
NINJAS, PRINCESAS Y ROBOTS GIGANTES: GÉNERO, FORMATO Y CONTENIDO EN EL MANGANIME

Alba G. Torrents

*Universitat Autònoma de Barcelona / Universidad Nacional de Córdoba
Japan Foundation Fellowship / Kyoto Seika University*

Este artículo se sirve de las nociones veronianas de *género-L* y *género-P* para intentar aportar un poco de luz a la problemática de la clasificación de géneros en el *manga* y el *anime*. Para ello, se adopta estratégicamente la distinción entre *género-L* y *género-P*, aplicándola al *manga* y al *anime*, para mostrar a continuación que la aplicación de dichas categorías veronianas a este campo de producción cultural japonés es mucho más problemática de lo que puede parecer en un principio.

This article uses Veronian notions of L-genre and P-genre to try to bring some light to the problem of the classification of genres in manga and anime. The essay strategically adopts the distinction between L-genre and P-genre, applying it to *manga* and *anime*, to eventually show how the application of these Veronian categories to this field of Japanese cultural production is much more problematic than it may seem at first.

Palabras clave: Género-L, Género-P, anime, manga, formato, contenido

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3547>

Robots espaciales pilotados por niños, alumnos de instituto enfrentándose por el amor de una compañera, mundos postapocalípticos, jóvenes atletas compitiendo para ganar un torneo, samuráis errantes en la época Meiji, escenarios fantásticos habitados por extraterrestres, historias eróticas y perversas de chicas sufriendo humillaciones; en sus 90 años de historia del *manga* y sus casi 50 años de historia del *anime*,¹ estos dos productos japoneses han desarrollado un espectro de temas tan amplio que es difícil enumerarlos en una sola hoja. Correspondientemente, el mercado de estos productos presenta una gran complejidad demográfica. Además, la distinción misma entre *manga* y *anime* se vuelve problemática cuando tenemos en cuenta que, en realidad, dejando de lado el aspecto formal, ambos formatos comparten criterios temáticos y demográficos.

En su teoría sobre el funcionamiento de los discursos sociales, Eliseo Verón introduce la distinción entre *género-L* y *género-P*. Como resume Escudero en un artículo de 1997 centrado en la telenovela, el género-L “designa una forma de anclaje con la materia significativa, como en el caso de la entrevista, el reportaje o el debate televisivo” (Verón, Escudero, 1997: 76). A su vez, el género-P designará

El uso de un género como producto que entrará en la dialéctica de la concurrencia de medios —audiencia, programación—, como los programas de variedades, los juegos o el noticiero. Los *géneros-P* tienen una cierta estabilidad de contenidos, definen un campo semántico y un tipo de relación con el espectador. (idem)

Verón distingue en su teoría dos categorías complementarias a las de *género-P* y *género-L*: los tipos y las estrategias. Las distinciones de tipo se solapan, hasta cierto punto, con las de *género-L*, aunque retratan un aspecto más directamente relacionado con la estructuración social

del discurso: Verón asocia la noción de “tipo” de discurso a “las estructura institucionales complejas que constituyen ‘soportes’ organizacionales, y por otro lado, a las relaciones sociales cristalizadas de ofertas/expectativas que son los correlatos de estas estructuras institucionales” (Verón, 1988: 195). Las estrategias, por su lado, pueden ser definidas como “las variaciones confirmadas dentro de un mismo tipo de discurso o de un mismo género-P” (Verón, 1988: 196). Pese al interés de la noción de tipo para el estudio de las dinámicas comunicativas sociales, su relevancia directa para este trabajo es escasa debido al relativo desconocimiento que, desde una perspectiva académica, afecta al tema las estructuras institucionales relacionadas con la producción de *manga* y *anime*. La noción de estrategia, en cambio, ofrece una herramienta útil para conceptualizar y clasificar los géneros del *manganime*.

Desde el momento en que se adopta la división entre *género-L* y *género-P*, resulta inadecuado, desde un punto de vista metodológico, preservar una distinción radical entre el *anime* del *manga* en base a la diferencia de técnicas y soportes comunicativos empleados (respectivamente, animación cinematográfica y dibujo secuencial). Aunque, al nivel del género-L, esta diferencia supone la existencia de dos clases de producto claramente diferenciadas, en todo lo que concierne al *género-P* *manga* y *anime* coinciden casi enteramente: de hecho, es habitual en la literatura académica el uso del concepto de *manganime* para referirse al *manga* y al *anime* tomados en conjunto. Se trata de dos formas de lenguaje distintas, uno ligada al soporte papel y la otra al audiovisual, que estructuran la información y el contenido de maneras necesariamente distintas. Desde el punto de vista formal-estructural, el *manga* está caracterizado por la imagen fija secuencial, el dibujo en el papel distribuido en viñetas siguiendo el orden tradicional de lectura de la escritura japonesa (de recha a izquierda y de arriba a abajo); en cam-

bio, el lenguaje que define el *anime* es el de la imagen en movimiento. Así pues, es justamente la materialidad del lenguaje, lo que podríamos su *materia significante*, la que los distingue, y no la forma general de su contenido temático. Por otro lado, más allá de distinguir *manga* y *anime*, esta división del medio y el lenguaje tiene implicaciones profundas sobre otros criterios clasificatorios, ya que, como mostraré más adelante, condiciona también el contenido de las obras, su significado y su sentido.

Desde el punto de vista de la industria, también encontramos una gran diferencia entre el *manga* y el *anime* como formas de producción. Las compañías que producen y distribuyen el *manga* y el *anime* son distintas, debido a la especificidad material de los medios. Cada compañía dispone de sus propios estudios, donde se ponen en contacto los especialistas técnicos (en animación, en el caso del *anime*, y en dibujo y entintado, en el caso del *manga*) con los respectivos engranajes de producción, publicación, distribución y circulación especializado. Así, por ejemplo, en el caso del *manga* lo más común es la publicación de revistas de *manga* impresas a una sola tinta y conteniendo entre una y dos docenas de episodios de otras tantas historietas debidas distintos dibujantes (Berndt, 1996). Este es el caso, por ejemplo, de la revista *Shōnen Jump*, de la editorial Shūeisha, una de las más conocidas y exitosas del Japón. En cambio, en el caso del *anime*, las compañías pueden especializarse en la producción de películas, como es el caso del conocidísimo Studio Ghibli, o en la producción de series de televisión, como es el caso de la popular Bandai Visual, e incluso en algunos casos en la producción para formatos exclusivamente digitales

A continuación trataré de dar cuenta brevemente de los distintos formatos de producción de *manga* y *anime* que se derivan de este entramado industrial y productivo desde el punto de vista del *género-L*, para luego acercarme a la cuestión de los *géneros-P*.

01

Géneros-L del manganime

En el caso del *anime*, encontramos básicamente tres formatos de producción, cada uno con su propio esquema de uso del lenguaje audiovisual o *género-L*: las series de televisión, los OVA y las películas.

La serie de televisión es el formato más común. Es muy habitual que las series estén basadas en *mangas*, ya sean posteriores o simultáneas a la publicación de estos. Por lo general, se trata de obras compuestas por entre 13 y 26 capítulos de media hora de duración que se emiten una vez por semana, aunque encontramos numerosas excepciones con respecto a ello: como es el caso de *Dragon Ball (Doragon Bōru)*, 1986-1989), de la que se llegaron a emitir 153 capítulos, o de *One Piece (Wan Pīsu)*, 1999-actualidad), que cuenta ya con 616 episodios. Suelen contener un segmento de presentación u *opening*, consistente en una canción introductoria acompañada de imágenes, así como un segmento de finalización o *ending*, también musical. Los *openings* y los *endings* son, por su propio peso, un fenómeno popular en el país nipón, ya que las canciones que aparecen en estos suelen ser interpretadas por grupos de alto nivel y éxito comercial.

Aunque en cierto sentido se podría contabilizar como un *género-L* distinto, es preferible considerar junto a las series de televisión lo que se conoce como *especiales de televisión*. Se trata, como su nombre indica, de capítulos especiales que se emiten junto a una serie como “bonificación”. Aunque a veces su relación con el argumento base de la serie es escasa, alejándose de su continuidad y pudiendo ser visionados independientemente, en general su disfrute exige un conocimiento previo de la serie en cuestión.

Los OVAs (*Original Video Animation*) son, como su nombre indica, producciones animadas destinadas a la compra individual y el consumo



Fig. 1 – *Neon Genesis Evangelion* (Shin Seiki Evangelion, 1995-1996).

casero. Este formato de producción se originó en los años 80 debido al crecimiento de la demanda experimentado por el mercado del *anime* durante ese período, que llevó a muchos animadores a crear productoras independientes para lanzar sus productos sin ningún tipo de limitación o censura. Aunque muchos OVAs beben del imaginario de una serie de animación emitida en televisión, como en el caso de *One Piece: Defeat The Pirate Ganzack!* (Goro Taniguchi, 1998), también existen OVAs que funcionan como una obra independiente; este es el caso de *Dallos* (1983) de Maromu Oshii, considerado el primer OVA. Un caso un tanto problemático es el de los resúmenes de series de televisión, que pueden ser desde compilaciones de imágenes ya emitidas a obras enteramente nuevas, y suelen considerarse dentro del formato OVA por sus características de venta. Finalmente, y debido a la evolución de los medios de distribución, actualmente en Japón se producen también ONAs (*Original Net Animations*) concebidas para estrenarse en Internet. Estas producciones de nueva generación pueden ser vistas por los cibernautas en páginas especializadas en vídeo, y suelen tener una duración un poco más corta que los capítulos de las series de animación. Un ejemplo de este formato es el de *Candy Boy* (*Kyandi Bōi*, 2007, 2009).

Las películas de animación propiamente dichas son quizás el formato de producción que más se parece al occidental. Se trata de largometrajes que oscilan entre los 50 y los 120 minutos, producidos a menudo por compañías especializadas en este tipo de producto. El ejemplo canónico de animación japonesa en formato película lo encontramos en las películas del Studio Ghibli: entre el catálogo de Ghibli encontramos clásicos como *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no Haka*, 1988), *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, 1988), *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997), o *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001). Como sucede con las series de televisión, algunas películas se basan en *mangas* previos o de publicación paralela, como es el caso de *Ghost in the Shell* (*Kōkaku Kidōtai*, 1995) y *Ghost in the Shell: Innocence* (*Inosensu*, 2004). Aunque es menos habitual, también encontramos adaptaciones a la gran pantalla de series de animación, como es el caso con *Mobile Suit Gundam* (*Kidō Senshi Gandamu*, 1979-1980), serie original de 43 capítulos que fue resumida en tres películas: *Mobile Suit Gundam* (*Kidō senshi Gandamu*, 1981), *Mobile Suit Gundam II: Soldiers of Sorrow* (*Kidō senshi Gandamu II: Senshi-hen*, 1981) y *Mobile Suit Gundam III: Encounters in Space* (*Kidō senshi Gandamu III meguriaiuchū-hen*, 1982); o el de *Neon Genesis*

Evangelion (*Shin Seiki Evangelion*, 1995-1996) (Fig. 1), serie original de Hideaki Anno de 26 capítulos² de la cual el mismo Anno está actualmente llevando a cabo un *reimagining*, es decir, una adaptación completamente libre a la gran pantalla.

Las técnicas y costes de animación de cada formato suelen diferir bastante. En su artículo “Full Limited Animation”,³ publicado como parte del ensayo *The Anime Machine*, Thomas Lamarre explica detalladamente las técnicas principales usadas en la animación, a saber, la *animación limitada* y la *animación completa*, así como la relación y entre ambas en el mercado de *anime* japonés y el prestigio relativo del que gozan (Lamarre, 2009: 3-12, 64-77, 184-209). Aunque no voy a profundizar en este tema,⁴ es interesante mencionar que, aunque histórica y tradicionalmente se ha tendido a considerar la *animación limitada* como la versión artísticamente pobre de la *animación completa*, Lamarre defiende el papel que el diálogo entre ellas ha tenido en la evolución de animación (Lamarre, 2008: 184-209). Así, pese al rechazo a la *animación limitada* por parte de Studio Ghibli⁵ y a la oposición que existe entre los largometrajes de animación completa (llamados a veces “películas *manga*”) y las series de televisión animadas (a las que se reserva un uso estricto de la palabra *anime*), Lamarre nos hace ver cómo, en *animes* como *Evangelion* (1995-1996) o *Nadia* (*Fushigi no Umi no Nadia*, 1990-1991), la utilización de la *animación limitada* rompe con el dialéctica tradicional entre *animación limitada* —artísticamente pobre— y *animación completa* —artísticamente elevada—. Esto ilustra el hecho de que las formas de lenguaje-marco o *género-L* tienen, en la animación japonesa, una relación bastante más compleja con el *género-P* de lo que se tiende a suponer.

Con la aparición de internet, la actividad de los lectores y los fans del manga (y del anime) y su grado de interacción con los productos se han intensificado.

No es conveniente, pues, pensar una obra únicamente a través de su contenido narrativo, ya que la especificidad formal y material de la obra en su conjunto es crucial para el desarrollo del sentido de ésta —tanto desde el punto de vista narrativo como también, en algunos casos, desde el no estrictamente narrativo.

En el caso del *manga* encontramos dos formatos principales de producción: las revistas semanales y los tomos recopilatorios, siendo el primero el más importante. Como comenta Jacqueline Berndt en su libro *El fenómeno manga* (1996), “(la) publicación seriada en las revistas semanales, (es) la forma predominante desde comienzos de los años sesenta, al menos para los *manga* de chicos y chicas, explica también el extraordinario número de páginas que alcanzan las novelas completas en forma de cómic publicadas en Japón” (Berndt, 1996: 16).⁶

Los tomos solo se publican generalmente después que la serie se haya publicado semanalmente por capítulos. Aun así, no todos los *manga* que se publican en las revistas llegan a recopilarse en tomos. Es interesante hacer notar que ésta forma de publicación del *manga* se localiza exclusivamente en Japón. En Europa y América, los *manga* son publicados directamente en tomos, sin la mediación de revistas o recopilaciones.

El hecho de que la industria del *manga* esté tan focalizada en las revistas conlleva particularidades. La interacción entre lector, editor y *mangaka*⁷ es muy rica, debido en parte precisamente a las características del formato de las revistas periódicas de *manga*. Son básicamente los lectores los que acaban “decidiendo” qué historias se publican y cuáles no, puesto que el tipo de publicación permite un control detallado de las variaciones de la demanda. Además, las revistas

suelen contar con secciones dedicadas a los lectores, así como los *dōnjinshi* o “*manga* de aficionados”.

Con la aparición de internet, la actividad de los lectores y los fans del *manga* (y del *anime*) y su grado de interacción con los productos se han intensificado, a la vez que ha aparecido un mercado paralelo internacional de distribución (tanto legal como “alegal”).

02

Géneros-P del manganime

Pasemos ahora a los géneros-P del manganime.⁸ Desde el punto de vista del contenido, el manganime se puede clasificar tanto en función del segmento de población al que se dirige como en función del contenido argumental y temático de la serie/película/historieta.⁹

Hay cinco géneros demográficos básicos: el *kodomo*, el *shōnen*, el *shōjo*, el *seinen* y el *josei*. Cada uno de ellos tiene unas estructuras narrativas definidas. Las historias presentadas en estos géneros son fácilmente reconocibles “a simple vista”, siguiendo siempre el mismo patrón. Así, por ejemplo, en el primer caso, el del *kodomo* (; “niño” en japonés), encontramos manganimés dirigidos a un público infantil, en los que se desarrollan historias alegres con tramas sencillas, mayoritariamente protagonizadas por niños. Ejemplos conocidos son *Doraemon* (1979-actualidad), *Heidi* (*Arupusu no Shōjo Haiji*, Isao Takahata, 1974), *Keroro* (*Keroro Gunsō*, Jun’ichi Satō, 2004-actualidad).

El género *shōnen* (少年) es, junto al *shōjo*, el género más popular. Se trata de un género principalmente dirigido a jóvenes varones —aunque esto no significa que no exista también un público femenino—, en el que se suele combinar la acción y el humor. A menudo los escenarios son institutos o escuelas, aunque suelen aparecer también escenarios fantásticos. Por lo general suelen aparecer personajes femeninos sexual-

mente atractivos, lo que permite incluir elementos de fanservice, término utilizado por los fans para designar aquellos elementos superfluos de carácter erótico que se utilizan para atraer la atención del público. En muchos casos, los fans contribuyen al fanservice mediante la producción amateur de dibujos o ficciones eróticas. Los combates de artes marciales y otros tipos de enfrentamiento físico, con o sin elementos sobrenaturales, son también característicos del *shonen*, y suelen contribuir a articular la narración. Como ejemplos, cabe nombrar *Dragon Ball*, *One Piece* o *Fairy Tail* (*Feari Teiru*, Shēnji Ishihira, 2009-actualidad).

El género *shōjo* (少女, que literalmente significa “mujer joven”), está dirigido a una audiencia femenina adolescente. Por lo general, se trata en retratar relaciones sentimentales de las protagonistas, chicas jóvenes, aunque también puede incluir elementos de acción o sobrenaturales. *Sakura, la cazadora de cartas* (*Kādokyaputā Sakura*, 1998-2000), *Sailor Moon* (Bishōjo Senshi Sērā Mūn, Jun’ichi Satō, 1995-2000) y *Candy, Candy* (*Kyandi Kyandi*, In-hyeon Choi, Hiroshi Shidara, 1976-1979) son ejemplos muy conocidos.

En penúltimo lugar encontramos el *seinen* (青年). Este género, cuyo nombre significa “juventud”, está enfocado principalmente a hombres adultos. Se caracteriza por la presencia de violencia y sexo, y en muchos casos de tramas políticas y sociales complejas. Como ejemplos podemos citar *Berserk* (*Beruseruku*, Kentaro Miura, 1997-actualidad) o *Elfen Lied* (*Erufen Rīto*, Lynn Okamoto, 2004-actualidad).

Finalmente, encontramos el género *josei* (女性), cuyos nombre significa “mujer”, y que sería el equivalente demográfico femenino del *seinen*. Las historias que aparecen en este género suelen narrar experiencias de la vida diaria de las mujeres en Japón: sus relaciones amorosas, sus amistades y los retos cotidianos del día a día. En la mayoría de ellos encontramos grandes dosis de romanticismo, pero con historias

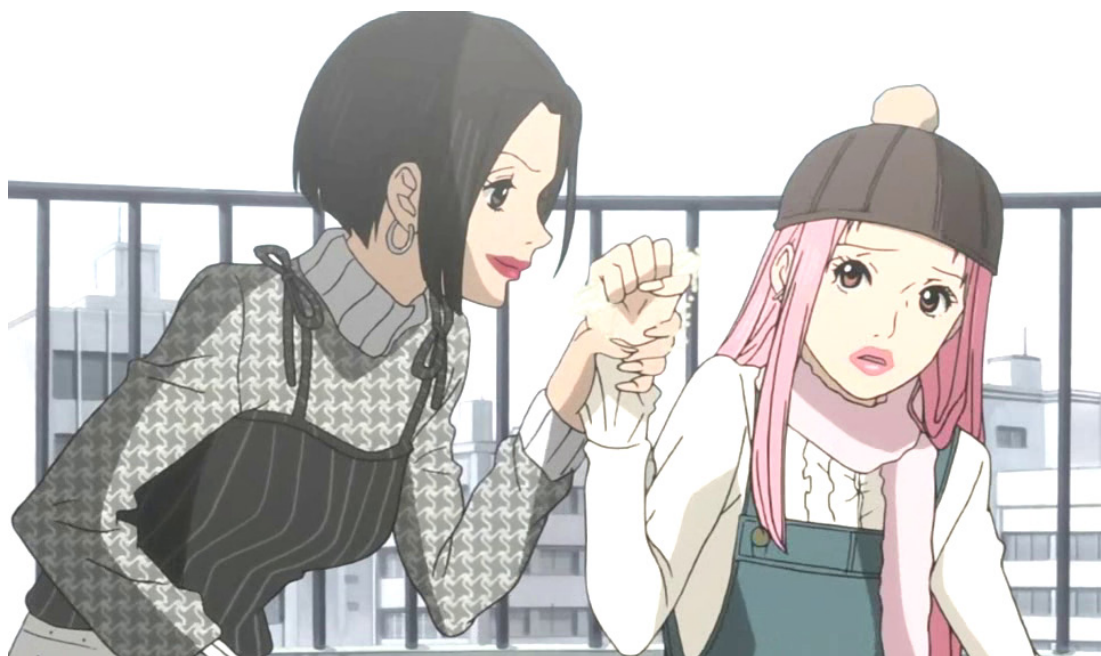
mucho menos idealizadas y más realistas que en el *shōjo*. Ejemplos de autoras de este género femenino adulto son Kiriko Nananan, autora de *Blue* (*Burū*, 1996), y Ai Yazawa, autora de *Nana* (2000) y *Paradise Kiss* (*Paradisū kisu*, 2000-2004) (Fig. 2).

Como he ido mostrando, los géneros del *anime* y el *manga* son muy diversos y complejos.¹⁰ Ahora hablaré de otro tipo de géneros-P del manganime, lo que se conoce por géneros temáticos, que van muy ligados a los géneros demográficos, hasta tal punto que podríamos considerarlos, desde el punto de vista veroniano, como “estrategias” seguidas dentro de aquellos.

Entre los géneros temáticos más populares encontramos el *shōnen* de lucha, que a pesar de ser tan solo uno de los subgéneros del *shōnen*, suele identificarse con la totalidad de este género demográfico. En el *shōnen* de lucha la historia se centra en la evolución del personaje central, que va ligada a una serie de enfrentamientos físicos, y que se ve mediada por la comparación

con uno o varios antagonistas. *Naruto* (Masashi Kishimoto, 2002-2007), *Bleach* (*Burīchi*, Tite Kubo, 2004-2012), *Los caballeros del Zodiaco* (*Seitōshi Seiya*, Masami Kurumada, 1986-1990) y *Dragon Ball* son ejemplos canónicos.

Otro tipo de subgénero muy popular del *shōnen* es el *spokon*, que es un acrónimo que resulta de la unión de las palabras *supotsu*, japonsización de la palabra inglesa sport, y konjo (根性), que puede ser traducido por “espíritu” o “valentía”. En este género vemos reflejado el mismo espíritu guerrero del *shōnen* de lucha, pero en un contexto deportivo. En este tipo de *anime* vemos una exaltación del valor de la amistad y la cooperación, aunque siempre aparece la figura del genio prodigioso como protagonista indiscutible. Entre los ejemplos más conocidos de este género tenemos *Campeones: Oliver y Benji* (*Kyaputen Tsubasa*, Hiroyoshi Mitsunobi, 1983-1986) o *Slam Dunk* (*Suramu Danku*, Nobiyuki Takahashi, 1990-1996). Existe también una versión femenina de este mismo género, en la que en-



contramos, por ejemplo, obras como *Yawara!* (1986-1993) de Naoki Urasawa.

Entre los géneros temáticos tradicionalmente asociados al *shōjo* tenemos el *mahō shōjo* o *magical girl*. Este tipo de *anime* se centra en historias sobre chicas con poderes mágicos que deben luchar con algún poder maligno. Aunque la mayoría de *animes* de este género se clasifican dentro del *shōjo*, también encontramos algunos que podrían incluirse dentro del *kodomo*, como es el caso de *Sakura, la cazadora de cartas*, o incluso entre el *seinen*, como *Puella Magi Madoka Magica* (*Mahō Shōjo Madoka Magika*, 2011-actualidad) (Fig. 3). *Sailor Moon* o *Corrector Yui* (*Korekutā Yui*, Yūji Mutō, 1999-actualidad) son, por otro lado, buenos ejemplos de lo común en el *shōjo* de *magical girl*.

Dentro del *seinen* encontramos muchos subgéneros relacionados con temática tecnológica.¹¹ El más conocido es el *mecha*, pero también podemos incluir en este grupo los subgéneros *cyberpunk* y *steampunk*. El *mecha*,

cuya palabra proviene de “mechanical” en inglés, es uno de los géneros más antiguos del *manganime*, cuyos orígenes se podrían rastrear hasta *Mazinger Z* (*Majingā Zetto*, Tomoharu Tatsumata, 1972-1974), *Tetsujin 28* (*Tetsujin Nijūhachi-gō*, 2004-actualidad) e incluso *Astroboy* (*Tetsuwan Atomu*, Osamu Tezuka, 1963). Se trata de historias sobre robots gigantes, generalmente pilotados por adolescentes, los cuales se ven en la situación de tener que salvar el mundo de un enemigo inhumano. Dentro de este género existen dos variantes: los *Real Robots* y los *Super Robots*. En el primer caso, el funcionamiento de los robots tiene explicación científica y cierta apariencia de veracidad, mientras que en el segundo caso tiene una explicación mágica y sobrenatural. De la primera variante podemos poner como ejemplo *animes* como *Mobile Suit Gundam* (Yoshiyuki Tomino, Hajime Yatate, 1979-1980) o *The Super Dimension Fortress Macross* (*Chōjīkū Yōsai Makurosu*, Noboru Ishiguro, 1982-1983) y, de la segunda, *Beta X* (*Bito Ekkusu*, Masami Kurumada, 1996).

Los *manganimes cyberpunk* suelen situarse en futuros distópicos donde existe un alto grado de avance tecnológico, aunque es la estética propia del género lo que lo define en buena medida. Los conflictos y problemáticas que aparecen suelen tener también un origen tecnológico. Se trata, además, de uno de los géneros con más influencia occidental. De hecho, encontramos su origen en libros como las *Fundaciones* de Isaac Asimov (*The Foundation Series*, 1942-1992) o, de forma más evidente, en la novela *Neuromante* de William Gibson (*Neuromancer*, 1984). Como exponentes clásicos tenemos *Akira* de Katsuhiro Otomo (1982-1993), *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow (*Kōkaku Kidōtai*, 1989-1991), y sus diferentes adaptaciones, así como también

series de *anime* como *Serial Experiments Lain* (*Shiriaru Ekusuperimentsu Rein*, Ryutaro Nakamura, 1998) o *Ergo Proxy* (2006).



Fig. 2 - *Paradise Kiss* (*Paradisu kisu*, 2000-2004).

Fig. 3 - *Puella Magi Madoka Magica* (*Mahō Shōjo Madoka Magika*, 2011).

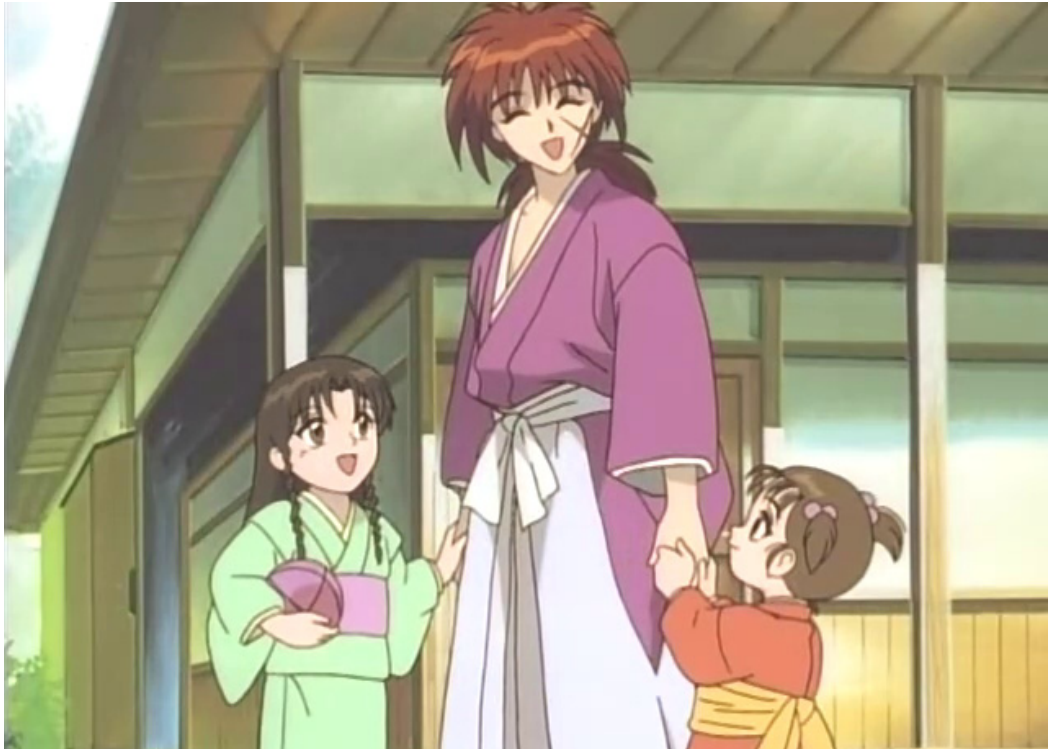


Fig. 4 – *Rurouni Kenshin* (Kazuhiro Furuhashi, 1996-1998).

Estrechamente relacionada con el *cyberpunk* encontramos la variante *steampunk*. Este género se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue siendo la predominante, y por lo general la acción se localiza en la Inglaterra victoriana, o en un escenario basado en ella. Sin embargo, la etiqueta *steampunk* suele ser insuficiente para clasificar una obra, ya que, de modo aún más claro que con el *cyberpunk*, se trata de un estilo estético más que de un género propiamente temático. En cualquier caso, es posible citar algunas obras, como *Steamboy* (*Suchimubōi*, 2004) de Katsuhiro Otomo, y *El castillo ambulante* (*Hauru no Ugoku Shiro*, 2004) de Hayao Miyazaki, como ejemplos claros de este tipo de estética.

Otros subgéneros destacados del *seinen* son el *chambara* o el *jidaigeki* (時代劇—literalmente “drama de época”). Se trata *animés* de contenido histórico, mayoritariamente situados en el

período Edo. Es posible considerar el *chambara* como un subgénero del *jidaigeki*, ya que éste último nombre se refiere en general a toda obra que transcurra en la época histórica japonesa, mientras el *chambara* se refiere específicamente a historias de samuráis —de hecho, el término *chambara* es en realidad la contracción de dos onomatopeyas japonesas: la de *chanchan* que significa el sonido de dos espadas chocando; y la de *barabara* que representa el sonido de la carne al ser despedazada—. Entre los ejemplos más conocidos del género en el manganime podemos citar *Rurouni Kenshin*¹² —tanto el *manga* (Nobuhiro Watsuki, 1994-1999) como el *anime* (Kazuhiro Furuhashi, 1996-1998) (Fig. 4) —; *Samurai Champloo* (*Samurai Chanpurū*, 2004-2005), *anime* dirigido por Shinichirō Watanabe, o *Vagabond* (*Bagabondo*, 1998-actualidad) *manga* escrito por Takehiko Inoue, que relata la vida de Miyamoto Musashi.¹³

Por último, los géneros de temática sexual (ya sea ésta implícita o explícita) juegan un papel destacado en la economía del *manganime*. La representación de la sexualidad en el *manganime* es un tema tan complejo es imposible presentarlo aquí más que de un modo muy resumido. Encontramos en el anime una gran cantidad de transgresiones de todo tipo. Se representan actos considerados inmorales, desde violaciones a relaciones con animales o monstruos; son comunes las historias de relaciones amorosas entre un adulto y un niño/adolescente (lo que se conoce como *shotakon*). Al mismo tiempo, es habitual en el *manganime* erótico la transgresión de los roles de género: vemos hombres que se convierten en mujeres, mujeres que se comportan como hombres, monstruos andróginos, y un largo etcétera. Dada la imposibilidad de analizar estos esquemas de transgresión en detalle en un espacio reducido, me centrar solamente en mostrar las estructuras fundamentales de tres géneros, el *yaoi* o *shōnen ai*, el *yuri* o *shōjo ai* y el *hentai*.

Tanto el *yaoi* como el *yuri* són *manganimes* de temática homosexual: en el primer caso se trata de hombres que tienen relaciones con hombres, y en el segundo, de mujeres con mujeres. En ambos géneros, la narración se puede centrar tanto en los aspectos emocionales como en los aspectos sexuales de la relación. En el caso del *yaoi*, historias centradas en la relación homosexual entre dos varones, casi siempre aparece en la relación homosexual una distinción clara entre el personaje que ocupa el rol dominante y activo, y el que ocupa un papel más sumiso y pasivo. Aunque existen *manganimes* que son “propriadamente” del género *yaoi*, como es el caso de *Gakuen Heaven* (*Gakuen Hebuten*, Yoshifumi Fukushima, 2006-actualidad) o *Loveless* (*Rabu-*

Es habitual en el *manganime* erótico la transgresión de los roles de género: vemos hombres que se convierten en mujeres, mujeres que se comportan como hombres, monstruos andróginos, y un largo etcétera.

resu, 2002 -*manga*, 2006 -*anime*). Por otro lado, encontramos también situaciones homoeróticas del tipo *yaoi* en muchos *manganimes* que no están clasificados como este género (como en *Bleach*, *Code Geass* o *Berserk*). El caso del *yuri* es muy parecido al del *yaoi*, pero con el sexo femenino. También se centra en la relación homosexual entre dos personajes, uno de los cuales ocupa un rol dominante y activo y el otro un rol más pasivo y sumiso. De la misma manera que con el *yaoi*, encontramos muchos ejemplos de *manganime* que no son propiadamente de este género, pero donde aparecen situaciones que se caracterizarían como típicas del género *yuri*. De este género podemos citar *Utena, la chica revolucionaria* (*Shōjo Kakumei Utena*, Kunihiko Ikuhara, 1997) o *Strawberry Panic* (*Sutoroberi Panikku!*, Masayuki Sakoi, 2005).

El *hentai* es un género temático particularmente interesante. *Hentai* (変態) significa en japonés “pervertido” y es el resultado de la unión de los ideogramas *ben* (変), que significa “raro”, y *tai* (態), referido a un propósito o una intención. Se trata de un género caracterizado por la existencia de escenas de sexo explícito; aun así, es conflictivo llamarlo *género pornográfico*, porque en muchos casos se etiqueta como *hentai* a *manganimes* con historias o narraciones complejas que incluyen alguna escena explícita puntual. Hay que tener en cuenta, por otro lado, que la clasificación como *hentai* es producto del contacto entre el mercado japonés y el internacional; tradicionalmente las obras no se clasifican como tal en el mercado japonés. En general, a diferencia de lo que sucede con la pornografía occidental, se trata de *manganimes* con un universo narrativo muy rico y complejo. Como Napier explica en su obra *Anime From Akira to Howl's Moving Castle* (2005),

...contrary to Western stereotypes, Japanese pornographic anime is both thematically wide-ranging and narratively complex. Although enveloped in a hardcore sexual framework, the pornographic anime goes beyond the sexual in terms of plots, themes, and settings. Often, sexually explicit situations are integrated into dense narratives that are usually related to the fantastic, the occult, or science fiction. As such, pornography not only brings up obvious questions of gender construction and interaction, but also less obvious ones as well, such as the relation of gender, power, and control to technology, tradition, and transition. (Napier, 2005: 64).

Uno de los *animes* más famoso de este género es la saga de *Urotsukidoji: La leyenda del señor del mal* (*Chōjin densetsu Urotsukidoji*, 1987-1989) del *mangaka* Hideaki Takayama, que combina el género de terror con el erótico. *La Blue Girl* (*Injū Gakuen La Blue Girl*, Raizo Kitakawa, 1989-1992) y *Kite* (Yasuomi Umetsu, Scott Houle, 1998) también pueden ser incluidos como ejemplos clásicos de *hentai*.

03

Conclusiones

Los géneros del *anime* y el *manga* son muchos y difícilmente delimitables. Aunque he emprendido un ejercicio de clasificación según los usos más comunes, intentando definir las normas básicas de cada género, no hay ninguna de estas categorías que sea impermeable. En cierto sentido, este tipo de clasificaciones ad hoc no dejan de ser artificiales, y cumplen un rol fundamentalmente operativo, aunque es evidente que el material clasificado responde él mismo a una estructura que ha contribuido a inspirarlas. Podemos decir que las herramientas de análisis son útiles en tanto que dan cuenta de la existencia objetiva de unos géneros. Los as-

pectos formales y de contenido tratados tienen, ciertamente, causas demográficas, económicas y sociales reales, y explican algunas de las clasificaciones más reconocibles para el público habitual del *anime* y el *manga*.

He estructurado las divisiones específicas según las categorías de *género-L* y *el género-P*; la primera se relaciona como los aspectos formales y materiales tanto del *manga* como del *anime* tomados como medios de expresión y de comunicación; la segunda, con el aspecto narrativo o de contenidos de este producto japonés, así como con la relación de estos contenidos con unos públicos determinados. Aunque esta distinción nos sea útil para catalogar el *manga* y el *anime*, e incluso para entenderlo, para conservar su utilidad es necesario notar también el carácter problemático de estas categorías.

A este respecto, mi línea de pensamiento concuerda con la de Lamarre, quien comenta que, en el *anime*

Thinking about technology is inseparable from thinking through technology (not only using technology but also aligning thought with its operations). In this context, I refer to technical determination, which is not determinism but a sort of underdetermination. The implication is that determination is at once material and immaterial. Or, put another way, there is indeterminacy to determination, which generates an interval or spacing in which thinking might arise. I might have also said “anime thinks through technology.” But I favor the expression “thinking technology” to avoid implying that technologies are neutral mediators whose work is done when the concept appears, or whose operations vanish from the scene of thought and are therefore negligible. (Lamarre, 2009: xxx-xxx).

Este autor canadiense toma la tecnicidad y la operatividad tecnológica del *anime* en sus expresiones más puras, sin interponer el calificati-

vo de “mediadora” en ningún punto. No solo se trata de pensar *sobre* la tecnología, o pensar *mediante* de la tecnología, sino que se trata de *pensamiento tecnológico* o *tecnología de pensamiento*. Es necesario ver no solo que las características generales del formato (pantalla o papel, nº de páginas, nº de minutos) son relevantes y afectan al contenido de una obra, sino que también las características detalladas del formato (uso de las cartas de los lectores, *full animation vs. limited animation*) lo hacen.

Además, el planteamiento de Lamarre nos puede hacer reflexionar acerca de cómo debería ser un correcto acercamiento al estudio del *anime* y el *manga*. Es decir, aunque la clasificación entre diferentes géneros puede ser útil para informar de las distintas narratividades que encontramos y al público que se dirigen, es fácil caer en un terreno demasiado abstracto. Como se puede ver con la teoría de Lamarre, la clasificación por géneros no da cuenta de la especificidad propia del *manga* y del *anime*. Creo, por ejemplo, con Lamarre, que la especificidad técnica de un *anime* como *Evangelion* —es decir, el hecho que se utilice *limited/selective animation*— es crucial para entender el desarrollo de su contenido —*qué es y qué dice Evangelion*—. De la misma forma, la especificidad técnica de un *manga* (el hecho que se deba leer la composición de la página de una forma concreta, que uno deba girar la página para proseguir la obra, que haya la posibilidad de ir hacia delante y hacia atrás en la lectura) es un aspecto crucial para entender su naturaleza.

De hecho, Lamarre sigue un tipo de análisis que podemos comparar a la crítica que hace Simondon (2009) al hilemorfismo aristotélico: para Simondon, los errores epistemológicos en la teoría de la adquisición de forma aristotélica provienen de la concepción de materia y la forma como elementos abstractos, derivada a su vez de una ignorancia o menosprecio de lo que realmente ocurre en el proceso de fabricación de un objeto. Es decir, el contenido y la forma

de una obra no son estrictamente diferenciables, sino que encontramos siempre comunicación entre ellos. No se trata de elementos separados y distintos, sin ninguna relación entre ellos, y no podemos estudiarlos como tales; como algunos académicos del anime han hecho notar (Lamarre, 2009; Suan, 2013) lo fascinante de la animación es que su forma deviene en contenido, y viceversa.

En efecto, abordar tanto la animación como el *manga* desde la perspectiva de los géneros no es la única posible, y probablemente tampoco la óptima. De hecho, la investigación iniciada por Lamarre, y desarrollada por académicos como Suan (quien también se aleja de una investigación sobre la animación a través del género e intenta describir la animación como sistema formal a través de sus patrones narrativos, pero teniendo en cuenta su concreción material) tiene mucho más en cuenta la especificidad tecnológica de la obra, y en este sentido abre un nuevo horizonte de desarrollo académico.

© Del texto: Alba G. Torrents, 2015.

© De las imágenes: GAINAX, Selecta Visión, 2009 (Fig. 1); ANIPLEX, Madhouse, Geneon, 2006; (Fig. 2) SHAFT, ANIPLEX, Selecta Visión, 2012 (Fig. 3); Studio Gallop, ADV films, 1996 (Fig. 4).

Notas

¹ En el caso del *anime*, el 1956 se crea la primera compañía de animación japonesa, The Toei Animation Company, y en 1958 aparece su primera película de animación, *Panda and the Magic Serpent* (*Hakujaden*, Kazuhiko Okabe, Taiji Yabushita) que se estrena en Japón. En el caso del *manga*, ya en 1918 encontramos la primera asociación de dibujantes profesionales de Manga y en 1921 la primera narración larga en *manga* *Vida de un hombre* (*Hito no Issho*) de Ippei Okamoto, publicada en *Asahi Shinbun* (Berndt, 1996: 173).

² El caso de *Neon Genesis Evangelion* es especialmente complicado: se trata una serie que originalmente fue concebida en 26 capítulos, de los cuales los dos últimos constituían el (primer) final. Este final que fue emitido en televisión y que correspondía a los episodios 25 y 26 fue ampliamente rechazado por el público (ya que Hideaki Anno abandonó completamente, en estos dos capítulos, la trama narrativa de la serie para centrarse en los aspectos no-narrativos de tinte psicoanalítico) y, en consecuencia, poco tiempo después, Anno realizó otro final para la gran pantalla, conocido como *The end of Evangelion* (en el cual se recupera la trama narrativa).

³ Existe una versión en castellano de este capítulo en el libro *Cine de Animación Japonés* (2008).

⁴ La cuestión de la animación limitada y animación completa ha sido largamente debatida y fuente de grandes discusiones. Aunque tradicionalmente se ha asociado la animación limitada con la pobreza artística, ya en sus inicios hubo quien rechazó este

tipo de discurso. Por ejemplo, Jules Engel, artista y dibujante del estudio UPA, declaró: “There is no such thing as limited animation, only limited talent” (Abraham, 2012: 102-103). De forma similar, tanto John Hubley como Bob Cannon, también animadores de los estudios UPA, defendieron el uso de los términos *animación estilizada* y *animación simplificada*, respectivamente, por considerar la noción de “limitada” demasiado peyorativa. Actualmente, hay muchos académicos que prefieren utilizar la noción de animación selectiva para evitar caer en un bipolarismo jerárquico. En el campo del anime, encontramos incluso un nuevo proyecto artístico, el *ganime* (con el kanji 画, que significa pintura, y las sílabas 二ノシ escritas en katakana como una abreviación de anime), iniciado el 2006 por el editor japonés Gentosha, en el que se exploran nuevas formas de animación y en el que se defiende la animación selectiva como forma de expresión. Este tema ha sido trabajado por académicos como Sheuo Hui Gan en su artículo “The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan” (2008).

⁵ Studio Ghibli incluso insiste en un esfuerzo por distanciarse de la *animación limitada*, que sus producciones no son *anime* sino 漫画映画 o películas *manga* (Lamarre, 2008: 125).

⁶ Berndt llega incluso a introducir este aspecto de la distribución en la misma definición del manga, al que caracteriza como “la historieta dibujada, o sea el cómic que sigue pautas narrativas de tipo literario

con una extensión de 16, 32 o más de 64 páginas, con frecuencia publicado por entregas durante años en revistas, para ser luego recopilado en forma de colección de varios tomos.” (Berndt, 1996: 18).

⁷ *Mangaka* significa especialista o dibujante de cómic *manga*.

⁸ Dado que, como ya he comentado al principio, la distinción entre *manga* y *anime* se puede hacer a nivel de *género-L* pero a nivel *género-P* son indistinguibles, hablaré de ellos como *manganime* en este apartado.

⁹ Sobre este tema, es destacable un artículo de Laura Montero en el libro de *Cine de Animación Japonés*, titulado *La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa*, en el que Montero explica con bastante profundidad, la mayoría de *géneros-P* del anime (que, como ya he comentado, son los mismos que los del *manga*), así como sus condiciones históricas y culturales. En este apartado me baso directamente en ese artículo, añadiendo los cambios y especificaciones pertinentes para adaptar su contenido el tema de este trabajo.

¹⁰ Un hecho vale la pena mencionar es que, en países como España, hubo una gran polémica sobre la violencia del *manganime* al empezar a popularizarse la emisión *animés* en televisión, durante los años noventa, llegando incluso a producirse solicitudes de censura por parte de asociaciones de consumidores (Montero, 2012: 44-57). Estas polémicas se relacionan de modo claro con el relativo desconocimiento de este producto japonés y sus géneros en el momen-

to en cuestión: al tratarse de “dibujos animados” se interpretó que todos los *animés* eran productos dirigidos niños, llegando a emitir series *shōnen*, e incluso *seinen*, en horario infantil.

¹¹ Sobre la temática tecnológica en el anime cabe citar el libro de Vanina A. Papalini *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* (2006), donde hace un análisis muy exhaustivo de alguno de los representantes más emblemáticos de este género.

¹² La producción de *Rurouni Kenshin* es bastante extensa. Aunque empezó con el *manga* de Nobuhiro Watsuki en 1994, terminando en 1999 con 28 volúmenes producidos, justo dos años después, en 1996, empezaron a emitir el *anime* hasta el 1998. En el año 1997 se hizo una película de animación titulada *Rurouni Kenshin: The Motion Picture*. No fue hasta el 2011 que apareció material nuevo, se realizaron dos películas: *Rurouni Kenshin: New Kyoto Arc: The Cage of Flames* (Kazuhiro Furuhashi, 2011) y *Rurouni Kenshin: New Kyoto Arc: The Chirps of Light* (Kazuhiro Furuhashi, 2012). Desde Mayo de 2012 Nobuhiro Watsuki volvió con la serie sacando un *manga* de *Rurouni Kenshin: Restoration* y, hasta la fecha, ha sacado otro.

¹³ Como sucede con otros géneros temáticos (como el *cyberpunk*), éste no está limitado al *manganime*; de hecho, el *jidaigeki* es un género originado en el teatro de época japonés, y que se utiliza también para designar películas y series de televisión de imagen real que transcurren en la época medieval japonesa.

Referencias bibliográficas

- ABRAHAM, Adam. (2012). *When Magoos Flew. The Rise and Fall of Animation Studio*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- BERNDT, Jaqueline. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- GAN, Sheuo Hui, 2008. "The Newly Developed Form of Ganime and its Relation to Selective Animation for Adults in Japan", en *Animation Studies*, Vol. 3, pp. 6-17.
- LAMARRE, Thomas, 2008. "Animación limitada-completa", en *Cine de Animación Japonés*, San Sebastián: Donostia Kultura.
- LAMARRE, Thomas, 2009. *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*, Minneapolis, Londres: University of Minnesota Press.
- MONTERO, Laura, 2008. "La era de la formalización. Los géneros en la animación japonesa", en *Cine de Animación Japonés*, San Sebastián: Donostia Kultura.
- MONTERO, Laura, 2012. "Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español", en *Puertas de Lectura*, nº 24, Extremadura: Universidad de Extremadura, pp. 44-57.
- NAPIER, Susan J., 2005. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, Nueva York: Palgrave Macmillan.
- PAPALINI, Vanina A., 2006. *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía ediciones.
- SIMONDON, Gilbert, 2009. *La individuación*. Buenos Aires: La Cebra y Cactus.
- SUAN, Stevie, 2013. *The Anime Paradox. Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Leiden, Boston: Global Oriental.
- VERON, Eliseo, 1988. "Prensa escrita y teoría de los discursos sociales: producción, recepción y regulación". En *Langage, discours et sociétés (4)*. París: Didier Erudition.
- VERON, Eliseo, ESCUDERO, Chauvel, 1997. *Telenovela: ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa.



Biografía

Alba G. Torrents es licenciada en Filosofía por la Universitat Autònoma de Barcelona (2008) donde obtuvo el título de Máster en Filosofía Contemporánea: tendencias y debates, en 2010. Actualmente realiza los estudios de doctorado en Departamento de Filosofía de esta Universidad y en el Departamento de Comunicación Social de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) con la tesis, titulada provisionalmente, *Cuerpo, Tecnología e Identidad en el Imaginario del Anime*. Su ámbito de investigación principal es el estudio del tratamiento de las formas de identidad no clásica en el imaginario del *anime*.

E-mail

albagtorrents@gmail.com