexual que pueden presentarse en el perfil del lector. Mientras que el primer rasgo responde a la regulación del contenido que aprehendido los menores de edad, el segundo alude a la existencia de una doctrina de discriminación sexista. El manga *shōnen* es pictórica y literariamente distinto del manga *shōjo* por la manera en la que respectivamente presenta una serie de temáticas pródigas en acción y promoción de cánones viriles frente a las tramas románticas que recurren a la subordinación arquetípica de la figura femenina. Una representación de los roles de género estereotípica que lleva incidiendo de manera reiterada en el imaginario colectivo durante el casi siglo que ha transcurrido desde la estandarización del manga moderno. Sin caer en la exageración, se puede afirmar que este sistema actúa en colaboración con la jerarquización patriarcal, convirtiéndose además en la fuente de la que brota un menosprecio que considera al medio como un exponente artístico de menor categoría por su simplismo.

La determinación de esta homogeneización semántica, unida a su perpetuación a través de la serialización en revistas especializadas, contribuye a disuadir cualquier consumo emprendido de manera externa a las asignaciones demográficas. En este contexto, el lector se ve obligado a navegar a través de un centenar de páginas aparentemente idénticas para localizar el único objeto que

despierta su interés, incurriendo en una disposición que de entrada es hostil con la exploración completa de su catálogo. Por otra parte, su adhesión a la institucionalización del dominio patriarcal hace imprescindible la elaboración de un análisis crítico con la promoción de la estructura de poderes masculinos, sobre todo en aquellos géneros que se dirigen a adolescentes y hombres adultos. Esta inserción ideológica ocasiona un detrimento que claramente limita la capacidad creativa del autor al requerir su adaptación a un modelo de producción reactivo a los cambios, a la vez que también supone un perjuicio global debido a la manera en la que trata de regular el comportamiento social del individuo. A fin de cuentas, la viñeta nipona se ha convertido en un auténtico fenómeno de masas capaz de generar una cultura propia con la que permea en otros medios periféricos del entorno audiovisual. Basta con observar cómo el manga japonés continúa vendiéndose a día de hoy gracias a una comunidad de consumidores que aumenta a medida que pasan los años gracias a la popularización de la distribución en línea y a la promoción complementaria que se consigue gracias a las adaptaciones animadas. Las editoriales extranjeras continúan renovando las licencias de publicación en base a los datos que se registran atendiendo las ventas de los géneros comerciales, mientras que Japón continúa espoleando a sus creativos con la esperanza de replicar el impacto viral que tuvo el catálogo de series estrenadas durante la década de los años 90. Dado que esta progresión resulta prácticamente irrevocable, resulta más propicio reflexionar sobre las estrategias a las que han recurrido los principios ideológicos subyacentes a esta masculinización para continuar vigentes hasta la fecha. Considerando que los preceptos patriarcales se sustentan sobre las propuestas teóricas del determinismo biológico, es posible inferir que su inoculación requiere de un discurso identitario capaz de impulsar la práctica de roles de género tradicionalistas. Es en las particularidades de su mecanismo declamador donde se puede hallar una explicación a la permanencia de estos valores inherentemente machistas, siendo posible además identificar en el manga una singularidad como medio expresivo que radica en la disposición e intención de su esquema comunicativo.

Examinando la reiteración estructural que se evidencia del análisis semiótico del manga, hay que atender a la construcción de un discurso que se asienta sobre la entidad que cobra el personaje protagonista como elemento estructural del relato.

Como recurso narrativo, resulta fundamental para organizar los acontecimientos dramáticos. Sin embargo, su relevancia no queda limitada al ámbito argumental. También permite trazar el camino que conduce al lector hasta la función que se le presupone como integrante de una comunidad cultural. Gracias a la posesión de características físicas y actitudinales análogas a la demografía del público a la que se dirige, este individuo ficticio se convierte en el sujeto de un proceso de proyección identitaria que reafirma los valores institucionales promovidos por las sociedades contemporáneas. Recurriendo a los postulados semióticos, se establece una relación de reconocimiento entre el lector del mundo natural y el protagonista del entorno diegético, remitiendo a un proceso que se sustenta por la configuración pasional expuesta por la línea de estudios greimesianos. Siguiendo las pautas de estas investigaciones, se observa que durante el proceso de lectura ambos agentes se posicionan como homólogos comparables en las modalizaciones aparentes que los afectan. La empatía antropomórfica desde la que se establecen unos rasgos y deseos comunes conduce a la oposición de unos obstáculos equivalentes para los dos agentes semióticos. No obstante, la progresión dramática manifiesta una diferenciación en los atributos de competencia, puesto que el personaje protagonista es el único que recibe un don que le permite emprender una transformación catártica con la que alcanzar la satisfacción de sus ambiciones. El cisma suscita la respuesta envidiosa del lector al ser testigo del éxito que ha tenido un individuo al que previamente consideraba como un igual, y sus celos, entendidos como el sufrimiento que provoca la contemplación del gozo ajeno, culminan en un juicio que valora la actitud moral del protagonista. Cuando se valora negativamente, el protagonista es rechazado por completo. En cambio, si la valoración es positiva, se procede a desarrollar una imitación de sus acciones.

El aprovechamiento de esta imitación supone el punto de partida para lograr una promoción efectiva del ideario patriarcal en el manga. Las prácticas del personaje en la ficción buscan ser reiteradas por el espectador de la realidad, ya sea a través de un esfuerzo consciente o inconsciente. Una implementación doctrinal que resulta perniciosa tanto por el disimulo con el que se produce como por la manera en la que pretende el borrado de cualquier particularidad personal en aras de normativizar la subordinación a los intereses políticos y económicos de las sociedades neoliberales. Debido a la manera en la que se incentivan las

convenciones de género, hay una derivación que prioriza los intereses exógenos al beneficio del lector, por lo que se puede clasificar a este protagonista bajo una tipología que se puede bautizar como personaje *girigeki*. Personaje al que se le pueden achacar las representaciones más agresivas de la masculinidad, las cuales se rigen por los recuperados principios del nacionalismo nipón: *shūnen* -tenacidad-, *otoko-rashisa* -hombría-, *gambaru* -resiliencia-, y *konjō* -agallas-. Su limitada comprensión de las capacidades del hombre configura un sistema de competencia por el poder que configura una alienación con la que facilitar la explotación de su fuerza de producción. No obstante, a pesar del fomento de masculinidades tóxicas en las que habitualmente incurre la viñeta japonesa, recientemente ha comenzado a emerger un nuevo tipo de protagonista antitético a los paradigmas patriarcales. Bautizado con el término opuesto, el personaje *ninjōgeki* trae una comprensión endógena de la identidad del lector, ejerciendo un comentario crítico con las tendencias conductuales que imperan en el entorno social. Su aparición es una respuesta ante las inquietudes que despiertan en el individuo tras el advenimiento del período contemporáneo, y dotan tanto a los lectores como a los personajes de una perspectiva fatalista que busca la representación veraz de los defectos y dificultades que emanan de su posicionamiento en la jerarquía patriarcal. Distanciándose de las comparaciones antropomórficas y la promoción de arquetipos tradicionales, el personaje *ninjōgeki* opta por divulgar una representación preocupada por las sensibilidades particulares que dotan de singularidad a la persona. En lugar de perseguir una emulación admiradora, opta por una proyección identitaria que no tiene reparos en reflejar los defectos del carácter humano para suscitar un rechazo que incite la deconstrucción del público.

En última instancia, se concluye que el manga japonés es un medio sujeto a una profunda politización y mercantilización de su facultad comunicativa como causa de su potencial como sistema de influencias discursivas. Su identidad es difícil de comprender desde una vista superficial, pero examinando sus rasgos particulares se puede descubrir una facultad única por el modo en que dispone su narración para ejercer una interpelación adaptada al lector que la percibe. Si bien puede ser aprovechada para promover intereses subordinados a los poderes fácticos de la sociedad contemporánea, y así ha sido durante gran parte de su historia, también es capaz de diseminar un comentario crítico capaz de incidir con

gran relevancia en el imaginario colectivo. Vaticinando el futuro de este medio, da la impresión de que esta segunda tendencia cobra cada vez más fuerza. A fin de cuentas, una de las principales consecuencias que ha tenido la popularización del manga ha sido el incremento del consumo transversal a las presunciones de los géneros comerciales. Cada vez más lectores leen de manera independiente a los estereotipos asociados a su perfil demográfico, permitiendo que los autores tengan más facilidades a la hora de experimentar en el desempeño de su labor creativa. El personaje *ninjōgeki* es el nivel concreto de un sistema de transformaciones mucho mayor. Un proceso de hibridaciones semánticas y discursivas que promueve la creación de obras capaces de desestabilizar el sistema tradicional de revistas especializadas en beneficio de una distribución concentrada en el ámbito digital y los tomos recopilatorios.

La condición inherentemente identitaria del acto narrativo en el medio también permite explorar una multitud de diásporas que hoy en día solo se ven proyectadas en la viñeta japonesa. Augurando las futuras líneas de investigación que podrían emerger a raíz de esta característica, se puede distinguir un interés especial por la progresiva desnaturalización del ser humano para reinterpretarse como un ente sujeto a las iniciativas transformadoras que parten de la satisfacción de sus propias sensibilidades. Una aceptación del artificio como rasgo propio de la especie que establece un marco ideológico capaz de comprender arquetipos que trascienden las diatribas ideológicas de la masculinidad hegemónica para añadir nuevas perspectivas exploradoras de los principios paradigmáticos que constituyen al hombre. Destaca, por ejemplo, el distanciamiento de la consideración tradicional del cuerpo para admitir una definición ampliada a todo aquello en donde el espíritu busca residir. La ciencia ficción japonesa atiende a las interacciones que promueve la tecnología en este ámbito para difuminar la diferencia occidental que habitualmente se establece entre lo mecánico y lo biológico, como es el caso de obras como *Astroboy (Tetsuwan Atom)*, Tezuka, 1952-1968), *Akira* (Ōtomo, 1982-1990) o *Full Metal Alchemist* (Arakawa, 2001-2010). La fantasía, en cambio, opta por abandonar la analogía antropomórfica que ha sido habitual en la proyección identitaria para catalizar la aparición de protagonistas que no son necesariamente humanos, como ocurre en obras como *Sargento Keroro (Keroro Gunsō)*, Yoshizaki, 1999-actualidad), *Dorohedoro* (Hayashida, 2000-2018) o *Beastars* (Itagaki, 2016-

2020).

Finalmente, como última conclusión de esta tesis, es conveniente remarcar la necesidad, no solo de considerar la importancia que tiene el manga hoy en día como medio de comunicación y expresión artística, sino también de aludir a la necesidad de considerar una nueva categorización de sus exponentes que se adapte a las pretensiones alejadas del sexismo de los géneros comerciales. Citando el artículo *Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina*:

*“En este contexto, el estudio académico tiene la responsabilidad de adaptarse a dichos cambios para reformular las propuestas de clasificación. Hace falta la creación de nuevos géneros que atiendan a las particularidades discursivas cada vez más sofisticada de la obra artística, percibiendo la agencia del autor y la posible inferencia del lector, en lugar de seguir incurriendo en generalizaciones que frivolizan el medio expresivo al enfocarse exclusivamente en los factores mercantiles y los elementos estratégicos del contenido”* (Martínez-Alcaide y Venet-Gutiérrez, 2023, p. 11).

## VIII. SUMMARY OF RESULTS, DISCUSSION AND CONCLUSIONS

---

The introduction to this thesis raised a question whose resolution has encouraged the argumentative development of the research carried out: what are the still unknown features that give manga its independence as an artistic expression? Attempting to resolve this question by resorting to the considerations offered by academic publications only manages to provide a few brief theoretical lines whose value is tarnished by the projective preference that most authors profess towards disciplinary interests unrelated to the subject of study itself. Any firm assertion is overshadowed by the avalanche of case studies and cultural analyses that attempt to reflect on the particular exponents of manga without first conceiving of a basis willing to concretise the very medium they are dealing with. Delving into the causes of this inconclusiveness suggests a problem that derives from the sudden emancipation with which Japanese comics set out to distance themselves from the generalised framework of Japanese studies, and while at the time this circumstance was beneficial in fostering the popularisation of manga in the scientific sphere, its detriment has resulted in the widening of a gnoseological gap that makes it difficult to clarify any kind of integrative definition. However, it has been nothing other than the effort to dispel the cloak of ambiguity that has long hung over this art form that has brought some clarity to the dual and intrinsic nature of the Japanese cartoon.

First of all, it should be borne in mind that it is complicated to reach a holistic understanding of manga without considering the way in which its condition as a narrative of pictorial sequences has been shaped by the commercial demands of its evolution as a consumer product. To this end, looking at the historical perspective helps to deduce a behaviour that has always been subordinated to the commercial system of Japanese publishers. Proof of this are all the meanings that have been embraced by manga as a term, which, from *ukiyo-e* prints to the ponchi strip, have involved an adaptation of the content to a sales format, conceiving the artistic potential for decades as a mere complementary attribute to industrial exploitation. It might well seem that this aspect is not far removed from the progress maintained by other creative disciplines such as film or music, however, in this case it is presented as a maxim through which to determine texts and subtexts in a discretionary manner to be received by the demographics of a pre-planned audience. Rather than a

marketing-designed procedure, it is the fruit of a combination of business and social philosophy. A union whose culmination is manifested through a taxonomy of commercial genres whose attributes establish a categorisation that divides the content of the work according to the target audience. Considering this segmentation as an instrument that simply encourages consumption, many researchers tend to dismiss its importance, but through detailed study it is possible to realise the implications it has for the impact manga has had on contemporary culture.

It is essential to understand that this classification is established according to criteria that delimit the age and sexual identity that can be presented in the reader's profile. While the first feature responds to the regulation of the content that minors can apprehend, the second refers to the existence of a doctrine of sexist discrimination. *Shōnen* manga is pictorially and literarily different from *shōjo* manga in the way in which they respectively present a series of action-packed themes and the promotion of virile canons as opposed to romantic plots that resort to the archetypal subordination of the female figure. A representation of stereotypical gender roles that has been repeatedly influencing the collective imaginary for almost a century has elapsed since the standardisation of modern manga. Without exaggeration, it can be said that this system acts in collaboration with patriarchal hierarchisation, and is also the source of the disparagement of the medium as a lesser artistic exponent because of its simplicity.

The determination of this semantic homogenisation, coupled with its perpetuation through serialisation in specialised magazines, contributes to dissuading any consumption undertaken outside the demographic allocations. In this context, the reader is forced to navigate through a hundred or so apparently identical pages in order to locate the one object that arouses his or her interest, incurring a disposition that is hostile to the full exploration of its catalogue from the outset. On the other hand, the adherence to the institutionalisation of patriarchal dominance makes it essential to develop a critical analysis of the promotion of the male power structure, especially in those genres that target adolescents and adult men. This ideological insertion causes a detriment that clearly limits the author's creative capacity by requiring his or her adaptation to a production model that is reluctant to change, while also entailing an overall detriment due to the way in which it attempts

to regulate the individual's social behaviour. At the end of the day, the Japanese cartoon has become a true mass phenomenon capable of generating its own culture with which to permeate other media peripheral to the audiovisual environment. It is enough to observe how Japanese manga continues to sell to this day thanks to a community of consumers that is growing as the years go by thanks to the popularisation of online distribution and the complementary promotion achieved through animated adaptations. Overseas publishers continue to renew publishing licences based on data that is recorded from sales of commercial genres, while Japan continues to spur its creatives on in the hope of replicating the viral impact of the catalogue of series released during the 1990s. Given that this progression is virtually irrevocable, it is all the more propitious to reflect on the strategies that the ideological principles underlying this masculinisation have resorted to in order to continue to this day. Considering that patriarchal precepts are underpinned by the theoretical proposals of biological determinism, it is possible to infer that its inoculation requires an identity discourse capable of promoting the practice of traditionalist gender roles. It is in the particularities of its declamatory mechanism that one can find an explanation for the permanence of these inherently macho values, and it is also possible to identify in manga a singularity as an expressive medium that lies in the disposition and intention of its communicative scheme.

Examining the structural reiteration that is evident in the semiotic analysis of the manga, we must pay attention to the construction of a discourse that is based on the entity that the main character takes on as a structural element of the story. As a narrative resource, it is fundamental for organising dramatic events. However, its relevance is not limited to the plot. It also allows us to trace the path that leads the reader to the function that is presupposed for him or her as a member of a cultural community. By possessing physical and attitudinal characteristics analogous to the demographics of the target audience, this fictional individual becomes the subject of a process of identity projection that reaffirms the institutional values promoted by contemporary societies. Drawing on semiotic postulates, a relationship of recognition is established between the reader of the natural world and the protagonist of the diegetic environment, referring to a process that is sustained by the passionate configuration exposed by the Greimesian line of studies. Following the guidelines of this research, it is observed that during the reading process both agents are

positioned as comparable homologues in the apparent modalisations that affect them. The anthropomorphic empathy from which common traits and desires are established leads to the opposition of equivalent obstacles for the two semiotic agents. However, the dramatic progression manifests a differentiation in the attributes of competence, since the protagonist is the only character to receive a gift that enables him to undertake a cathartic transformation in order to achieve the fulfilment of his ambitions. The schism elicits the reader's envious response to witnessing the success of an individual he previously regarded as an equal, and his jealousy, understood as the suffering caused by contemplating the joy of others, culminates in a judgement that assesses the protagonist's moral attitude. When it is evaluated negatively the protagonist is completely rejected. On the other hand, if the assessment is positive, an imitation of his or her actions is developed.

Taking advantage of this imitation is the starting point for the effective promotion of the patriarchal ideology in manga. The character's practices in fiction seek to be reiterated by the viewer in reality, whether through a conscious or unconscious effort. A doctrinal implementation that is pernicious both for the dissimulation with which it is produced and for the way in which it seeks to erase any personal particularity in order to normativise subordination to the political and economic interests of neoliberal societies. Due to the way in which genre conventions are encouraged, there is a derivation that prioritises exogenous interests over the benefit of the reader, which is why this protagonist can be classified under a typology that can be baptised as a *girigeki* character. A character who can be blamed for the most aggressive representations of masculinity, which are governed by the recovered principles of Japanese nationalism: *shūnen* - tenacity, *otoko-rashisa* -manliness-, *gambaru* -resilience-, and *konjō* -guts-. Their limited understanding of man's capabilities shapes a system of competition for power that shapes an alienation with which to facilitate the exploitation of their productive power. However, despite the promotion of toxic masculinities commonly found in Japanese cartoons, a new type of protagonist has recently begun to emerge that is antithetical to patriarchal paradigms. Dubbed the opposite term, the *ninjōgeki* character brings an endogenous understanding of the reader's identity, exercising a critical commentary on prevailing behavioural tendencies in the social environment. Their appearance is a response to the concerns aroused in the individual by the advent of

the contemporary period, and they endow both readers and characters with a fatalistic perspective that seeks a truthful representation of the flaws and difficulties emanating from their positioning in the patriarchal hierarchy. Distancing itself from anthropomorphic comparisons and the promotion of traditional archetypes, the ninjōgeki character chooses to disseminate a representation concerned with the particular sensibilities that endow the person with uniqueness. Rather than pursuing admiring emulation, he opts for an identity projection that has no qualms about reflecting the flaws of the human character in order to provoke a rejection that incites the deconstruction of the public.

The inherently identitarian condition of the narrative act in the medium also makes it possible to explore a multitude of diasporas that today are only seen projected in the Japanese cartoon. In anticipating the future lines of research that could emerge as a result of this characteristic, one can discern a special interest in the progressive denaturalisation of the human being in order to reinterpret himself as an entity subject to transformative initiatives based on the satisfaction of his own sensibilities. An acceptance of artifice as a feature of the species that establishes an ideological framework capable of understanding archetypes that transcend the ideological diatribes of hegemonic masculinity to add new perspectives that explore the paradigmatic principles that constitute man. It stands out, for example, the distancing of the traditional consideration of the body to admit a definition extended to everything in which the spirit seeks to reside. Japanese science fiction pays attention to the interactions promoted by technology in this field in order to blur the Western difference usually established between the mechanical and the biological, as in the case of works such as *Astroboy (Tetsuwan Atom)*, Tezuka, 1952-1968), *Akira* (Ōtomo, 1982-1990) or *Full Metal Alchemist* (Arakawa, 2001-2010). Fantasy, on the other hand, opts to abandon the anthropomorphic analogy that has been common in identity projection to catalyse the appearance of protagonists who are not necessarily human, as in works such as *Sergeant Keroro (Keroro Gunsō)*, Yoshizaki, 1999-present), *Dorohedoro* (Hayashida, 2000-2018) or *Beastars* (Itagaki, 2016-2020).

Ultimately, it is concluded that Japanese manga is a medium subject to a profound politicisation and commodification of its communicative power because of

its potential as a system of discursive influences. Its identity is difficult to grasp from a superficial view, but by examining its particular features one can discover a unique power in the way it arranges its narrative to exert a tailored interpellation to the perceiving reader. While it can be harnessed to promote interests subordinate to the powers that be in contemporary society, and has been for much of its history, it is also capable of disseminating a critical commentary capable of having a significant impact on the collective imagination. Looking to the future of this medium, it seems that this second tendency is gaining more and more strength. After all, one of the main consequences of the popularisation of manga has been the increase in consumption that cuts across the presumptions of commercial genres. More and more readers are reading independently of the stereotypes associated with their demographic profile, making it easier for authors to experiment in their creative work. The ninjōgeki character is the concrete level of a much larger system of transformations. A process of semantic and discursive hybridisations that promotes the creation of works capable of destabilising the traditional system of specialised magazines in favour of a distribution concentrated in the digital sphere and compilation volumes. Finally, as a final conclusion to this thesis, it is worth highlighting the need not only to consider the importance of manga today as a means of communication and artistic expression, but also to allude to the need to consider a new categorisation of its exponents that adapts to the pretensions far removed from the sexism of commercial genres. Citing the *article New Japanese narratives and the dismantling of male hegemony*:

*“In this context, academic scholarship has a responsibility to adapt to such changes in order to reformulate classification proposals. The creation of new genres is needed that attend to the increasingly sophisticated discursive particularities of the artistic work, perceiving the agency of the author and the possible inference of the reader, instead of continuing to incur in generalisations that frivolise the expressive medium by focusing exclusively on the mercantile factors and the strategic elements of the content” (Martínez-Alcaide and Venet-Gutierrez, 2023, p. 11).*

## IX. REFERENCIAS GENERALES

---

- Bakhtin, Mijaíl (1981) *The Dialogic Imagination: Four Essays* University of Texas Press Slavic Series.
- Barova-Özcan, Pana (2021). From a Romantic *Shōjo* to an Independent Otaku: The Transformations of the Female Protagonist in the Sarashina nikki Manga. *Japanese Language and Literature*, 55(1), 1-41. <https://doi.org/10.5195/jll.2021.156>
- Berndt, Jacqueline (2008). Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity. En Mark W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Routledge. pp. 295-310.
- Berndt, Jacqueline (2016a). Introduction: Manga Beyond Critique? *Kritika Kultura* 26, 166-178.
- Berndt, Jacqueline (2016b). Manga, Wich Manga? Publication Formats, Genres, Users. En Andrew Targowski, Juri Abe y Hisanori Kato (eds.), *Japanese Civilization in the 21st Century*, pp. 121-133. Nova Science Publishers.
- Berndt, Jacqueline (2017). Pictures that come to life: The Hokusai Manga. En Wayne Crothers (ed.), *Hokusai*, pp. 21-27. National Gallery of Victoria.
- Berndt, Jacqueline. (2018). Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies Arts, 7(4), 1-13. <https://doi.org/10.3390/arts7040056>
- Berndt, Jacqueline (2020). Deviating from “Art”: Japanese Manga Exhibitions, 1990-2015. En Kim A. Munson (ed.), *Comic Art in Museums*, pp. 178-191. University Press of Mississippi <https://doi.org/10.2307/j.ctv128fpwk>.
- Brienza, Casey (2015). Introduction: Manga without Japan? En Casey Brienza (ed.), *Global Manga: “Japanese” Comics without Japan?*, pp. 13-33. Ashgate Publishing.
- Bouissou, Jean-Marie; Pelliteri, Marco; Dolle-Weinkauff, Bernd; Beldi, Ariane (2010). En Toni Johnson-Woods (ed.). *Manga: an Anthology of Global and Cultural Perspectives*. pp. 253-266. The Continuum International Publishing Group.
- Bremond, Claude (1966). La lógica de los posibles narrativos. En Roland Barthes (ed.), *Análisis estructural de los relatos*. Editorial Tiempo Contemporáneo. pp. 87-109.
- Brenner, Robin (2007). *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited.
- Campbell, Joseph (1946/2010). *El Héroe de las Mil Caras*, En Carlos Jiménez (trad.), The Joseph Campbell Foundation. Memoria Mundi. Ediciones Atlanta.

- Castelli-Olvera, Azul Kikey & Castelli-Olvera, Sarahi Isuki (2016). "Yo soy el profesor": héroe mítico y nueva masculinidad en el manga Great Teacher Onizuka. *Revista Jangwa Pana*, 15(2), 197-211. <https://doi.org/10.21676/16574923.1824>
- Cohn, Neil & Ehly, Sean (2016). The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics*, 92, 17-29. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2015.11.008>
- Cook, Emma (2013). Expectations of Failure: Maturity and Masculinity for Freeters in Contemporary Japan. *Social Science Japan Journal*, 16(1), 29-43. <https://doi.org/10.1093/ssij/jys022>
- Cools, Valerie (2011). The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga. *Image & Narrative*, 12(1), 63-82.
- Cortés, José Miguel (2006). *Hombres de mármol: códigos de representación y estrategias del poder de la masculinidad*. Egales.
- Dahlberg-Dodd, Hannah (2016). Talking like a Shōnen Hero: Reframing masculinity in post-bubble era Japan through the lens of boku and ore. *Buckeye East Asian Linguistics Forum*, 2. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34653.10725>
- Driscoll, Mark (2007). Debt and Denunciation in Post-Bubble Japan: On the Two Freeters. *Cultural Critique*, 65, 164-187. <https://www.jstor.org/stable/4539801>
- Domínguez, Anthony (2022). Mechapocalypse. Tracing Global Popularity of Mobile Suit Gundam. *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 240-263. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.926>
- Drummond-Matthews, Angela (2010). What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga. En Toni Johnson-Woods (ed.). *Manga. An anthology of Global and Cultural Perspectives*, pp. 62-76. The Continuum International Publishing Group.
- Esquivel, Aúrea Xaydé (2015). Claymore: guerreras, mutilación, memoria y otredad en la animación japonesa para muchachos. *Impossibilia*, 10, 97-126. <http://hdl.handle.net/10481/47531>
- Foucault, Michel (1972) The Discourse on Language. En Sheridan-Smith (trad.), *The Archeology of Knowledge and the Discourse on Language*, pp. 215-237. Harper & Row.
- Fuentes, Tracy; Green, Amy (2021) The joestar Spirit: How the Protagonists of Jojo's Bizarre Adventure Embody Key Traits of the Hero. Undergraduate Research Symposium Lighting Talks, 5. University of Nevada.

- Fujimoto, Yukari (2013) Women in “Naruto” Women Reading “Naruto”. En Jacqueline Berndt & Bettina Kümmerling-Meibauer (eds.), *Manga’s Cultural Crossroads*. Routledge. pp. 172-191.
- Collins English Dictionary (2024). *Definition of “manga”*.  
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/manga>
- Fukuyama, Francis (1992). *The End of History and the Last Man*, The Free Press.
- Fusanosuke, Natsume (2020). The Characteristics of Japanese Manga. *International Journal of Comic Art*, 22(2), 164-179.
- Guignery, Vanessa (2011) Introduction: Hybridity. Why Still Matters. En Vanessa Guignery, Catherine Pesse-Miquel & Francois Specq (eds.) *Hibridity: Forms and figures in Literature and de Visual Arts*, 1-8. Cambridge Scholars Publishing.
- Greimas, Algirdas; Courtés, Joseph (1979) *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. World Wide Books.
- Greimas, Algirdas & Fontanille, Jacques (1991) *Semiótica de las pasiones. De los estados de cosas a los estados de ánimo*, Editorial Siglo XXI.
- Hammonds, Kyle & Hammonds, Garret (2017) Seeing with shinigami eyes: *Death Note* as a case study in narrative, naming, and control. *The Phoenix Papers*, 3(1), 95-107.
- Harvey, Valerie (2019). La représentation des valeurs japonaises dans le manga Naruto. En Oliver Bernard (ed.) *L’univers social des arts martiaux*. Les Presses de l’Université Laval. pp. 75-98. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1gbrwtv.7>
- Heinze, Ulrich & Thomas, Penelope (2014) Self and salvation: visions of *hikikomori* in Japanese manga. *Contemporary Japan*, 26(1), 151-169. <https://doi.org/10.1515/cj-2014-0007>
- Hernández-Pérez, Manuel (2019). Looking into the “Anime Global Popular” and the “manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Arts*, 8(2), 1-14. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>
- Hickey, Chris (2016). Hypermasculinity. En *The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*. Wiley&sons.
- Hiraishi, Noriko (2022). Japanese sound-symbolic words in global contexts: from translation to hybridization, *F1000Research*. *Japan Institutional Gatewar*, 10. <https://doi.org/10.12688/f1000research.55546.2>
- Horkheimer, Max (2008). Teoría tradicional y teoría crítica. En Max Horkheimer. *Teoría Crítica*. Amorrortu editores.

- Horkheimer, Max y Adorno, Theodor (1994). La industria cultural. Ilustración como engaño de masas. En Theodor Adorno y Max Horkheimer. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Trotta. pp.165-212.
- Inose, Hiroko (2021). *Shōjo Manga Elements Imported to Contemporary Japanese Literature - A Case Study of Miura Shion*. *Estudios de Traducción*, 11, 55-63. <https://doi.org/10.5209/estr.71388>
- Ito, Kinko (2009). New Trends in the production of Japanese ladies' comic: Diversification and catharsis. *Japanese Studies Review XXII*. Asian Studies Program. University of Arkansas.
- Kacksuk, Zoltan (2016). From "Game-Life realism" to the "Imagination-oriented aesthetic". Reconsidering Bourdieu's contribution to fan studies in the light of Japanese manga and otaku theory. *Kritika Kultura* 26, 274-292.
- Kaufman, Michael (1999) The seven p's of men's violence. *International Association for Studies of Men*, 6(2), 1-5.
- Kinsella, Sharon (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Curzon Press.
- Kinsui, Satoshi (2003). *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*. Osaka University Press. <https://hdl.handle.net/11094/67215>
- Levi, A (1998) The New American Hero: Made in Japan. En Mary Lee Kittelson (ed.), *The Soul of Popular Culture: Looking at Contemporary Heroes, Myths, and Monsters*. Open Court. pp. 68-83.
- Lewicki, Riley Hannah (2022). Prefiguring the Otokonoko Genre. A Comparative Trans Analysis of *Stop!! Hibari-Kun!* And *No Bra*. *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, 62-84. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.868>
- Lozano-Méndez, Artur y Loriguillo-López, Antonio (2022). Humanismos al borde del colapso: los anime nihilistamina. *Co-Herencia*, 9(36), 293-327. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.19.36.11>
- Martínez-Alcaide, Fabio y Venet-Gutiérrez, Jacqueline (2023). Nuevas narrativas niponas y desarticulación de la hegemonía masculina. Diversificación discursiva a través de la hibridación de géneros en el manga contemporáneo. *Visual Review*, 13(3), 1-11. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v15.4959>
- Martínez Alcaide, Fabio y Venet-Gutiérrez, Jacqueline (2024, en prensa). Aproximaciones al manga japonés como objeto de estudio: revisiones bibliográficas en el ámbito

académico. Editorial Fragua.

Martínez Alcaide, Fabio, Venet-Gutiérrez, Jacqueline & Rubira García, Rainer (2023). El trazo intrascendente. Una historia de transformaciones en el manga japonés. En Muñiz, C. y Fernández Torres, M. (Eds.); Vázquez Rodríguez, L. G. (Coord.). *Explorando la comunicación contemporánea: un enfoque interdisciplinar*. pp. 171-183. Editorial Fragua.

Martínez Alcaide, Fabio y Venet-Gutiérrez, Jacqueline (2024, en prensa). Sujetos espejo. Evolución de la representación masculina en el personaje protagonista del manga Shōnen. En *Informar, comunicar y entretener hoy*. Editorial Marcial Pons.

Martínez-Alfaro, María Jesús (1996). Intertextuality: Origins and development of the concept. *Atlantis. Revista de la asociación española de estudios anglo-americanos* 18 (1/2), 268-285. <https://www.jstor.org/stable/41054827>

Martínez-Román, Jose María (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa, Extra* (3), 1-10.

Marx, Karl. (1867-1883/1964). *El Capital. Crítica de la Economía Política*. Fondo de Cultura Económica.

Marx, Karl. y Engels, Friedrich. (1932/2014). *La ideología alemana*. Ediciones Akal.

Miyamoto, Hirohito (2003). The Stratifying Process of the Notion of “MANGA”: From Early Modern Age to the Modern Age in Japan. *BIJUTSUSHI. Journal of the Japanese Art History Society*, 52(2).

Miyamoto, Hirohito & Prough, Jennifer (2002) The formation of an impure genre – On the origins of “manga”. *Review of Japanese culture and Society*, 14, 39-48. <https://www.jstor.org/stable/42800200>

Mosher, Donald L. & Sirkin, Mark (1984). Measuring a macho personality constellation. *Journal of Research in Personality*, 18, 150-163. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(84\)90026-6](https://doi.org/10.1016/0092-6566(84)90026-6)

Nakar, Eldad (2008). Framing Manga: On Narratives of the Second World War in Japanese Manga, 1957-1977. En Mark W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Routledge. pp. 177-199.

Nakamura, Momoko. (2007) Masculinity and national language: the silent construction of a dominant language ideology. *Gender and Language*, 2(1), 25-50. <https://doi.org/10.1558/genl.v2i1.25>

Napier, Susan (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in*

*the Mind of the West*. Palgrave Macmillan.

Napier, Susan (2010). Death Note: The Killer in Me is the Killer in You. [Review of Death Note. Volumes 1-12, by y Tsugumi Ōba y Takeshi Obata]. *Mechademia*, 5, 356-360. <https://www.jstor.org/stable/41510980>

Nishino, Ryōta (2019). Better Late than Never? Mizuki's Shigeru's Trans-War Reflections on Journeys to New Britain Island. *Japan Review*, 32. 107-126. <https://www.jstor.org/stable/26652952>

Nietzsche, Friedrich (1872). *El nacimiento de la tragedia desde el espíritu de la música*. Biblioteca Nueva.

Petticrew, Mark y Roberts, Helen (2006). *Systematic Reviews in the Social Sciences: A Practical Guide*. Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470754887.ch5>

Plejánov, Gueorgui (2010), *La concepción materialista de la historia*. Fundación Federico Engels.

Prokhorova, Larisa & Zavialova, Galina (2020). Anti-Genre Category in Modern Studies: Deconstruction or Renewal? En N. L. Amiryánovna (ed.), *Word, Utterance, Text: Cognitive, Pragmatic and Cultural Aspects* 86, 1160-1168. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.08.134>

Rampant, James (2010) The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. En Toni Johnson-Woods (ed.), *Manga: An anthology of Global and Cultural Perspectives*. (pp. 221-232). The Continuum International Publishing Group.

Reader, I. (1998) Review: Studies of Japan, Area Studies and the Challenges of Social Theory. *Monumenta Nipponica*, 53(2), 237-255. <https://doi.org/10.2307/2385677>

Real Academia de la Lengua Española. *Definición de "manga"*. <https://dle.rae.es/manga>

Rees, Julie (2013). Desire: The Influence of Japanese Manga. *International Journal of Critical Cultural Studies*, 10, 81-91.

Rubin, Jay (1985). From Wholesomeness to Decadence: The Censorship of Literature under the Allied Occupation. *The Journal of Japanese Studies*, 11(1), 71-103.

Schodt, Frederik L. (1996). *Dreamland Japan. Writings on modern manga*. Stone Bridge Press.

Schodt, Frederik L. (1997). *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Kodansha International.

Scholes, Robert & Phelan, James & Kellogg, Robert (1966). *The nature of narrative*. Oxford University Press.

- Seki, Kiyohide (1971). The Circle of On, Giri, and Ninjo: Sociologist's Point of View. *Boletín del Departamento de Literatura de la Universidad de Hokkaido*, 19(2), 99-114. <http://hdl.handle.net/2115/33354>
- Sterwart, Ronald (2013). Manga as Schism. Kitazawa Rakuten's Resistance to 'Old-Fashioned' Japan. En Jaqueline Berndt & Bettina Kummerling-Meibauer (eds.), *Manga's Cultural Crossroads*, pp. 40-62. Routledge.
- Suvilay, Bounthavy (2018). Dragon Ball: Body control and epic excess in manga and anime. *Louisir et Société*, 41(2), 250-267. <https://doi.org/10.1080/07053436.2018.1482670>
- Ting, Grace E. (2020) Gender, Manga, and Anime. En Jennifer Coates, Lucy Fraser y Mark Pendleton (eds.) *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*, pp. 311-319. Routledge.
- Torrents, Alba G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de animación*, 5, 158-172. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547>
- Tsubouchi, Sōyō (1981). *Shōsetsu Shinzui: the essence of the novel*. Griffith University.
- Tsuji, Nobuo (2019). *History of Art in Japan*. Columbia University Press.
- Unser.Schutz, Giancarla (2015). What text can tell us about male and female characters in *shōjo* and *shōnen* manga. *East Asian Journal of Popular Culture*, 1(1), 133-153. [https://doi.org/10.1386/eapc.1.1.133\\_1](https://doi.org/10.1386/eapc.1.1.133_1)
- Van Dijk, Teun Adrianus (1999). El análisis crítico del discurso, *Anthropos*, 186, (pp. 23.36)
- Van Dijk, Teun Adrianus (2001). Algunos principios de la teoría del contexto. *Revista Latinoamericana De Estudios Del Discurso*, 1(1), 69-81. <https://doi.org/10.35956/v.1.n1.2001>
- Verón, Eliseo (1988). Prensa escrita y teoría de los discursos sociales: producción, recepción y regulación. En *Language, discours, et sociétés*. (pp. 11-25). Didier Erudition.
- Vidal, Sergio (2016). Triangular Narratives. Approaches to Genre combination in the Contemporary Novel. *Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*, 14, 192-208. <http://revistes.ub.edu/index.php/452f/issue/view/1302>
- Yamada, Shōyō. (2017). Introduction: Doing research by means of manga and anime. En *Writing Articles and Reports on Manga/Anime: Ways to Turn "Your passion" into Scholarship*, (pp. 1-10). Minerva Shobo.
- Yatron, Cassandra (2022). 30 Years Later, Re-Examining the "Pretty Soldier": A Gender

Study Analysis of Sailor Moon. *Journal of Anime and Manga Studies*, 3, pp. 1-33.

<https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.948>

Young, Robert J. C. (1995). *Colonial desire. Hybridity in theory, culture and race*.  
Routledge.

