UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial

Del 3 de abril de 1981

LA VERDAD
NOS HARÁ LIBRES

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
CIUDAD DE MÉXICO ®

"La figura del héroe-monstruo en la narrativa gráfica japonesa. Un giro a las convenciones de género del *nekketsu*".

ARTÍCULO PUBLICABLE

Para obtener el grado de

MAESTRO EN LETRAS MODERNAS

Presenta

FERNANDO DE JESÚS LIMÓN GUTIÉRREZ

Directora: Dra. Laura Marta Guerrero Guadarrama

Lectoras: Mtra. Áurea Xayde Esquivel Flores

Mtra. María José Vázquez de la Mora

Ciudad de México, 2025

La figura del héroe-monstruo en la narrativa gráfica japonesa. Un giro a las convenciones de género del *Nekketsu*

Resumen: En este artículo se proponen de manera original cinco categorías básicas de convenciones genéricas del *nekketsu.* Estas son: dualidad humano-monstruo, origen real o divino, valor insignia de resiliencia, mirada del niño y analepsis más potenciador. Estas categorías sirven para describir la configuración de los personajes protagonistas que fungen como héroes en los mangas de este género temático. Posteriormente, se abordan tres ejemplos de personajes configurados como antagonistas o villanos que toman posesión de las convenciones de género para usarlas a su favor, poniendo en tensión la estructura del propio género.

Palabras clave: *shōnen-nekketsu, régimen de representación*, convenciones de género, héroe monstruo, *sintaxis heroica*

Abstract: This article originally proposes five basic categories of generic conventions in *nekketsu*: human–monster duality, royal or divine origin, resilience as an emblematic value, the child's gaze, and analepsis with power-up. These categories are used to describe the configuration of protagonist characters who function as heroes in manga of this thematic genre. Subsequently, three examples are addressed of characters configured as antagonists or villains who take possession of these genre conventions to use them to their advantage, thereby putting the very structure of the genre under tension.

Key words: *shōnen-nekketsu*, *regime of representation*, genre conventions, hero monster*, heroic syntax*

El presente artículo se propone analizar la figura del héroe-monstruo en la narrativa gráfica japonesa contemporánea, con especial atención al género *nekketsu*. El punto de partida es la constatación de que dicho género, uno de los más populares tanto en Japón como en su recepción global, se caracteriza por una estructura narrativa fuertemente codificada: héroes jóvenes con una vocación de superación inquebrantable, combates sucesivos contra rivales cada vez más poderosos y la reafirmación final de valores morales que legitiman el orden social. Sin embargo, esta matriz ha empezado a ser problematizada por ciertos personajes que, desde el lugar tradicionalmente ocupado por los antagonistas, se apropian de las convenciones heroicas y las subvierten desde dentro. Este fenómeno resulta de interés porque tensiona las bases mismas del género, obligándolo a replantear sus propios códigos de representación.

El objetivo central de esta investigación es mostrar cómo los villanos que encarnan una doble condición —monstruosa y heroica al mismo tiempo— desafían la lógica binaria de bien y mal que ha sustentado la narrativa del *nekketsu*. En lugar de concebir la monstruosidad únicamente como alteridad radical o amenaza a ser destruida, estas figuras hacen visible la arbitrariedad de los valores que el relato asigna a cada bando. Así, el héroe-monstruo funciona como un dispositivo de crítica interna al género: por un lado, despliega con rigor la sintaxis heroica (los valores genéricos propios del héroe); por otro, pone en evidencia que dichas convenciones no están vinculadas necesariamente a la justicia ni a la virtud, sino que

pueden ser instrumentalizadas desde posiciones antagónicas. Será entonces que se proponga, a partir de la dialéctica de las figuras humano-monstruo entre los que son héroes y los que son villanos, la posibilidad de nuevas convenciones de género que retan a la estructura misma del *nekketsu* y, por tanto, a la representación y concepto de los héroe en el género.

Dentro de la producción serializada y publicada por las revistas especializadas en manga, la demografía[1] más popular es la *shōnen*, que significa en español «hombre adolescente» y uno de los géneros temáticos más populares es el *nekketsu*, el cual se traduce como «sangre caliente» y se centra en las aventuras y combates. Los mangas más populares[2] son la combinación *shōnen-nekketsu*, aunque el manga al que analizaré en profundidad en este trabajo es *seinen-nekketsu*, el cual está orientado al hombre adulto. El núcleo principal de este estudio son las convenciones de género que conforman el subgénero del *nekketsu*, pero el hecho de que existan obras que comparten la temática entre las demografías para adolescentes y adultos van a crear, forzosamente, un diálogo entre estas dos. Es decir, entre el *shōnen* y el *seinen.* Es importante hacer mención de la demografía, pues esta implica un particular *régimen de representación* que está configurado de diferente manera entre las combinaciones de demografía y género temático[3].

Primeramente, habría que entender las diferencias y similitudes entre el *shōnen* y el *seinen.* Cuando se habla de demografía se puede pensar fácilmente en una distinción como la del sistema europeo o americano para películas[4] o videojuegos[5] de clasificación por edades, cuyos criterios de evaluación se dan en función de qué tan aptas son las audiencias para ver los contenidos. Posteriormente se les otorga una clasificación por edades para evitar que los menores vean contenidos inapropiados[6]. La distinción demográfica del manga sobre el adolescente y el adulto no va a funcionar de la misma manera que los sistemas de clasificación referidos, pues estos suelen darle una importancia especial al lenguaje vulgar, escenas sexuales o sugerentes y representación gráfica de la violencia para hacer las clasificaciones. Por ejemplo, en cuanto al *shōnen-nekketsu,* podemos encontrar mangas como *Inuyasha* [1996] de Rumiko Takahashi, el cual tiene apenas ya en el capítulo seis una escena de desnudo parcial de la protagonista Kagome, donde se representan gráficamente los

---

[1] Se usa el término demografía por su clasificación de poblaciones, en nuestro caso por género y edad.

[2] La editorial Shueisha publicó una «Guía de media 2 019», donde revelaba que la publicación de la revista *Weekly Shounen-Jump* alcanzó la circulación de 1 740 000 copias impresas en el año 2 018, siendo entonces la revista con mayor circulación de todas las que publican manga. La publicación ya no está disponible en su sitio web, pero la información ha sido recuperada en https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-04-22/shueisha-reveals-new-circulation-numbers-demographics-for-its-manga-magazines/.145991

[3] Entiendo por *régimen de representación* lo que Jacques Rancierè propone en su libro *El reparto de lo sensible*, el cual define de la siguiente manera: «Este identifica el hecho del arte —o más bien de las artes— en la pareja poiesis/mimesis». Explica que en las artes hay temas de los que es lícito hablar [mimesis] y determinadas técnicas y modos de producirlas [poiesis], es decir identificamos un cierto tipo de producción artística por sus temáticas y, en contraposición, por sus limitantes a no transgredir los límites de estas. Es por ello que hablamos de régimen al referirnos al conjunto de reglas en la representación. En RANCIERE, Jacques. «De los regímenes del arte y del escaso interés de la noción de modernidad». *El reparto de lo sensible,* Chile, LOM Ediciones, 2009, p. 22.

[4] Para Estados Unidos: *Motion Pictures Association* [MPA].

[5] Para la mayoría de la Unión Europea: *Pan European Game Information* [PEGI]

[6] Este tipo de clasificaciones han sido criticadas, por ejemplo en el documental de *This film is not yet rated* [2006] de Kirby Dick, donde se entrevista a una serie de directores para cuestionar los criterios de clasificación y se les acusa a los sensores de ser poco claros o moverse bajo intereses propios y de particulares. DICK, Kirby. This Film Is Not Yet Rated [DVD]. Los Ángeles, IFC Films / Chain Camera Pictures, 2006. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0493459/

pezones[7]. Podría pensarse que había cierta permisividad por la época en la que se publicó el manga, pero otro ejemplo bastante representativo es *Chainsaw man* [2018] de la misma demografía y género temático. En este manga hay una escena donde el protagonista, Denji, es invitado a entrar desnudo a una piscina por su interés amoroso, Reze, la cual ya le espera desnuda[8]. La única diferencia es que ya no se dibujan los pezones, pero la escena es incluso más sugerente que la referida en *Inuyasha.* Sobra decir que también en ambos mangas encontramos lenguaje soez y representación gráfica de la violencia y sin ningún problema son *shōnen,* es decir, aptos para adolescentes según su clasificación demográfica del manga en Japón.

¿Entonces cómo funciona la división demográfica? No está establecida textualmente como los ejemplos para la Unión Europea y Estados Unidos. Más bien, se centra en los propios contenidos y adquiere una relevancia importante el caso particular de cada manga. Un ejemplo interesante es el manga *Jojo's Bizarre Adventure: Stone Ocean*[9] [2005], del mangaka Hirohiko Araki. Esta obra comenzó su serialización en la revista *Weekly Shōnen Jump* y, durante su publicación, transitó hacia *Ultra Jump*, revista perteneciente a la demografía *seinen*. Como sexta entrega de la serie, esta parte marca un cambio de tono evidente en dicha transición editorial. En la trama, el grupo de protagonistas se enfrenta a un antagonista cuya ambición consiste en «reiniciar» el mundo en una versión que él considera «correcta». Aunque logran derrotarlo, no consiguen detener el reinicio. Solo un personaje, Emporio, conserva la conciencia de lo ocurrido y se encuentra con las nuevas versiones de sus compañeros, quienes no recuerdan nada de los acontecimientos. A diferencia de las partes anteriores, donde los finales reforzaban de manera clara la victoria del bien sobre el mal, en *Stone Ocean* se observa un desenlace propio de la narrativa *seinen*: más ambiguo, con un matiz agridulce que desafía la resolución convencional del conflicto.

Una aproximación más productiva quizá sea acercarse desde el entendimiento de que las demografías son, en primera instancia, un elemento *paratextual* [10] que sirve de guía para la lectura. Se basan en elementos presupuestados que orientan más que a modificar el texto, a modificar la actitud del lector ante este[11]. Cabe añadir la función del *lector implícito*, la cual sí es muy descriptiva porque la demografía asigna explícitamente género y edad. En dicha distinción se asume que el lector posee cierta información conocida o valoraciones generalmente aceptadas[12]. Podemos decir entonces que el *paratexto* demográfico y el *lector implícito* preparan la lectura y simplifican muchos procesos. Por ejemplo, todos los *pactos* de lectura… En el pacto ficcional no se puede hablar de que algo es «verdadero o falso», pues la ficción no participa de estas categorías, únicamente quien lee acepta o rechaza la historia.

---

[7] TAKAHASHI, Rumiko. *Inuyasha*. Shōgakukan, Weekly Shōnen Sunday [1996], Vol. 1

[8] FUJIMOTO, Tatsuki. *Chainsaw Man*. Shūeisha, Weekly Shōnen Jump / Shōnen Jump+, [2018]. Publicación internacional: VIZ Media, LLC, Shonen Jump Edition [vol. 1], 2020.

[9] ARAKI, Hirohiko. JoJo's Bizarre Adventure: Stone Ocean. Shueisha, Weekly Shōnen Jump / Ultra Jump, 2000–2003.

[10] refiere a «título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y muchos otros tipos de señales accesorias» Es decir, todos los elementos que rodean el texto, pero no forman parte del texto en sí mismo. GENETTE, Gerald. «Cinco tipos de transtextualidad», *Palimpsestos,* España, Taurus, 1989, p.11

[11] «es uno de los lugares privilegiados de la dimensión pragmática de la obra, es decir, de su acción sobre el lector [...] el contrato [o pacto] genérico» GENETTE, Gerald. *Opt. cit., p. 46.*

[12] El concepto de *lector implícito* es ampliamente asociado al autor Wolfgang Iser, aunque he optado por referenciar la acepción que José Ángel García Landa brinda en GARICA LANDA, José Ángel. «Múltiples lectores implícitos», en *Cuadernos de Investigación Filológica*, n.º 35-36 [2009-2010], pp. 65.

Otro pacto es el del *régimen de representación,* el cual forma parte también de los presupuestos de la lectura y que indican qué cosas son lícitas representar y qué no. A través de las lecturas que se comparten entre géneros se va creando una noción para el lector de lo que puede esperar en los textos. Veremos a continuación cómo funciona el régimen en una obra *Seien* como lo es *Devilman* [1972] de Gō Nagai, donde el tono es más oscuro y se presupone una cierta madurez del lector, a comparación de otras obras pertenecientes al *shōnen* [sin que por esto se subestimen las capacidades del lector].

Convenciones de género

Dualidad humano-monstruo

Dentro de este subgénero destacan las obras donde el protagonista es un híbrido humano y monstruo. La convención se articula de forma muy simple: el héroe sufre una pulsión monstruosa a causa de su naturaleza demoníaca o bestial. Esto lo sufre como parte de una prueba y, al lograr superarla, se reafirma humano. Implica también una reconciliación con su sociedad pues, generalmente, se le trata con precaución o desprecio por su lado monstruoso[13]. Este paso es vital para el cierre de la historia y lograr también con ello el equilibrio en su mundo. Por otro lado, también está la posibilidad de que el héroe híbrido sucumba ante la pulsión monstruosa y, si lo hace, este debe de ser castigado. En contraste, este escenario es bastante más raro y apenas hay unos cuantos ejemplos:

En *Shingeki no Kyojin* [2009] de Hajime Isayama, encontramos a Eren, el protagonista, quien es parte de una raza que se puede convertir en titán. A raíz del miedo a este tipo de población, las personas de esta raza fueron confinadas a una isla rodeada de muros para evitar que tengan contacto con el resto del mundo. Eren crece con resentimiento ante el exterior y, por tanto, busca hacer un genocidio con los pueblos rivales. Pasó de una conducta heroica como lo es el querer liberar a su pueblo, a soñar con el exterminio. Por *régimen de representación* no puede ser victorioso, ha perdido la categoría de héroe y debe ser castigado[14].

En la serie *Death Note* [2003[15]], Light Yagami se ha desviado de su propósito de limpiar la corrupción del mundo y se ha convertido en un asesino que solo vela por sus intereses, es por ello que ocurren dos arcos argumentales, uno donde vence a su rival, el detective «L» y el siguiente arco donde los discípulos del detective le dan caza y logran frenarlo. El segundo arco podría parecer un agregado, algo como un apéndice, pues con la

---

[13] El «monstruo» es literal. Los personajes sufren una transformación, representada gráficamente, en algún tipo de entidad peligrosa y deformada. El único contraejemplo que puedo recordar sobre un «monstruo metafórico» es del personaje Endeavour, del manga *Boku no hero* [2015], el cual es particularmente interesante porque revela la función ritualística de esta convención. En la escena tenemos al héroe peleando con un monstruo alterado genéticamente para ser el más fuerte. Endeavour se identifica con el monstruo, pues él también quería ser el más fuerte de todos y no le importaba pasar por encima de los demás. Finalmente se inmola junto al monstruo para destruirlo y sale victorioso. El fuego representa la purificación y se presenta como un ser humano totalmente transformado para bien ante su sociedad para completar conciliación con esta. La escena recuerda a las descripciones rituales que hace Joseph Campbell en «El vientre de la ballena», cuando los héroes logran pasar el umbral y trascienden físicamente. La diferencia es que en el *nekketsu* se exige que en la trascendencia se conserve la forma humana. HORIKOSHI, Kōhei. *Boku no Hero Academia*, n.º 187 «Flaming Roar! vs. Nomu: High-End». Shūeisha, Manga Plus, 2018, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200019 y CAMPBELL, Joseph. «El vientre de la ballena». El héroe de las mil caras. México, Fondo de Cultura Económica, 1959.

[14] ISAYAMA, Hajime. *Shingeki no Kyojin*. Bessatsu Shōnen Magazine, Kodansha, n.º 1, 2009

[15] OHBA, Tsugumi y OBATA, Takeshi. *Death Note.* Shueshia, Manga plus, no.° 1, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200009

muerte de «L» ya se había cerrado la trama principal. Pero Light no puede ganar porque no ha sido virtuoso. Como si se tratase de una coda musical, se ha tenido que añadir un cierre adicional al término del arco argumental principal puesto que se había llegado a un tipo de final irrepresentable.

Los dos ejemplos anteriores pertenecen al *shōnen-nekketsu.* Por ejemplo, en un *Seinen* como *Devilman* el tratamiento del *tono* es distinto. Akira Fudo es un chico que tiene una relación de amistad desde pequeño con Ryo, un joven investigador que en uno de sus viajes descubre que es un avatar de Satanás. Nuestro protagonista es llevado a un ritual por parte de su amigo en donde se fusiona con una entidad monstruosa, pero Akira logra tener el control del cuerpo. Al final el propio Akira lucha contra Ryo para detener la invasión del mundo, pero entre el caos y las múltiples trifulcas, logra ver cómo una horda de humanos linchan a su familia, pues han descubierto su identidad. Se siente contrariado, pues él había decidido luchar por las fuerzas del «bien[16]». Algo muy importante a considerar cuando me refiero a *tono* es que va sobre el tratamiento de las series en cuanto a que parecen dar mensajes menos claros o más «crudos». Se ha llegado a estereotipar al demográfico *seinen* tachándolo de pesimista y de decir que propone cosas como que «el humano es la plaga del mundo». Considero que esta visión es demasiado generalizadora y reduccionista, pero sí es cierto que el tratamiento de las obras puede tener un tono más sombrío que el del demográfico para adolescentes. Ahora bien, lo importante en este estudio son las convenciones del género temático *nekketsu,* y estas van a prevalecer sin importar la demografía. Aun con el desenlace trágico, Akira es victorioso y se proclama héroe porque ha sido virtuoso, a diferencia de Light y Eren quienes sucumbieron ante la pulsión monstruosa y recibieron castigo.

Muchas veces el protagonista funciona como un faro para los personajes que, de cierto modo, también son híbridos o tienen alguna naturaleza monstruosa, es entonces que el héroe pone el ejemplo en su accionar y los lleva por el camino de la virtud. Será pues que los personajes secundarios tienden a servir como una ayuda para que el protagonista cumpla su destino. Esta convención combina un conflicto interno del héroe, es decir, la monstruosidad pensada como un alter ego, un «otro yo», que representa la tentación y el vicio, naturalmente contrapuesto a la virtud. Mismo caso para el conflicto social, pues, por su condición monstruosa, los personajes que participan de esta convención suelen ser parias, segregados por la misma sociedad a la que cuidan y defienden o, en un escenario más optimista, tienen que cuidar muy meticulosamente el secreto de su naturaleza, precisamente para evitar el escarnio público. Es por esta razón que la superación de la pulsión monstruosa viene acompañada de reconciliación y reconocimiento por y dentro de su misma sociedad.

Origen real o divino/El mito del Salvador

El héroe forma parte de un origen real o divino que viene a justificar su importancia en la historia y su lugar como protagonista. Es el héroe por profecía y está destinado a convertirse en el libertador de su pueblo. Esta característica es comúnmente asociada con el término informal *plot armor*, el cual es muy recurrente por ejemplo en las películas de acción hollywoodenses, donde vemos que el protagonista enfrenta una cantidad exagerada de peligros, pero no importa, es el protagonista y sabemos de antemano que terminará victorioso al final del filme[17].

---

[16] NAGAI, Gō. *Devilman*. Kodansha, Seven Seas Entertainment, 2018.

[17] Por ejemplo, las películas de las series *Duro de Matar* y *Misión Imposible*. En MCTIERNAN, John. *Die Hard* [DVD]. Los Ángeles, 20th Century Fox, 1988. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0095016/ y DE PALMA, Brian. *Mission: Impossible* [DVD]. Los Ángeles, Paramount Pictures, 1996. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0117060/

La casta del héroe será especial, aun cuando esto implique algún tipo de monstruosidad. El protagonista, por su gran fuerza o poder es un peligro para su pueblo, por lo que se le observará con recelo. En muchos casos los personajes que poseen la naturaleza monstruosa son utilizados como armas o, cuando menos, como recursos bélicos del estado. Un ejemplo muy sencillo es el manga *Naruto* [1999], del mangaka Masashi Kishimoto[18]. En el nacimiento de Naruto, vemos como el cuarto «Hokage», quien es el gobernante de la aldea y a la vez su mismo padre, ha sellado en su interior al «Kitsune» o zorro de las nueve colas, una bestia mítica inspirada en los *youkais* del folklore japonés. Tenemos entonces que Naruto es un híbrido humano-monstruo, a la vez que viene de una casta de gobernantes y de bestias míticas. Su origen real o divino se nos presenta desde el primer capítulo.

Valor insignia/El héroe como faro y guía

Así como la fuerza es el valor más importante que porta y representa Aquiles en *La Ilíada*, la inteligencia lo es para Ulises en *La Odisea* o la piedad para Eneas en *La Eneida*, el valor insignia del *shōnen-nekketsu* es la resiliencia, la capacidad del héroe para levantarse una y otra vez y superar la prueba, por más complicada o tortuosa que sea la situación, el héroe simplemente se levanta y sortea los miles de obstáculos para lograr su cometido.

Algunos protagonistas no son muy inteligentes precisamente porque su resiliencia llega a caer en la necedad, pues no conciben nunca el rendirse como una opción. Es necesario que sea de esta manera para que el protagonista porte y transmita este valor a sus congéneres. De la misma manera, el héroe marca el camino y el comportamiento virtuoso a seguir, ayudando a los otros personajes a volver al buen camino. Será entonces que la resiliencia como valor es infundida al resto de los personajes para inspirarlos, así mismo también busca ser infundida en el propio lector cuando este se identifica con el héroe protagonista.
Como ejemplo tenemos la escena donde el personaje Rock Lee enfrenta a Gaara en el arco de los exámenes «Chunin» en *Naruto.* Rock Lee es vencido en combate, pero aún así se levanta inconsciente con la intención de seguir luchando. Esto ocasiona que su maestro tenga que intervenir en el combate antes de que termine muerto. La escena enfatiza cómo él tiene una voluntad férrea para seguir luchando, a pesar de estar noqueado[19]. En adición, la escena de la versión anime de *Saint Seiya*[20] [1986] nos ofrece un elemento interesante, pues cuando el protagonista Seiya está tendido en la lona en el Torneo Galáctico ante Ryu, su rival, las voces de Athena y otros en su cabeza le dan fuerzas para que se levante y siga luchando. La escena viene acompañada de la pieza musical *Deucalion's big flood*[21]. La pieza es recurrente en las escenas donde Seiya requiere tomar fuerza para volver a levantarse y el agregado musical funciona como un elemento paratextual de las convenciones de género.

La mirada del niño

El héroe, como se propone en el punto anterior, es el modelo a seguir para su pueblo. Los híbridos que aún no llegan a esta condición son casi siempre marginados pero, paradójicamente, aquellos que son capaces de observar primero la virtud en los híbridos

---

[18] KISHIMOTO, Masashi. *Naruto.* Shueshia, Manga plus, n.º 1, 1999, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200001

[19] KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. Shueisha, Manga Plus, n.º 85, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200001.

[20] KURUMADA, Masami. *Saint Seiya* [Serie de animación]. Japón, Toei Animation, 1986–1989. Episodio 4: *Dragon! Unrivaled Fist and Shield*. Disponible en YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=NdzivVdzpfI

[21] YOKOYAMA, Seiji. *Deucalion's Big Flood*, en *Saint Seiya Original Soundtrack I* [CD]. Japón, Nippon Columbia / Toei Animation, 1986. Disponible en: https://open.spotify.com/track/2hmUqNZ1wD7v7MCMgfHTC1

humano-monstruo son los niños, pues aún no están totalmente inmersos en los valores de su cultura, es decir, estos no entienden por qué estos personajes son marginados y, por lo tanto, no los excluyen a diferencia del resto. Esto permite un acercamiento entre el niño y el híbrido humano-monstruo. Es a través de la *mirada del niño* que los héroes reciben la oportunidad de probar su valía y ser reintroducidos a su sociedad. También es un juego de espejos, pues ambos influyen en el otro. El lector accede entonces a la configuración de los personajes híbrido héroe protagonista desde la propia *mirada del niño.*
Como ejemplo tenemos el manga *Claymore* [2001[22]] donde la humanidad se ve asediada por monstruos y los poblados se ven obligados a contratar a las «claymore», unas mujeres soldado modificadas para ser mitad monstruo y combatir a estos mismos. Por esta razón, son temidas profundamente por los humanos y se les pone el mote de «brujas». En la historia un niño llamado Raki es salvado por Claire, una «claymore». Este decide seguirla y, al irla conociendo más y más, se da cuenta que no es ninguna bruja y lucha por una buena causa.

Podemos añadir un caso especial en el manga de *Inuyasha*[23], donde es el personaje de Rin, una niña pequeña, quien ayuda a Sesshomaru, el hermano malvado de Inuyasha y a quien el mismo Inuyasha dejó malherido después de un combate. Será entonces que, a través de la relación con Rin, Sesshomaru dejará su odio por los humanos e incluso terminará apoyando a su hermano[24].

La analepsis y el power up

Ante una situación de peligro mortal, el héroe recuerda algún suceso que lo motiva y le da valor para continuar peleando, nos muestra su pasado y los motivos de su actuar, sus deseos y la fundamentación de sus metas. Este recurso es usado usualmente en momentos de desventaja en un combate para que el héroe obtenga fuerzas al recordar todo el camino recorrido hasta llegar a ese momento. Esa fuerza extra que obtiene por la analepsis, aunque también hay ocasiones donde se puede presentar sin esta, es llamada *power up*, que podría traducirse como «potenciador» y le otorga la fuerza suficiente al héroe para vencer a sus enemigos. La situación se presenta de manera general cuando el héroe está a punto de recibir un ataque fatal y, justo en ese conveniente momento, se muestran escenas de recuerdos suyos que lo inspiran para salir avante. Además, es común que se refleje esto cuando el protagonista adquiere un poder especial o algo similar y de esta manera logra sortear el obstáculo. Esta convención es aún más clara en la adaptación audiovisual del anime, puesto que empieza a reproducirse de fondo una pieza musical que indica el recurso de la analepsis con el potenciador.

Este recurso está relacionado con el *plot armor* y con el *deus ex machina*[25]. Por ejemplo, vemos en el manga de *kimetsu no yaiba* [2016[26]] una escena donde el héroe, Tanjiro, está a punto de recibir un ataque fatal y, justo en ese conveniente momento, recuerda la «danza del dios Sol» que hacía su padre y así recibe el *power up*. En el anime suena el

---

[22] YAGI, Norihiro. Claymore. Shueisha, n.º 69, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200016
[23] TAKAHASHI, Rumiko, op. cit., n.º 176, «La herida de Sesshōmaru».
[24] Para el caso de la pareja protagonista, es Kagome quien cumple con la función de la *mirada del niño* para con Inuyasha. Sin embargo, estos personajes están configurados también bajo las convenciones del «Rom-com»: la comedia romántica o romance escolar.
[25] El *Deus Ex Machina* es un recurso narrativo en el que una intervención externa, injustificada y no anticipada resuelve de manera abrupta un conflicto. Un ejemplo clásico se encuentra en la tragedia *Medea* de Eurípides, cuando un carro enviado por los dioses aparece fuera de escena para salvar a la protagonista.
[26] GOTOUGE, Koyoharu. Kimetsu no Yaiba. Shueisha, Manga Plus, n.º 40, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200019

tema de apertura *Gurenge*[27] que ayuda a identificar la convención. Otro ejemplo relevante es cuando Gokú, de *Dragon Ball Z* [1984[28]], enfrenta a Freezer y se transforma en «El legendario super saiyajin», pues la convención del *power up* se combina con la del origen real o divino por ser el héroe por profecía. Incluso también puede llegar a mezclarse con la dualidad humano-monstruo, por ejemplo en la serie *Bleach* [2001[29]], donde el protagonista Ichigo se enfrenta a un peligro mortal y, a punto de ser exterminado, se revela su naturaleza monstruosa que acude a su rescate.

Estas convenciones de género son propuestas por mí a partir del acercamiento a diversas obras del *Nekketsu*, no podré nombrar todas las conozco o de las que se pudiera deducir la estructura propuesta, pero a manera de síntesis reúno las obras a las que se hace mención y que son quienes soportan mi propuesta de lectura: *Devilman* [1972], *Dragon Ball* [1984], *Saint Seiya* [1986], *Inuyasha* [1996], *Naruto* [1999], *Claymore* [2001], *Bleach* [2001], *Death Note* [2003], *Jojo's Bizarre adventure* [2005], *One-Punch Man* [2009], *Shingeki no Kyojin* [2009], *Kimetsu no Yaiba* [2016], *Chainsaw Man* [2018].

Para puntualizar, podríamos deducir un escenario donde, a partir de los ejemplos anteriores, el lector se enfrenta a una historia sobre un personaje híbrido monstruo, que es marginado por su sociedad y que tiene apenas pocos amigos, de entre ellos un niño o una niña con quien entablará una relación de cercanía que le ayudará a reconciliarse con su sociedad y a que esta misma [la sociedad] también sea capaz de ver las virtudes del protagonista. En los momentos de dificultad recordará su pasado y obtendrá fuerzas renovadas para lograr sus proezas. Finalmente, el protagonista saldrá victorioso y se restaurará el equilibrio del mundo, no sin antes dar prioridad a su parte humana.

Es muy importante resaltar que, si bien puede que haya una variedad de personajes que desarrollen o cumplan con alguna convención genérica dentro de una obra, a quienes priman y llevan el privilegio de desarrollarla son principalmente los protagonistas, quienes, al concluir la historia, normalmente, se habrán ya convertido en héroes. Propongo entonces lo siguiente: el héroe es siempre el protagonista en el *nekketsu*, y lo es cuando ha superado la pulsión monstruosa y ha restablecido el equilibrio a su mundo. El lector de manga *nekketsu* que puede deducir la estructura del género entiende el mensaje general de las obras, con todos los proceso complejos de lectura que implica, como la connotación y fijación del significado, aunque arbitrario en su naturaleza, se fija para evitar la incertidumbre y se convierte en un saber cultural[30]. A este recorrido, en un principio exclusivo, que atraviesa el héroe protagonista del *nekketsu* lo denomino *sintaxis heroica*, pues implica una especie de dirección o sentido dentro de la narrativa de este género.

---

[27] LISA. *Gurenge* [Pista musical]. Japón, Sacra Music/Sony Music Entertainment Japan, 2019. Disponible en: https://open.spotify.com/track/4gJ7DS7LZTWqeuPeJELNTJ

[28] TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball*. Shueisha, n.º 317, «El legendario Super Saiyajin», 1991, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200013

[29] KUBO, Tite. *Bleach*. Shueisha, n.º 162, «The Cruelest Cut», 2004, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100020

[30] Me apoyo sobre la teoría semiótica de Roland Barthes, quién en «Retórica de la imagen» señala que la imagen naturaliza los mensajes simbólicos connotados. Es decir, de los múltiples significados que podría haber en una imagen [un vasto conjunto en nuestro caso] se imprime un saber global. Para el caso del género *nekketsu* es el conjunto de convenciones que he descrito, entonces el mensaje se vuelve «claro» o fácil de entender para quien se ha familiarizado con las obras y se transforma por lo tanto en un saber cultural. Leemos en el texto: «En toda sociedad se desarrollan diversas técnicas destinadas a fijar la cadena flotante de significados, con el fin de combatir el terror producido por los signos inciertos». A esto lo denomina el propio autor como «la solidaridad de los signos» y no es más que la forma en que las convenciones de género funcionan entre sí para ser el tejido [texto] de la obra. En BARTHES, Roland. «Retórica de la imagen». *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós Editorial, 2009, pp. 36, 39, 46.

Lo interesante ocurre cuando se nos presentan otros escenarios. Por ejemplo, si el protagonista tiene la prioridad para convertirse en héroe [por algo es protagonista], ¿entonces qué ocurre con los personajes que al igual son híbridos humano-monstruo y que participan de las convenciones de género, es decir, de la *sintaxis heroica*? Al igual que esto, es interesante plantearnos qué ocurre cuando la demografía cambia de *shōnen* a, por ejemplo, *Seinen* [la demografía para hombres adultos]. Naturalmente, se va a ver modificado el *régimen de representación* y lo que pareciera irrepresentable en el *shōnen-nekketsu* va a ser posible en el *seinen-Nekketsu*.

De lo humano a lo monstruoso, la configuración de ciertos personajes que transgreden la norma.

Hay ciertos personajes que son híbridos humano-monstruo y que no son protagonistas. La mayor parte del tiempo van a ser reflejos del protagonista de lo que podría haber sido si sucumbía a la pulsión monstruosa. De igual manera, generalmente el protagonista los rehabilita y los regresa al buen camino. Pero existen otros que no tienen propiamente una prueba que superar en la disyuntiva humano-monstruo, es decir, no solo no tienen problema en convertirse en monstruo, sino que incluso esa es su meta o beneficio. Estos personajes van a ser casi por unanimidad villanos o antagonistas. Esto ya es en sí una transgresión a la convención genérica de la dualidad humano-monstruo. Sin embargo, esta incompatibilidad es una apertura para que los personajes híbridos humano-monstruo puedan tomar agencia de las convenciones de género del *nekketsu*. Presento dos casos a modo de antecedente y uno más a desarrollar en profundidad[31] para dar cuenta de una muestra de tipos de personajes que transgreden las convenciones de género y ponen en peligro la cohesión de la *sintaxis heroica.*

Griffith, del manga Berserk[32]

Con el riesgo de resumir demasiado la trama de *Berserk*, Griffith es un mercenario que lidera a la «banda del halcón» con el objetivo de lograr la movilidad social y en el futuro ser él quien gobierne un imperio. El manga está situado en un periodo parecido al medieval europeo. En una de las misiones como mercenario conocerá al protagonista llamado Guts, a quien recluta para su banda después de ganarle un duelo. Un día son contratados por un pequeño estado para librar una batalla y ganan. Como recompensa Griffith y sus principales mercenarios son ascendidos a nobleza baja. Guts, por su parte, decide abandonar la banda y buscar su propio camino, cosa que a Griffith no agradó y, en un acto de locura, decide irrumpir en los aposentos de la princesa y tener intimidad con ella. Será entonces descubierto y torturado por órdenes del rey. La banda del halcón junto con Guts logran rescatar a Griffith, pero en el camino intenta marcharse solo en un carruaje, el cual sufre un accidente. Se encuentra entonces sangrando en el suelo cuando se percata de que ha activado su *Behelit*[33], un extraño artefacto con forma de huevo que recibió en la infancia. Dicho artefacto le fue dado por una misteriosa anciana, la cual le garantizó que tendría un extraordinario destino. Después de la activación del artefacto se percata que ha transportado a la banda del halcón junto con él al infierno. Ahí se le ofrece la oportunidad a Griffith de convertirse en un dios

[31] El análisis de Garou, del manga *One-punch man* se presenta a profundidad porque en este encuentro la aparición de una variación en negativo de las convenciones de género, o sea una anti-convención. Esto es de especial interés porque refleja el resultado del análisis propuesto a partir de este tipo de personajes.
[32] MIURA, Kentaro. Berserk. Panini México, Ciudad de México, 2016, Traducción de Mizton Pixan.
[33] Es un objeto mágico que dispara la transformación monstruosa. No constituye en sí mismo una convención de género, sino que puede estar subordinado a las demás convenciones descritas.

maldito, a cambio de sacrificar el alma de sus amigos. Accede, puesto que considera que es la única manera de cumplir su sueño de gobernar un imperio y no hay límite alguno para lograr dicho sueño. Posteriormente se transforma en Femto, su nuevo nombre ya convertido a híbrido mitad monstruo.

De momento, empieza a participar en las convenciones genéricas del origen divino, pero trastocándolo. Si va a cumplir su sueño, no va a ser como un héroe, sino más bien como un monstruo. El tratamiento de su elección es bastante parecida a la convención del origen divino y el valor insignia de la resiliencia. El artefacto mágico que le augura un destino triunfante, aunado a su transformación monstruosa son elementos que pueden ser emparentados con dichas convenciones. Por ejemplo, en las escenas de su transformación se muestra a Griffith recordando su niñez y el sueño de gobernar un imperio bajo la figura de un imponente castillo al que hay que llegar después de sortear innumerables obstáculos. Aquí ya podemos encontrar un hilo narrativo que echa mano de las convenciones del origen divino, el valor insignia de la resiliencia y el uso de las analepsis para justificar un motivo o superar una prueba.

El lector también genera empatía hacia el personaje y una expectativa por ser cumplida, expectativa que choca completamente con el *régimen de representación* del *nekketsu*, pues, como se ha estado repitiendo, un personaje virtuoso no puede triunfar. Al tomar Griffith agencia de la *sintaxis heroica*, la imagen rompe con la naturalización de los signos y va a encontrar una primera contradicción en el mensaje cultural, pues se nos dice que el héroe tiene un origen real o divino que le es garante de su triunfo al final, pero lo que el lector se encuentra es que es un antagonista quien toma agencia de estas convenciones y, por el *régimen de representación*, esto está prohibido. El manga *Berserk* pertenece a la demografía *Seinen* y no al *shōnen*. Si bien, muy posiblemente al final sea Guts, el protagonista, el que cumpla su sueño y derrote a Griffiths [al fin y al cabo el antagonista[34]], el cambio en el *régimen de representación* comparando el *shōnen* con el *seinen* suele ser un poco permisivo con los elementos que se pueden transgredir en el caso del segundo.

Kimimaro, del manga Naruto[35]

Este personaje se nos presenta como villano, específicamente se enfrenta al grupo de amigos del protagonista, es decir, al bando de los héroes. Se nos cuenta que viene del clan Kaguya, uno de tipo especial que le otorga habilidades sobrenaturales para el combate y es él de entre toda su comunidad quien desarrolló este aspecto a tal punto que lo tenían encerrado desde niño en una celda, pues les daba miedo al resto de pobladores. Un día, el clan entero le declara la guerra a un estado naciente próximo. Liberan a Kimimaro para ayudar en la afrenta, resultando ser el único sobreviviente a la mañana siguiente. Ya en libertad y sin tener un rumbo a donde ir, se le aparece un personaje llamado Orochimaru, quien es otro de los villanos de la historia. Le dice que ha visto su valor para luchar y le ofrece un hogar. Se nos cuenta entonces que este personaje le ha dado un motivo para vivir y decide seguirlo y ayudarle a conseguir sus metas. Le es dado el «sello de la tierra», su objeto mágico para transformarse en monstruo.

En la serie observamos cómo mezcla sus recuerdos de infancia con las escenas de combate. Conocemos a través de las analepsis su motivación para pelear y lo vemos esforzarse al máximo, justo de la misma manera que los protagonistas del *nekketsu* lo hacen. Como *Naruto* es un manga *shōnen* no puede ganar un personaje villano, una vez más, por el

[34] El autor del manga, Kentaro Miura, falleció el 6 de mayo de 2021 y la dirección y publicación del manga quedó a cargo de su amigo cercano Kouji Mori, quien conocía el desenlace de la historia. La obra sigue en activo junto a su equipo asistente Studio Saga.

[35] KISHIMOTO, Masashi. *Opt, cit,.*

régimen de representación. Sin embargo, algo interesante ha sucedido. Sí que se ha tensado en demasía la *sintaxis heroica* que privilegia a los héroes protagonistas del *nekketsu*, en contraposición de la configuración y final fatídico de Kimimaro. De manera anticipable, pierde el combate de manera injustificada. Podríamos decir que ha sucedido un *diabolus ex machina*.

Este recurso es totalmente una provocación de los signos, un desafío del orden, del sentido y del principio de solidaridad entre los términos estructurales con los que opera el *nekketsu* como género. Podemos observar que la tensión se crea porque en todo momento el *régimen de representación* se ve obligado a hacerse presente, a desnaturalizarse, a desconnotarse… Evocando así el terror que producen los signos inciertos.

Estos personajes empiezan a utilizar las propias convenciones a su favor, las seducen[36]. Por más protector que pueda ser el *régimen de representación,* el daño está hecho, se ha traído al frente al principio de convencionalidad en detrimento de una *verdad* en el género. ¿Por qué Kimimaro [o cualquier otro personaje antagonista y villano] pierde? ¿No acaso ha usado de forma ejemplar la *sintaxis heroica*? Vemos que en la historia Kimimaro toma agencia de la analepsis al intercalar las escenas de combate con los recuerdos que presentan al espectador sus motivos por los que él debiera triunfar y así generar empatía. También tiene un origen real al venir de un clan sobrenatural y se le da el artefacto mágico con el que se transforma en híbrido humano-monstruo. Incluso se podría decir que su relación con Orochimaru es parecida al tratamiento de la mirada del niño.

La trampa está en que el uso efectivo de la analepsis, como del resto de la *sintaxis heroica*, va a emparentar al lector con las expectativas de género propias del héroe protagonista. Aunque el resultado sea previsto por lo que dicta el *régimen de representación*, las expectativas quebrantadas ahora hacen dudar de la veracidad de las convenciones de género. El recurso del *diabolus ex machina* es doblemente diabólico. Por ejemplo, el *deus ex machina* es de cierta manera peligroso; pues podría hacer evidente las convenciones de género develándolas[37], en el caso de Kimimaro se instrumentaliza este recurso para hacer evidente la arbitrariedad del *régimen de representación*. Claro, el villano no puede ganar, ¿Pero por qué no ha de ganar Kimimaro si ha hecho impecablemente todo lo necesario para hacerlo? El lector puede leer entre líneas el truco. Se abre ante el telón lo que debía permanecer tras bambalinas.

Garou, del manga One-punch man[38]

El protagonista se llama Saitama, un joven que es simple y sencillamente el hombre más fuerte del universo y siempre [o casi siempre] gana los combates de un solo golpe, de ahí el nombre del manga. Es una obra paródica y consiste en que es un hombre promedio que a primera vista no tiene nada destacable y contrasta totalmente con los héroes típicos de los cómics y películas que son muy musculados y altos, tienen un perfil corporal y un biotipo muy fornido, el cual ha sido asociado como el cuerpo que debe de tener un superhéroe.

---

[36] Entiendo el término de «seducción» como lo desarrolla Jean Baudrillard: «La seducción es lo que sustrae al discurso de su sentido y lo aparta de su verdad», este procedimiento es eficaz para eliminar el «sentido oculto», es decir, se «seducen» a los signos [las convenciones genéricas] para borrar el mensaje cultural que se supone diáfano y permitir a los signos significar algo más que lo que estaban presupuestados en un inicio. En BAUDRILLARD, Jean. «El horizonte sagrado de las apariencias». *De la seducción*, Cátedra, 2001, p. 55

[37] El recurso del *deus ex machina* podría mostrar una mala escritura. Si el héroe es salvado de manera injustificada, podría romper las expectativas del lector y el pacto de lectura, resultando en explicitar las propias convenciones de género y el régimen de representación.

[38] ONE y MURATA, Yusuke. One-Punch Man. Panini Manga, Ciudad de México, 2016, Traducido por Mizton Pixan.

Incluso en su carácter, Saitama no está idealizado como héroe, sino que se presenta así mismo como un «héroe por diversión». Convenientemente también es el héroe que llega de último momento y de manera injustificada para salvar el día y derrotar al villano, es decir, es un *Deus ex machina* prácticamente personificado, como si el personaje de Saitama en sí mismo tuviera una función estructural de la trama.

Mi propuesta es la siguiente: la parodia[39], a través de recursos antifrásticos como lo es la ironía, hace evidente las convenciones genéricas del texto parodiado y cuestiona los elementos estructurales del texto, tales como el pacto de verosimilitud, las propias convenciones y, de manera más general, los valores representados, por ejemplo, los valores morales en la lucha de los héroes contra villanos o monstruos[40]. Será entonces que la parodia tome una postura transgresora y subversiva ante el texto referido, pero lo hace de modo que aparenta ser [o incluso logra ser] del mismo género que el texto parodiado. Hutcheon define la ironía como una «oposición entre lo que se dice y lo que se quiere hacer entender[41]».

Para sintetizar, Saitama es un personaje paródico porque imita la estructura del relato donde los héroes, que representan las fuerzas del bien, pelean contra las fuerzas del mal, se muestran virtuosos y así justifican su victoria, generalmente dejando una enseñanza moral. Aquello que cuestiona y pone en crisis es el maniqueísmo que se utilizan en las narrativas de los superhéroes [al menos del cómic o manga], la reducción del bien versus el mal y las posturas arbitrarias para definir dichos valores, es decir, el *régimen de representación* en tanto que mimesis. Este aspecto lo visibiliza en mejor manera el héroe-monstruo Garou.

Este personaje hace su presentación en la sociedad de héroes en un evento de reclutamiento donde la asociación quería pagar por los servicios de criminales, pues la aparición de monstruos sobrepasaba la disponibilidad de héroes. Garou se presenta así mismo como monstruo y como cazador de héroes y en el evento arrasa tanto con los héroes que resguardaban la instalación, como también con todos los criminales convocados. Constantemente aprende de sus rivales y se supera, a pesar de nombrarse monstruo a sí mismo, mantiene firmemente valores como el honor y la justicia por los débiles, aun después de haber derrotado a cientos de héroes, jamás ha asesinado a humanos. Se nombra monstruo porque no cree en el discurso de los héroes acerca de la justicia y el bien, sin embargo, desprecia a los monstruos verdaderos tanto como a los héroes. La cantidad de escenas y capítulos donde se hace presente Garou en primer plano, como protagonista es tal, que es posible esquematizarlo bajo las funciones típicas de héroe[42].

Garou, toma agenciamiento de la *sintaxis heroica* del héroe típico del manga. En su caso, el recurso de la analepsis es frecuente en todo el desarrollo del personaje y funciona

---

[39] La parodia es una superposición de textos donde son engarzados un texto parodiante y otro parodiado. Una relación bitextual procedente de las relaciones intertextuales. Esta es la definición que da Linda Hutcheon en *Ironía, Sátira y Parodia,* donde también señala que la parodia suele tener un *ethos* burlesco hacia el texto de segundo plano, o sea el texto parodiado. HUTCHEON, Linda. «Ironía, Sátira, Parodia. Una aproximación pragmática a la ironía». *De la ironía a lo grotesco*, Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana, 1992, pp. 176-178.

[40] «Cuando se considera el caso de la parodia como ejemplo, se observa que el género no existe más que en la medida en que transgrede las mismas normas estéticas que garantizan su propia existencia bitextual» HUTCHEON, Linda, *Opt, cit*., p. 176.

[41] La disertación de Hutcheon distingue entre la ironía de los elementos léxicos, por ejemplo un significante con dos significados opuestos entre sí, pero también una ironía más orientada hacia lo pragmático, de corte semántica y que depende de una evaluación del lector. En este caso sería la ironía de género, el agenciamiento de las convenciones por parte de los personajes disidentes o, dicho de manera reduccionista, que los villanos se comporten como héroes. HUTCHEON, Linda, *Opt, cit*., p. 176.

[42] Por ejemplo, el viaje del héroe, los esquemas actanciales y las esferas de acción. Ver más respectivamente en CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras.* Girona, Atalanta, 2008; GREIMAS, A. J. *Semántica estructural.* Madrid, Gredos, 1987; PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento.* Madrid, Fundamentos, 1977.

exactamente del mismo modo que en el héroe típico del *nekketsu*. Garou recuerda los motivos por los que decidió darle caza a los héroes, se recuerda a sí mismo de niño sin poder comprender por qué sus compañeros, que jugaban a ser los héroes que veían en la televisión, usaban como pretexto representar a «los buenos» y así poder ser abusivos con él. También recuerda el no comprender por qué los monstruos siempre perdían, aunque se esfuercen al máximo, o aunque tengan motivos de peso; por ejemplo, recuerda en la analepsis la historia de un monstruo marino que luchaba para que los humanos dejaran de tirar basura al océano, pero el monstruo era reducido a eso, «un monstruo» que no merece vivir y debe ser derrotado. Es así, a través del uso de la analepsis más el potenciador, que Garou se motiva y obtiene fuerza para enfrentar a sus enemigos.

En cuanto a la convención genérica de la dualidad humano-monstruo, por su parte, Garou participa de este tipo de convención, pero está configurado para darle un giro inesperado, nuestro personaje no busca el reconocimiento de su sociedad, muy por el contrario, denuncia el vicio de las posturas maniqueas y el abuso por parte de aquellos que se autodenominan justos. La ironía es de género y está en que, si típicamente el héroe-monstruo vence la pulsión y se reafirma humano y garante de los valores de la sociedad; Garou, en contraposición, se reafirmará monstruo para oponerse a los valores de su sociedad[43]. La monstruosidad es el objetivo de Garou, pero en cuanto a convención genérica, es participante del conflicto héroe híbrido versus la sociedad. Además, también va a participar de la posesión y despliegue del valor insignia que es la resiliencia. Pero lo hará desde el recurso de la hipérbole. Nuestro personaje se enfrenta a casi quince héroes en el mismo día y, a su vez, con ocho en simultáneo. No es que Garou sea simplemente un personaje resiliente, sino que dicha resiliencia la lleva a un punto superlativo. Intercala la exposición de motivos y el proyecto de devenir monstruo con las analepsis y el potenciador, al mismo tiempo que representa *in extremis* el valor insignia.

Fuera de las convenciones genéricas propiamente de las historias del manga, en el desarrollo de Garou también vemos ironías otro tipo, por ejemplo, Garou conoce en el parque a un niño llamado Tareo, este lee el libro oficial de la asociación de héroes donde viene información muy valiosa para nuestro personaje, pues en el libro son descritas las principales características y fortalezas de una buena parte de los héroes de la asociación. Garou persuade al niño para que le preste el libro y así obtener información de qué héroes cazar y dónde encontrarlos. Naturalmente, le oculta que él es el cazador de héroes y el niño se tendrá que dar cuenta por él mismo. Esto ocurre en una cabaña donde Garou pelea con los ocho héroes en simultáneo, después de haber tenido intensos combates y quedar bastante lastimado, nuestro personaje se esconde en la cabaña que era el escondite de Tareo y sus amigos. Es poca la interacción que tienen pues en ese momento comienza el asedio por parte de los héroes hacia el cazador de monstruos. Nuestro personaje intenta detenerlos explicando que hay un niño atrapado en la cabaña, pero los héroes no le creen, asumen que es una trampa para escaparse. Garou pelea y vence al grupo de héroes teniendo que proteger la cabaña al mismo tiempo para que el niño no salga lastimado.

---

[43] En «In One Blow: The Futility of Nietzsche in One-Punch Man» Johnson interpreta a Saitama como una crítica al ideal nietzscheano del Übermensch, pues alcanzar la fuerza absoluta no conlleva trascendencia, sino vacío y tedio. Garou, desde otra arista, dramatiza la misma imposibilidad: aunque utiliza impecablemente los recursos de la sintaxis heroica, el régimen de representación lo obliga a fracasar. En este sentido, encarna la inversión paródica de los valores dominantes, no solo cuestionando el superhombre, sino también el sistema de posiciones arbitrario que impide que un antagonista pueda ocupar ese lugar.
JOHNSON, Ryan. «In One Blow: The Futility of Nietzsche in One-Punch Man», en The Phoenix Papers, n.º 4.1 (2018), pp. 143-159.

Esta escena se puede ligar con una escena cercana al final del arco narrativo. La asociación de héroes estaba peleando con la asociación de monstruos y, curiosamente, Tareo es secuestrado por los monstruos y utilizado como rehén para sacar ventaja en el combate. Ya en la fase final de la monstrificación, Garou abate tanto a héroes como a monstruos y se proclama como el mal absoluto, antes de la tragedia total y la certificación de Garou como un monstruo que, por fin, después de tanto, es capaz de lograr su cometido, aparece Saitama, quien le pondrá fin y lo regresará a la estructura narrativa que tanto odia. Antes, precisamente de este momento, Garou amenaza con matar a Tareo.

La configuración de Garou no deja de presentar ironías. ¿Qué tipo de monstruo salva rehenes? Incluso sin siquiera ser válido como rehén, pues los héroes que lo perseguían no le creyeron que había un niño en peligro. Doble ironía ¿Qué villano está dispuesto a matar al rehén y no sacar ventaja de su posición? Ya conocemos el destino de Garou porque la obra misma nos indica que la estructura narrativa es que Saitama llegue en el último momento y salve el día. Así ocurre sistemáticamente con todos los villanos de la obra. En realidad, es interesante el manejo de este tipo de estructura, pues, aunque termina resultando obvio el desenlace de los sucesos, la serie pone el acento en el desarrollo de los personajes secundarios, como los demás héroes y villanos. Aunque claro, por la cantidad de paneles o tiempo en pantalla de Garou, aunado a su agenciamiento de la *sintaxis heroica*, se puede argüir que él es el protagonista, al menos de su propio arco.

Las expectativas se rompen al saber que Garou perderá irremediablemente contra Saitama, pero el carácter trágico que da este suceso es importante en tanto que el lector, al ver rotas sus expectativas, pueda reflexionar y hacer síntesis de la denuncia que la postura de Garou trata de comunicar. Es decir, que el lector pueda darse cuenta de que el destino trágico se superpone a las convenciones genéricas, pues a pesar de la derrota de Garou, este pudo hacer evidente la hipocresía de los héroes. El personaje es peligroso porque el transitar las identidades pone en crisis total la diferencia del héroe vs monstruo. No es sólo Garou un monstruo que adquiere la virtud del héroe más resiliente de todos, sino que, al no estar sujeto por alguno de los dos bandos, es capaz de observar más allá de su representación. Podemos ver que entiende la estructura típica donde el monstruo pierde siempre contra el héroe pase lo que pase, observa la repetición de la estructura narrativa *ad nauseam*, y es en ese juego de representaciones donde denuncia la pantomima[44].

Salva a Tareo sin necesidad de presentarlo bajo la función de rehén, en cuanto a virtud se trata, es más héroe que los héroes, pero también es capaz de amenazar con matarlo para que no pueda ser usado como rehén por los monstruos en la batalla final, entonces es más monstruo que los monstruos. Garou rechaza las invitaciones que le ofrecieron para convertirse en miembro tanto de la asociación de héroes como la de los monstruos. Aquí es donde hace evidente que los valores de ambas asociaciones van a conveniencia, no tiene sentido una postura del bien versus el mal, las posturas de ambas facciones son mucho más cercanas a la política, entendida simplemente como que las acciones que se tomen por un

[44] En «The Symbol of Peace as a Myth: Deconstructing the Existential Problem in One-Punch Man and My Hero Academia» establece un paralelo entre la labor absurda de Sísifo y la repetición de los combates en *One-Punch Man*, mostrando cómo la aparente heroicidad se convierte en un sinsentido existencial. Si en Saitama esta repetición produce hastío, en Garou la consciencia de ese bucle narrativo lo transforma en un sujeto trágico: sabe que la estructura lo condenará a perder, pero aun así la desafía para denunciar su arbitrariedad. Ambos tienen un poco de Sísifo en su configuración.
DAS , Shuvam. «The Symbol of Peace as a Myth: Deconstructing the Existential Problem in One-Punch Man and My Hero Academia», en Essence & Critique: Journal of Literature and Drama Studies, n.º 11.11 (2022), pp. 42-53.

bando o por el otro no responden a ideales inquebrantables, sino que pueden ser buenas o malas según la conveniencia.

Después de perder la batalla final contra Saitama, los héroes presentes proponen que por la peligrosidad de Garou, lo mejor sería asesinarlo para que no de problemas en el futuro. Es ahí cuando Tareo logra entender el accionar maniqueo de los héroes y los monstruos. El niño se lanza a escena e intercede a favor del monstruo, cuenta a los héroes que están pensando en liquidarlo que él le ha salvado la vida en varias ocasiones y que no merece ser asesinado. Saitama, el único personaje de entre héroes y monstruos que logra derrotarlo, decide perdonarle la vida, puesto que siempre lo vio como humano y nunca como monstruo.

La ironía es estructural, pues a pesar de todo desarrollo que vimos en su performance héroe-monstruo, no es capaz de escapar a la estructura que tanto denunciaba. La aparición de Saitama está estructurada para que llegue al último momento y simple y llanamente venza el monstruo, cuando venza a Garou será de manera que él asuma una postura donde el enfoque está más en que este pierde injustamente. La pura maldad del monstruo pierde entonces contra la pura injusticia de la justicia, pero esta humillante ironía le da validez a sus reclamos al denunciar a la estructura narrativa misma de la que él no puede escapar. Su aporte, aquello que logra visibilizar con su destino trágico, es la transgresión al *régimen de representación* típico del héroe del *nekketsu*, puesto que las opciones de la mimesis representativa se reducían a los dos caminos descritos anteriormente, o se superaba la pulsión monstruosa y el héroe logra el equilibrio en su mundo, o se sucumbía ante esta y recibía un castigo. Muy por el contrario, el castigo que recibe Garou es totalmente injusto y, si bien no puede escapar de este, rompe con el binarismo de las posibilidades para el héroe-monstruo.

El castigo se percibe injusto precisamente porque no se soporta verosímilmente en la obra, la parodia hace evidente la arbitrariedad de las convenciones genéricas, pero también sucede un fenómeno muy interesante, el agenciamiento de la *sintaxis heroica* por parte de Garou es muy bueno, sólido, cumple cabalmente con las convenciones genéricas requeridas e incluso utiliza recursos adicionales como la hipérbole, la ironía y la *mise en abîme*[45]. Esto quiere decir que el tono burlesco de la parodia se mantiene, tanto por Garou como por Saitama, pero la construcción de la obra, como representación paródica del género es bastante lograda por sí misma[46] Coexisten, en cierto grado, la postura transgresora con la postura respetuosa, casi como homenaje. Ambas opciones encajan entendiendo la obra como subversión del género, pues al final del día es también una renovación integral de las estructuras narrativas de las que participa la obra y puede, en conjunto con otras obras como las que mencioné en los ejemplos anteriores, ser parteaguas de nuevas convenciones genéricas y nuevas posibilidades de pensar y abordar el género en su devenir.

Es precisamente la transgresión paródica de Garou quizá la más peligrosa de todas porque no únicamente seduce los signos de las convenciones de género, sino que propiamente

---

[45] Se proponen al menos cuatro funciones de la *mise en abîme:*«la que recuerda un aspecto más o menos amplio de la fábula básica; la que explica, aclara o intensifica cierto contenido; la que establece un contraste entre los dos relatos; y la que vaticina los acontecimientos que tendrán lugar en el argumento primario». En nuestro caso es del tipo que vaticina. El uso del recurso puede funcionar de la siguiente manera: bajo la focalización de Garou se nos presenta un analepsis, esta a su vez une una diégesis A con una B dando paso así a la *mise en abîme* que, como vaticina, podría considerarse también una prolepsis pues anticipa el curso de la trama. Tensa al límite el pacto de lectura, pues se presenta de forma antitética al *deus ex machina* bajo la forma de *diabolus ex machina.* TENA MURILLO, LUCÍA. «Sobre la mise en abyme y su relación con la écfrasis y la intertextualidad. Aproximación a una tipología» en *Actio nova : revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, n.º3 [2019]: 501-502.

[46] Leemos en Hutcheon: «La parodia no puede tener como "blanco" más que un texto o convenciones literarias». Por eso lo que se parodia son las convenciones de género del *nekketsu*, de hecho los personajes de los apartados anteriores bien pueden ser considerados personajes paródicos. HUTCHEON, Linda, *Opt, cit*., p. 177.

sitúa una contradicción, pero va más allá de la contradicción, nos presenta una paradoja[47]. La fuerza de Garou es la ruptura de la lógica, la ruptura del mensaje natural que se planteó primeramente con la *sintaxis heroica*. Esa sintaxis, ese camino o sentido se sobreentiende como el «buen sentido[48]». El buen sentido es aquella *verdad* que se busca fijar en el juego de la connotación/denotación, el *régimen de representación* que otorga certeza al mensaje sobre los signos inciertos. El agenciamiento de la *sintaxis heroica* por parte de este tipo de personajes [los villanos o antagonistas] los desvían de su camino, de su «verdad». Pero no basta solamente con hacer visible el «truco» de las convenciones de género o desviar las mismas convenciones de su estructura para desestabilizarla. Hay un tercer paso que es romper la lógica de representación, es decir, Garou no va en contra dirección, no está del lado de los monstruos para contra los héroes [no va de un lado de la estructura o otro], sino que va en ambas direcciones y, por lo tanto a la vez ninguna y esto precisamente rompe con la lógica de representación de los héroes del *nekketsu*

> El buen sentido no se contenta con determinar la dirección particular del sentido único: determina primeramente el principio de un sentido único en general, mostrando que este principio, una vez dado, nos fuerza a escoger una dirección antes que la otra. De ahí que la potencia de la paradoja no consista en absoluto en seguir la otra dirección, sino en mostrar que el sentido toma siempre los dos sentidos a la vez, las dos direcciones a la vez[49].

En resumen, Garou entiende los reclamos justos del monstruo marino que solamente quería defender el mar, pues era su hogar. Tiene un argumento de peso, en contraposición a la retórica de los héroes, quienes piensan que en nombre de un «bien mayor» todo está permitido y se vuelve consciente de la propia estructura en la que está inserto, se identifica con las historias de los monstruos que veía en televisión de niño y las relaciona con su situación al enfrentar a Saitama y saber que no podrá ser vencedor, o sea un *mise en abîme*. Esto no solamente hará que se oponga a los héroes, sino que su meta será desenmascarar su hipocresía. Cuando salva a Tareo lo hace rescatándolo de los propios héroes y no toma el crédito de rescatarlo como rehén. En contraposición, cuando se ha vuelto monstruo, amenaza con matarlo para no sacar ventaja, precisamente, de tener un rehén. Es más héroe que los héroes y más monstruo que los monstruos. Rompe la lógica de representación y es bastante evidente en la escena final[50], pues los héroes estaban planeando matarlo, aún cuando ya no suponía una amenaza. Tareo ve esto y logra comprender el mensaje que Garou le estaba

---

[47] Gilles Deleuze señala en Lógica del sentido que: «La fuerza de las paradojas reside en esto, en que no son contradictorias, sino que nos hacen asistir a la génesis de la contradicción». Por ejemplo, cuando se hablaba de la «seducción» de los signos para desarticular una «verdad», no se está refiriendo a crear con ello una mentira, sino a desmontar un sistema de valores que sustentan dicha «verdad» y señalar su arbitrariedad. Entonces la «génesis de la contradicción» no se trata de mostrar dos cosas contrarias entre sí, si no el momento donde surge dicha contrariedad. En DELEUZE, Jacques. «Sobre la paradoja». *Lógica del sentido*, Barcelona, Paidós, 1994, p. 93.

[48] «El buen sentido se dice de una dirección: es sentido único, expresa la exigencia de un orden según el cual hay que escoger una dirección y mantener en ella». DELEUZE, Jacques. *Opt. cit, p. 93.*

[49] DELEUZE, Jacques. *Opt. cit, p. 94.*

[50] En «O Pós-Mito do Herói: Mangá One Punch Man» se propone cómo *One-Punch Man* subvierte el viaje del héroe tradicional, ya no con un protagonista que progresa, sino con personajes que ponen en crisis la oposición binaria entre héroe y villano. Garou, al ser simultáneamente «más héroe que los héroes» y «más monstruo que los monstruos», encarna lo que las autoras denominan un «pós-mito do herói»: un modelo narrativo donde la heroicidad no se define por la superación progresiva, sino por la ambigüedad y la paradoja estructural. En este sentido, Garou rompe con el paradigma del héroe, como de cierta manera se ha propuesto en el presente trabajo, aunque yo propongo que lo hace desde el agenciamiento de la sintaxis heroica.
ARAUJO, Janaina Freitas de; LOPEZ, Danielly Amatte; MELO, Gabriela Gomes. «O Pós-Mito do Herói: Mangá One Punch Man», en Revista da Universidade Federal de Alagoas, n.º 1 (2019), pp. 1-20.

transmitiendo, el desencanto con los héroes se da al ver su hipocresía, rompe los polos de la convención y se nos presenta una *anti-mirada del niño*, una nueva propuesta de las propias convenciones de género de las que tomó agenciamiento.

Conclusiones

Aunque por motivos de espacio la muestra de personajes es pequeña, estos tres antagonistas o villanos representan un punto de inflexión para el desarrollo del género. Se puede tomar como un fenómeno saludable, en tanto que obliga a dialectizar la propia estructura según las convenciones asignadas a los héroes, puesto que los villanos comienzan a usarlas y ponen en tensión las bases del *shōnen-nekketsu.* No puedo aventurar una previsión de qué ocurrirá a medida que más personajes que se apropien de la *sintaxis heroica* hagan su aparición, pero puedo decir que, al menos los de los ejemplos presentados, forman una parte importante del género y tienen influencia en la reformulación y la reflexión de este mismo en sus bases. Por ejemplo, al resistirse al modelo tradicional del héroe *nekketsu,* no rompen los pactos de lectura, sino que nutren con propuestas como la aparición de una nueva convención genérica. Puede que la tendencia continúe y veamos en el manga una narrativa nutrida de complejidad, qué se atreva a cuestionar los presupuestos culturales y el *status quo.* Retomando el último ejemplo, la aparición de una convención de género en negativo es ya una producción interesante. La *anti-mirada del niño,* como otras nuevas obras podrían crear estos negativos o contrapartes, establece un nuevo devenir para el *nekketsu.*

Bibliografía

Ficción

Araki, Hirohiko. *JoJo's Bizarre Adventure: Stone Ocean*. Shueisha, *Weekly Shōnen Jump / Ultra Jump*, 2000–2003.

Fujimoto, Tatsuki. *Chainsaw Man*. Shueisha, Manga Plus, n.º 1, 2018, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100056.

Gotouge, Koyoharu. *Kimetsu no Yaiba*. Shueisha, Manga Plus, n.º 40, «Hinokami», 2016, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200019.

Horikoshi, Kōhei. *Boku no Hero Academia*. Shueisha, Manga Plus, n.º 75, «Midoriya vs. Muscular», 2016, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100037.

Isayama, Hajime. *Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)*. Kodansha, *Bessatsu Shōnen Magazine*, n.º 1, 2009.

Kishimoto, Masashi. *Naruto*. Shueisha, Manga Plus, n.º 85, «Lee vs. Gaara», 2000, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200001.

Kubo, Tite. *Bleach*. Shueisha, Manga Plus, n.º 162, «The Cruelest Cut», 2004, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100020.

Kurumada, Masami. *Saint Seiya* [Serie de animación]. Japón, Toei Animation, 1986–1989. Episodio 4: *Dragon! Unrivaled Fist and Shield*, combate de Seiya en el Torneo Galáctico. Disponible en: https://www.crunchyroll.com/series/GY8VM8MWY/saint-seiya

Miura, Kentaro. Berserk. Panini México, Ciudad de México, 2016, Traducción de Mizton Pixan.

Nagai, Gō. *Devilman*. Kodansha, *Weekly Shōnen Magazine*, n.º 1, 1972.

Oba, Tsugumi, y Takeshi Obata. *Death Note*. Shueisha, *Weekly Shōnen Jump*, n.º 1, 2003.

Takashi, Rumiko. *Inuyasha*. Shogakukan, *Weekly Shōnen Sunday*, n.º 176, «La herida de Sesshōmaru», 2001.

Toriyama, Akira. *Dragon Ball*. Shueisha, Manga Plus, n.º 317, «El legendario Super Saiyajin», 1991, https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200013.

Yagi, Norihiro. *Claymore*. Shueisha, *Weekly Shōnen Jump*, n.º 69, «The Enemies Gather (2)», 2001.

ONE y Yusuke Murata. *One-Punch Man*. Shueisha, *Young Jump Web Comics*, n.º 1, 2012.

Multimedia

de Palma, Brian. *Mission: Impossible* [DVD]. Los Ángeles, Paramount Pictures, 1996. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0117060/

Dick, Kirby. *This Film Is Not Yet Rated* [DVD]. Los Ángeles, IFC Films / Chain Camera Pictures, 2006. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0493459/

Lisa. *Gurenge* [Pista musical]. Japón, Sacra Music/Sony Music Entertainment Japan, 2019. Disponible en: https://open.spotify.com/track/4gJ7DS7LZTWqeuPeJELNTJ

McTiernan, John. *Die Hard* [DVD]. Los Ángeles, 20th Century Fox, 1988. Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt0095016/

Yokoyama, Seiji. *Deucalion's Big Flood*, en *Saint Seiya Original Soundtrack I* [CD]. Japón, Nippon Columbia / Toei Animation, 1986. Disponible en: https://open.spotify.com/track/2hmUqNZ1wD7v7MCMgfHTC1

Estudios

ARAÚJO, Janaina Freitas de; LOPES, Danielly Amatte; MELO, Gabriela Gomes. «O Pós-Mito do Herói: Mangá One Punch Man», en *Revista da Universidade Federal de Alagoas*, n.º 1 (2019), pp. 1-20.

Baudrillard, Jean, «El horizonte sagrado de las apariencias». *De la seducción,* Madrid, Cátedra, 2001, p.55.

Barthes, Roland. «Retórica de la imagen». *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós Editorial, 2009, pp. 36, 39, 46.

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Girona, Atalanta, 2008

DAS, Shuvam. «The Symbol of Peace as a Myth: Deconstructing the Existential Problem in One-Punch Man and My Hero Academia», en *Essence & Critique: Journal of Literature and Drama Studies*, n.º 11.11 (2022), pp. 42-53.

Deleuze, Gilles. «Sobre la paradoja». *Lógica del sentido*, Barcelona, Paidós, 1994. pp. 93,94.

García Landa, José Ángel. «Múltiples lectores implícitos», en *Cuadernos de Investigación Filológica*, n.º 35-36 [2009-2010], pp. 65.

Genette, Gerald. «Cinco tipos de transtextualidad», *Palimpsestos,* España, Taurus, 1989, p.11

Greimas, A. J. *Semántica estructural*. Madrid, Gredos, 1987.

Hutcheon, Linda. «Ironía, Sátira, Parodia. Una aproximación pragmática a la ironía*». De la ironía a lo grotesco*, Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana, 1992, pp. 176-178.

JOHNSON, Ryan. «In One Blow: The Futility of Nietzsche in One-Punch Man», en *The Phoenix Papers*, n.º 4.1 (2018), pp. 143-159.

Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid, Fundamentos, 1977.
Rancierè, Jacques. «De los regímenes del arte y del escaso interés en la noción de modernidad». *El reparto de lo sensible*. Chile, LOM Ediciones, 2009, p. 22.

Tena Murillo, Lucía. «Sobre la mise en abyme y su relación con la écfrasis y la intertextualidad. Aproximación a una tipología» en Actio nova: revista de teoría de la literatura y literatura comparada, n.º3 [2019]: 501-502.