



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 21st 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-Winkauuff, 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
- 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, discours, et sociétés* (pp. 11-25). Didier Erudition.
- Vidal, S. (2016). Triangular Narratives. Approaches to Genre Combination in the Contemporary Novel. *452ºF 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.