

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

“Representaciones femeninas en las historietas japonesas (México, 2009)”

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN

COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

C. MARIANA ROMERO HERNÁNDEZ

Directora del trabajo recepcional

Dra. Samanta Norma Zaragoza Luna

México, D.F. Octubre 2013

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradecimientos

El camino que tuve que recorrer fue muy largo, hubo momentos en los que no sabía si podía seguir adelante y en los que me costó un gran esfuerzo continuar, porque me di cuenta de que realizar una investigación no es una tarea fácil, por lo menos no para mí, sin embargo siempre existieron personas que pese a todo confiaron en lo que era capaz de hacer y siempre me han brindado todo su apoyo incondicional en las buenas y en las malas: *ellos son mis padres*, que de no estar a mi lado jamás hubiera llegado a este momento.

También quiero agradecer a *la Doctora Samanta Zaragoza*, la cual me ha brindado su apoyo todo este tiempo, y siempre ha sido muy paciente conmigo cuando trabajaba muy lento o no entendía las cosas. Por su enorme amabilidad y sobretodo sus enormes conocimientos que me han enseñado mucho y me hacen ver las cosas diferentes desde que descubrí todo lo relacionado con la perspectiva de género y de lo cual no sabía absolutamente nada. Mil gracias profesora.

Otra persona a la cual quiero agradecer es a *Luis Felipe García*, quien siempre me acompañó una y mil veces a las bibliotecas y a todos los lugares donde tuve que hacer algún trámite, y en todo este tiempo no me ha dejado sola brindándome todo su apoyo.

Quiero agradecer el apoyo y amabilidad obtenido por mis lectoras: *La maestra Yolanda Pineda, la doctora Adriana Peimbert, la doctora Mirna Estrella y la maestra Ana Rosen*, las cuales sin su participación y sus conocimientos esto no sería posible. Muchas Gracias.

Para finalizar quiero otorgar un agradecimiento especial a *la Coordinación de Servicios Estudiantiles de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México*, por su apoyo en la impresión de mi trabajo recepcional. En verdad muchas gracias por estar siempre al pendiente de las necesidades de las y los estudiantes de esta preciada Universidad brindándoles todo su apoyo hasta en los últimos momentos de su formación académica. Mi eterno agradecimiento.

INTRODUCCIÓN _____ **4**

CAPÍTULO I. LA HISTORIA DEL MANGA: SU IMPORTANCIA E IMPACTO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN EN MÉXICO Y JAPÓN _____ **15**

1.1. Construcción social a través de los medios masivos	18
1.2. Las historietas y cómics como medios de comunicación masiva	22
1.3. Algunas investigaciones sobre el <i>manga</i>	24
1.4. Antecedentes del <i>manga</i>	28
1.5. La posguerra: la era del <i>Manga</i> contemporáneo	30
1.6. Características del <i>manga</i>	34
1.7. Géneros del <i>manga</i>	36

CAPITULO II. EL GÉNERO: CONSTRUCCIÓN SOCIOCULTURAL _____ **46**

2.1. Estudios sobre los estereotipos de las mujeres en medios de comunicación	53
2. 2. Representación de las mujeres en los medios de comunicación	57
2.3. El <i>manga</i> como tecnología de género.	60

CAPÍTULO III. PROPUESTA METODOLÓGICA _____ **65**

3.1. Definición del método: Análisis iconográfico de la representación femenina en el <i>manga</i>	67
3.2. Técnicas de investigación	68
3.3 Referentes teóricos	70
3.4 Selección de la muestra	77
3.5 Diseño de instrumentos	82
3.6. Fichas Técnicas	83
3.7. Fichas técnicas de personajes femeninos	86
3.8. Estudios socioculturales de las Mujeres en Japón	93
3.9. Breve Genealogía de las mujeres en el <i>manga</i>	95
3.10. Categorías de análisis	107

3.11. Componente comunicativo: discurso verbal	109
<i>CAPITULO IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS: ANÁLISIS ICONOGRÁFICO</i>	118
4.1 Análisis escrito	132
<i>REFLEXIONES FINALES</i>	151
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	158

INTRODUCCIÓN

El *manga* (historieta japonesa), ha sido el medio de comunicación masiva más importante para Japón, considerado también como la fuente principal de entretenimiento en ese país de acuerdo a Craig (2000), quien analiza la evolución de estas historietas y cómo la sociedad japonesa ve en este medio no sólo una forma de entretenimiento, haciéndolo parte de su cultura de donde se deriva música, animaciones, ropa, videojuegos, juguetes, comida y una gran cantidad de productos de consumo entre las que se encuentran mochilas, cuadernos, celulares y computadoras de última generación por mencionar algunos. Schodot (1985:12), menciona que en Japón diariamente se produce un millón de papel para publicar *manga* y revistas especializadas en el tema, cantidad que no se compara con la que gastan otros países sólo en libros, por ellos es común ver a personas leyendo *manga* en el tren, el autobús, en la escuela, en la oficina y donde sea que haya oportunidad de disfrutarlos. Estas publicaciones gráficas son leídas por toda clase de personas y niños de cualquier clase social y ocupación. Las temáticas en las historias son tan variadas que llega a ser muy sencillo identificarse con alguna de las publicaciones que ofrecen las diferentes editoriales japonesas.

Gracias a la globalización, el *manga* se expandió a otras partes del mundo como Estados Unidos, Asia, Europa y Latinoamérica (Schodot, 1996), en nuestro país actualmente goza de una importante popularidad desde hace algunos años. De acuerdo a Hernández (2003:44), en países como Estados Unidos y Europa el *manga* se comercializó y popularizó en los años setenta, mientras que en México no fue hasta los años noventa. Esto gracias al acuerdo comercial entre Tv Azteca, BANDAI (empresa japonesa de animación y videojuegos) y Editorial *Toukan*. Desde ese momento se inició el gran auge de los productos japoneses en nuestro país, introduciendo por primera vez los términos *manga* y *anime* (animaciones japonesas) y transmitiendo series de

animación populares como: *Sailor Moon*, *Caballeros del Zodiaco*, *Fly*, entre otras. Se publicaron los primeros *manga* como *Guerreras Mágicas* y *Video girl Ai* y algunos ejemplares hechos por mexicanos como *Ángel* y *Abre una ventana*.¹

En México actualmente se publican revistas especializadas en el tema *manga* y animaciones como *Conexión Manga*, *Akiba-kei* y *Otaku*² entre otras. En la asociación México-Japonesa ubicada en el Distrito Federal se encuentra el Museo del *Manga*, un complejo cultural donde se encuentran 30,000 volúmenes de éstos materiales.³ Cada año se siguen organizando eventos especializados de estas historietas donde se pueden adquirir todos los productos derivados de ellas como animaciones, juguetes, comida y música. Estos eventos son la *TNT* y *La Mole*⁴, donde una gran cantidad de aficionados encuentran un espacio en el que pueden identificarse y relacionarse con otras personas que gustan de estas historietas para llevar a cabo actividades de lectura y también el famoso *Cosplay*.⁵

El *manga* ha logrado hacerse de seguidores en casi todo el mundo, sin embargo también ha sido cuestionado entre los que piensan que sólo denota violencia con fuertes cargas de contenido sexual como lo menciona Galicia (1999), en su investigación sobre la narrativa de la animación japonesa. Lo cierto es que este medio de entretenimiento se ha atrevido a tocar temas que no serían comunes en otro tipo de historietas como lo es la diversidad sexual, la extrema violencia y lo más importante en palabras de Rojas (2001), la representación de la mujer en los ámbitos de su vida cotidiana. Hasta ahora la presencia de las mujeres en las historietas y cómics

¹ Entre otros *manga* se encuentran la *CQ* y *El bosque de Yokai*, este último hecho por una japonesa que reside en México desde su infancia. Todos los títulos se recopilaban en una revista llamada *La Saga Shoujo*. Para más información consultar el sitio oficial: <http://lasagashojo.tripod.com/>

² Consultar <http://www.vanguardiaeditores.com/productosconexionmanga.html>

³ Consultar página de la Asociación México-Japonesa <http://www.mx.emb-japan.go.jp/sp/museomanga.html>

⁴ Consultar páginas oficiales de los eventos: *expo-tnt.com/* y *lamole.com.mx/*

⁵ Derivado de las palabras en inglés *Costume* (disfraz) y *Play* (juego), el *cosplay* es una actividad nacida en Japón en 1970, las personas se disfrazan de sus personajes favoritos de algún *manga*, animación, película, libro, revista o videojuego, incluso de su cantante o actor favorito. No sólo se trata de disfrazarse, se debe comportar de la misma manera que el personaje y hacer tu mismo tus propios trajes (Publicado en Revista *Otaku*, 2007 página 19).

que circulan en México procedentes principalmente de Estados Unidos es muy escasa, es difícil encontrar materiales donde las mujeres sean protagonistas o tengan un papel significativo dentro de las historias.

En general la mayoría de los cómics e historietas que no son japonesas abordan temas que se encuentran dirigidos principalmente a un público masculino, incluso no es común encontrar algún material dirigido a exclusivamente a mujeres. En nuestro país la casa editorial más importante, *Mundo Vid*, de cada 30 ejemplares de cómics e historietas, sólo dos están dedicados a un público femenino.⁶ El *manga* al contrario, cuenta con diversos géneros en los que se incluye uno exclusivamente dedicado a las mujeres.

Es por ello que esta investigación se enfoca en conocer cómo están representadas las mujeres en el *manga*, porque es un medio de comunicación que las muestra constantemente en todos los ámbitos de su vida cotidiana. A través de sus cuatro principales géneros: *shoujo* (dirigido a mujeres), *shounen* (para hombres), *kodomo* (para niños/as) y *Hentai/etchi* (para adultos), determinaré si existen continuidades o rupturas en su representación. A la vez que analizaré a partir de la imagen y el discurso si se refuerzan o construyen estereotipos de género.

Para comprender los estereotípicos de género, es fundamental entender a qué me refiero cuando hablo de este concepto. Socialmente a todas las personas desde que nacemos nos van estableciendo ciertas actividades y formas de conducta que desarrollan nuestra identidad y que con el paso de tiempo se reproducen a través de las principales instituciones entre ellas la familia y la escuela. Nos van imponiendo ejercer determinadas prácticas culturales y simbólicas el ámbito social que definen nuestro género: masculino o femenino.

⁶ De acuerdo a lo publicado por la página de la editorial MundoVid.com en el 2010.

A esto se le llama en palabras de Lamas (1996:222), el rol de género, se trata de actividades que ejercemos continuamente y que nos define como hombres y mujeres, estas roles son los socialmente aceptados y se espera que todos cumplamos con ellos. Se encuentran basados en supuestos que aparentemente parten de una idea biológica y determinan nuestra identidad, sin embargo están llenos de etiquetas que sólo limitan y reprimen el comportamiento de las personas. Por ejemplo, Lagarde (1997), menciona que las mujeres tradicionalmente estaban ligadas exclusivamente al rol de madres y esposas con la maternidad y la reproducción, sólo se desenvolvían en sus casas. Años atrás, nunca se pensó que pertenecieran al ámbito público como los hombres, los cuales siempre desarrollaban el rol de jefes, proveedores, eran los que debían salir a buscar el sustento y tomaban las decisiones no sólo en sus hogares, también en las cuestiones políticas.

Actualmente sabemos que las mujeres podemos desarrollarnos en el ambiente público, sin embargo se les sigue exigiendo desempeñar a la perfección el rol de esposa y madre, así como no descuidar las labores del hogar. Estas actividades no tienen nada que ver con cuestiones biológicas, supuesto del que aparentemente parten estos roles de género, sin embargo a pesar del transcurso del tiempo están presentes y en muchas ocasiones limita y/o impide la movilidad de las mujeres en la esfera pública, debido a que se le exige no descuidar a su familia por ningún motivo. Si bien cuando nacemos tenemos un sexo biológico, este no define nuestras características de identidad y no establece que las mujeres sean delicadas, femeninas, débiles o buenas madres y esposas, tampoco que los hombres sean siempre los proveedores, fuertes, productivos, inteligentes y agresivos.

Estas ideas de lo que es el género masculino y femenino son las que en determinado momento refuerzan y reproducen estereotipos de género, porque no sólo se reproducen a partir de

las principales instituciones, también a través de los medios de comunicación. Es por ello que muchos de estos roles los aceptamos como algo normal, porque se transmiten a través de ellos, van formando parte de nuestra cultura y socialmente se pretende que de esta manera todo funcione mejor.

Los estereotipos son ideas que se forman en la mayoría de las personas, estas ideas se conforman en grupos sociales que establecen cómo deben ser el comportamiento y la convivencia de acuerdo al círculo que corresponden o de acuerdo a los intereses de ciertos grupos de poder que se encargan de guiar a las personas. Gonzales y Lomas señalan que un estereotipo es una “imagen convencional o una idea preconcebida sobre objetos, personas y grupos sociales que construye un universo de significados enormemente eficaces en el aprendizaje de modos de ver y entender el mundo” (2002:96). Los estereotipos no son algo exclusivo de ningún lugar ni una persona en especial, en todos lugares podemos encontrarlos, éstos se dan culturalmente debido a que las personas tienden a clasificar todo lo que les rodea de acuerdo a sus costumbres, dependiendo del grupo social al que pertenezcan, esto con el afán de diferenciarse de otros.

En la mayoría de los casos los estereotipos parten de ideas que excluyen y discriminan principalmente por motivos de género, etnia y preferencia sexual, desde hace mucho tiempo estas ideas también son reforzadas y transmitidas desde los medios de comunicación como son la televisión, el radio, cine, e historietas entre las que está incluida el *manga*, entre otros.

El *manga* es un nuevo medio de comunicación masiva en México que actualmente está generando una gran cantidad de seguidores. De acuerdo a Schodot (1996:139), en Japón siempre ha gozado de mucha popularidad por ser considerado un arte en ese país, además de ser el medio de entretenimiento principal entre las personas superando incluso a la televisión. En nuestro país

ha sido aceptado desde hace algunos años (García, 2004), debido a la variedad de temáticas que van dirigidas a todo tipo de público y por poseer una estructura diferente en su elaboración. Tras la posguerra en Japón, el *manga* fue la primera historieta en incluir a las mujeres no sólo como protagonista si no como realizadora (Rojas, 2001), con el fin plasmar su vida cotidiana y no sólo como un personaje fantástico, se muestra a las mujeres que se enfrentan día a día a situaciones que ocurren en su entorno laboral, escolar, familiar y sentimental.

Frente a este contexto me planteo las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo son representadas las mujeres en el *manga* japonés que se publicó en México en el 2009?
- ¿De qué manera se construyen y se refuerzan los estereotipos de género a través del *manga*?

Estas preguntas tienen la finalidad de acercarme más a la representación que se tiene de las mujeres en este tipo de historietas y dar a conocer la importancia que tienen los medios de comunicación para reforzar formas de pensamiento que alimentan las desigualdades entre hombres y mujeres.

Los objetivos específicos de esta investigación son los siguientes:

- Identificar y analizar cómo son representadas las mujeres en los ámbitos de su vida cotidiana a través del *manga*.
- Explicar, analizar y explorar los estereotipos que se construyen en el *manga* de acuerdo a la población a la que van dirigidos (hombres, mujeres, niños/as y adultos mayores de 18 años).

- Explorar la existencia de continuidades o rupturas en la representación de las mujeres en el *manga*, dependiendo del público al que se dirigen.

Consideré de suma importancia hacer una investigación sobre los estereotipos femeninos presentados en el *manga*, porque es un medio de comunicación muy significativo tanto en su país de origen como en el nuestro. Siempre ha llamado mi atención por su variedad de temas y elaboración, debido a que su estilo de dibujo y estructura es único. Otro factor importante que tuve en consideración, fue la revisión que hice del estado del arte, porque no me percaté de estudios en comunicación relacionados específicamente sobre la representación de las mujeres y los estereotipos de ellas en este tipo de historietas.

La idea de realizar un análisis que se centrara en la búsqueda de los estereotipos femeninos en el *manga*, resultó después de muchos años de gran afición a estas historietas, al darme cuenta que conforme pasaba el tiempo el número de lectoras y lectores de *manga* iba en aumento y cuando a partir de mi propia perspectiva me di cuenta de que el elemento principal de la mayoría de estos medios de comunicación son sus personajes femeninos, debido a sus apariencias infantiles, colores de cabello llamativos y sus grandes atributos físicos. Aspectos que han contribuido en algunas ocasiones a generar controversia, porque parece que niñas están viviendo situaciones de adultos.

La razón por la cual como estudiante de Comunicación y Cultura me interesa analizar estos medios de comunicación gráfica es porque de acuerdo a Pérez y Sierra (1997), un medio de comunicación es un vehículo por donde pasa toda la información, es una vía artificial por la cual podemos transmitir mensajes, por sí sólo no transmite nada, sin embargo a través de ellos sí se pueden transmitir ideologías que contienen parte de lo que sentimos y hacemos, es por ello que

de alguna manera contribuyen en la formación de nuestro criterio y el cómo nos relacionamos con los demás. Como tal el *manga* también es una vía por la cual se transmiten este tipo de ideas y por ende es importante involucrarse con ellos como lo haríamos con cualquier otro medio para de esta forma conocer qué tipo de información estamos recibiendo.

Debido a que es un medio que viene de Japón hasta nuestro país, hay que tomar en consideración la difícil tarea que conlleva realizar una investigación de otra cultura totalmente diferente a la nuestra. El *manga* en algunas ocasiones es considerado como una forma de literatura alternativa Schodot (1996) señala que gracias a que a los diferentes tipos de público se llega a la complejidad de sus temáticas. A diferencia de otras historietas las cuales se centran en superhéroes de otros planetas y personajes graciosos e inexistentes, la historieta japonesa representa la diversidad de género, la sexualidad, la religión, la magia, el uso de las nuevas tecnologías entre ellas el internet y las redes sociales, como es el caso de *Chobits*, uno de los *manga* que se analizaran en esta investigación. En el *manga Yura y Makoto y Nana* se habla sobre la sexualidad en matrimonios y adolescentes, mientras que *Kajika* retoma el tema de la magia, así como también el amor, la amistad.

Esta investigación se conforma de cuatro capítulos y está centrada en el estudio de las mujeres a través del *manga*, para detectar cómo están representadas y analizar si de alguna forma estas historietas contribuyen a la creación y refuerzo de estereotipos de género que de alguna forma contribuyen a acentuar las desigualdades de género, la discriminación, exclusión o violencia.

El objetivo del primer capítulo es exponer la importancia de los medios masivos de comunicación y la forma en cómo a través de ellos se construyen valores socioculturales con base

en la cultura popular que en algunas ocasiones permite que las personas se sientan identificadas e interioricen lo que se transmite a través de ellos, porque contienen símbolos que las personas utilizan en sus prácticas sociales. Es todo un proceso en el que podemos ver de qué forma se utilizan los medios como creadores de ideologías.

Dentro de este marco de los medios de comunicación también se ubica el *manga*, se resalta su contenido simbólico, cultural y su contexto histórico donde se abordan sus orígenes en el Japón antiguo hasta su consolidación como *manga* contemporáneo después de la Segunda Guerra Mundial en 1945. Sus principales diferencias con la historieta y el cómic mostrando cómo este tipo de historieta se constituyó gracias a la fusión de diferentes estilos de dibujo que provenían principalmente de Estados Unidos en donde se agregaron ciertos toques cinematográficos que dieron el toque final a este particular estilo de historieta.

También se abordará sus diferentes características y la importancia de sus principales géneros que van dirigidos a diferentes tipos de público empezando por el *Kodomo* que en japonés significa ‘niño’ el cual es un género específicamente para ellos; el *Shounen*, que significa ‘muchacho’ dirigido a hombres; *Shoujo* que significa ‘muchacha’ dirigido a mujeres y *Echii/Hentai* el cual está enfocado únicamente en adultos y la palabra significa ‘pervertido’.

En el capítulo segundo se aborda la discusión respecto a la representación sociocultural de la mujer en base a los roles de género y la construcción que se hace de hombres y mujeres a través de ellos. Esto con la finalidad de ayudar a encontrar los estereotipos que se forman de la mujer a través del *manga*, el cual representa una “tecnología de género” de acuerdo a lo planteado por Lauretis (2000), porque tanto hombres y mujeres se presentan o auto representan y conducen a diversos estereotipos de género y sexuales, porque no cumplen con los parámetros

establecidos por la sociedad y que en el caso específico de la mujer, la subordina y la mantiene en un papel pasivo y sumiso.

El siguiente capítulo se encuentra dedicado al apartado Metodológico. El principal objetivo es mostrar la forma en que desarrollé el estudio del *manga* y en el que se encuentran aplicadas las categorías de análisis elaboradas a partir de las teorías en relación al género y los estereotipos. También se explica el enfoque de la investigación el cual se centra principalmente en el cualitativo, debido a que la mayor parte del tiempo estudié y analicé aspectos socioculturales, sin embargo respecto a las características que corresponden a un “análisis iconográfico de la representación femenina en el *manga*”, también tomé en algún momento elementos cuantitativos que me ayudaran a fortalecer mi trabajo los cuales iré mencionando dentro del capítulo.

Otra parte importante es la exposición de los puntos clave de la investigación al presentar el diseño de estrategia metodológica, la selección del material analizado junto con una ficha técnica de los personajes femeninos en los *manga* seleccionados, así como una breve genealogía de las mujeres en el *manga*, donde se presenta una lista con los diferentes estereotipos fijos/predeterminados de los personajes femeninos y un cuadro con las frases más representativas de los materiales a analizar.

En el capítulo final se muestra el análisis realizado tanto de la imagen como del texto. En el primer análisis se seleccionó una serie de imágenes que de acuerdo a la teoría de género y la genealogía de los personajes femeninos predeterminados en el *manga*, contribuían al refuerzo de estereotipos, discriminación por género, raza o clase social. El siguiente paso fue el análisis del discurso, en el cual hice una selección de las frases más representativas que significaran alguna

forma de discriminación, desigualdad o refuerzo de estereotipos, todo analizado desde la perspectiva de género la cual nos dice que las personas estamos construidas socialmente para pertenecer a un género específico: hombre o mujer. Para finalizar se presentan las conclusiones de la investigación y la bibliografía consultada.

CAPÍTULO I. LA HISTORIA DEL MANGA: SU IMPORTANCIA E IMPACTO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN EN MÉXICO Y JAPÓN

La comunicación nos une y nos relaciona con la sociedad y nuestro entorno, nace de las personas, es expresión de todas las inteligencias del ser humano y tiene que ver con los aspectos artísticos, sociales, políticos, económicos y científicos. Tiene que ver con el antes y el después de una o varias personas, no sólo es parte del progreso de la humanidad, es parte de su cultura. Para Pérez y Sierra (1997:24), el desarrollo de las culturas en el mundo está estrechamente ligado con la comunicación que transmitimos a través de los medios, la creación de la imprenta fue el primer impulso hasta llegar a las nuevas tecnologías, gracias a ella la información comenzó a reproducirse masivamente.

La cultura es una creación de las personas para tratar de explicar todo lo que acontece en su entorno y para la convivencia con otras personas, éstas no puede vivir sin sociedad y sin cultura, porque son los modelos que siguen para reflejarse y tranquilizar sus inquietudes. Para Giménez (2005:75), la cultura se define como un proceso de interacción de elementos simbólicos, que se producen, intercambian y que se van transformando de acuerdo al contexto sociocultural en que se vive, este proceso puede ser colectivo e individual. Entendiendo como simbólico a los elementos que sirven para interpretar la vida cotidiana y que se encuentran en la cultura de forma que las personas se puedan identificar en los textos, escritos, música, la vestimenta, la religión, entre otros. Se encuentra en todo lo que somos y da significado a cada uno de nosotros, estos elementos simbólicos diferencian a cada una de las culturas, porque muestran sus propias cosmovisiones de la vida.

Todo lo que hacemos tiene que ver con las construcciones culturales. Toda interacción propia de cada cultura entre las personas es comunicación, por ello debemos entender de esta manera a la comunicación y la cultura como dos procesos que van estrechamente ligados.

Dentro del campo de la comunicación se han realizado un sinnúmero de investigaciones que la definen no sólo como el acto de interactuar con los otros, si no como un proceso en el cual intervienen diferentes personas convirtiéndolo en un acto sociocultural. Se entiende como un proceso porque un receptor y un transmisor interactúan frecuentemente ya sea por el entorno social donde se encuentren o por el simple hecho de comunicar sentimientos, dudas, y todo lo que a las personas inquiete.

La comunicación se encuentra en constante cambio, siempre va a existir un emisor y un receptor que inicie este proceso, estos también pueden cambiar roles por lo que tampoco viene en un sólo sentido, es bidireccional, por eso existe retroalimentación (Sagahón, 2006:2). No es lineal, porque siempre hay un intercambio, donde no siempre somos receptores o emisores, vamos a transmitir ideas con cualquier número de personas, es ponerse en el lugar del otro. En este proceso, la transmisión de signos, señales, símbolos e ideas se encuentra en nosotros y nos ayuda a convivir y relacionarnos con los demás.

Dentro del proceso de comunicación no se puede dejar de lado la cuestión de los medios de comunicación masiva también conocidos como *media* o *mass media*, término en inglés de medios de comunicación masiva. Marshall McLuhan (1964), menciona que al referirnos a los *media* no sólo involucramos a los medios artificiales de comunicación, sino también a las instituciones y organizaciones políticas, sociales y culturales que a través de los *media* desarrollan ideologías, formas de pensamiento en aspectos religiosos, moda, arte, estética, política, cultura y educación.

Nos muestran su forma de ver el mundo y nos sugieren cómo debemos verla, aunque ésta se muestre distorsionada o refuerce valores que no promuevan la igualdad y mutuo respeto entre seres humanos y la naturaleza, como lo es el racismo, la homofobia y la explotación sin medida de los recursos naturales. Las ideas que se conciben de cómo debe ser el mundo forman parte del contenido que es transmitida por los *media*.

Con los medios masivos de comunicación se pueden llegar a estandarizar algunos elementos culturales, debido a que están dirigidos a un público numeroso, de esta manera la mayoría de las personas tienen los mismos gustos y preferencias en aspectos socioculturales. A esto se le llama cultura de masas. Lo que tiene como contradicción que algunos de estos elementos poco a poco degraden la cultura originaria.

Las historietas japonesas están ubicadas dentro de los *media* y también son utilizadas con este fin, sin embargo no tienen el mismo impacto como la televisión, la radio, la prensa escrita, el cine y más recientemente el Internet. Pese a ello han demostrado tener un gran alcance sobre todo en la población joven de nuestro país, donde el gusto por este tipo de historietas ha traspasado los límites de fronteras culturales entre Japón y México y ha sabido involucrar a jóvenes y adultos con otro tipo de lenguaje y otras formas de representación sociocultural.

Esto es a lo que se refiere como comunicación de masas, la cual no se basa en el número de personas a las que se dirige un medio de comunicación, se enfoca a cuántas personas puede llegar y la facilidad en que lo hace (Thompson, 2008). Es así como podemos ubicar a la historieta japonesa tal y como señala Thompson como un medio que fácilmente puede llegar a las personas, también podemos referir que no es el instrumento el que comunica tal cual (que en este caso sería la forma de cuadernillo de la historieta, así como de la televisión una pantalla o de la prensa

escrita un periódico, etc.), es la información y códigos que se desprenden de ellos y que logran que sean asimilados en algunas personas que se sientan identificados con ciertos contenidos.

Para Thompson (2008: 9), la comunicación de masas es un término engañoso con el cual podemos confundirnos con la creación masiva de mensajes a través de los *media*, sin embargo la comunicación de masas implica la creación de valores simbólicos que se transforman en bienes de consumo para luego ser productos de mercado.

Las imágenes y contenido en las historietas japonesas, han llegado a convertirse en grandes productos de mercado con juguetes, discos, ropa, tazas, álbumes, mochilas, videojuegos, no sólo en su país de origen si no en diferentes partes del mundo, entre ellas, México.

1.1. Construcción social a través de los medios masivos

Los medios de comunicación son una influencia muy poderosa, por ello desde que existen son frecuentes las ocasiones en que éstos se han manipulado siguiendo intereses específicos de determinadas personas o grupos que buscan en ellos una forma de poder. La información de los *media* se ha conducido con el propósito de controlar a las masas y hacer perdurar las reglas sociales establecidas, debido a que en ellas es donde se concentran todos los elementos culturales y valores legitimados con los que la sociedad se encuentra más identificada. Gramsci (1924), un estudioso del marxismo, hace referencia a esta situación donde menciona que la hegemonía dominante hace uso de las principales instituciones para controlar a las masas y representa la ideología que emite un grupo dominante que subordina a otros para sus propios intereses.

La hegemonía que ejercen ciertos grupos dominantes no sólo es a través de las principales instituciones como la iglesia, la escuela y el Estado, los medios de comunicación también representan una vía muy eficaz. Su manipulación provoca que en diversas ocasiones la forma de percibir las cosas que nos rodean se interpreten de maneras diferentes y se construyan ideas a partir de la información que transmiten. Lo que nos rodea, en palabras de Bredlow (2006:2) no sólo son los hechos que están sucediendo continuamente a nuestro alrededor, lo que decimos y hacemos construye nuestro entorno social y es lo que algunas veces llamamos realidad, donde también están relacionados los medios, porque algunas veces contribuyen a construir las ideas que tenemos.

Para Berger y Luckman (2001:14) el término “realidad” que se encuentra relacionado con lo que vivimos día a día, depende en gran medida del contexto en que se encuentre, se trata de un conocimiento que vamos adquiriendo y que varía en función de lo que somos y la educación que nos ha conformado. Lo que somos y la forma en que percibimos todo lo que nos rodea depende en gran medida de la cultura y la formación académica que nos han inculcado nuestros padres y familiares desde que nacemos, no se puede concebir que el conocimiento tenga el mismo significado para cualquier persona. El significado de su realidad se obtiene de acuerdo al contexto sociocultural determinado por el lugar de origen, la etnia, entre otros factores que involucran el entorno donde desarrollan su vida las personas.

Adorno y Horkheimer (1988), pertenecientes a la escuela de Frankfurt, hacen una crítica sobre la influencia que tienen los medios de comunicación en la construcción de la realidad en las sociedades modernas a través de su concepto “industrias Culturales”. Lo cual se refiere a una sociedad que legitima lo que le ofrecen en cuanto a productos, ideas y valores. A través de los más importantes medios de comunicación y medios de entretenimiento como son los periódicos,

televisión, cine radio, libros, revistas y música. En palabras de Barbero (1997: 210) la homogeneización que tienen como objetivo las industrias culturales; de los gustos, costumbres y valores entre las diferentes sociedades se da desde los ámbitos simbólicos con los cuales las personas se ven identificadas, porque sienten que de alguna manera se les toma en cuenta al reflejar pasajes de lo que les sucede en la vida cotidiana junto con sus tradiciones y sus gustos.

Las industrias culturales también van de la mano junto a la globalización, la que en palabras de Rovira (2001), permitió una expansión de empresas transnacionales, de la tecnología y de la implantación de un sólo modelo capital, el neoliberalismo, lo que abrió las puertas culturales a casi todas las partes del mundo como Estados Unidos, Europa y Asia. Es muy sencillo conocer o experimentar formas de culturas diferentes gracias a la expansión de la tecnología, lo que ha desarrollado una inmensa unificación en la identidad, gustos y formas de ser de las personas, lo que trae como consecuencia una gran cantidad de estereotipos, debido a que las personas construyen ideas de acuerdo a lo que perciben a través de los *media*. Actualmente podemos percibir que los estándares de belleza en mujeres que aparecen en la mayor parte de la publicidad, corresponde a una imagen en extremo estilizada, tez blanca y ojos de colores claros; características físicas en su mayoría occidentales, sin embargo no tienen relación con las de las mujeres latinas, mexicanas e incluso de otras partes del mundo como Asia, de esta forma se construyen ideas de cómo debe ser el ideal de belleza y se estandariza, lo que puede generar un rechazo a nuestra propia imagen o a la de otros si no se cuentan con estos patrones ideales y repetitivos de unas características físicas que no pueden representar lo mismo para todos. Estos cánones de belleza no sólo incluyen a las mujeres, también los hombres, bebés y niños, están expuestos a ellos. Una imagen distorsionada no permite la libertad en el

pensamiento y sigue representando la misma carga ideológica que reprime, subordina y discrimina tanto física como psicológicamente a las personas.

Marcuse (1969) otro de los principales exponentes de la escuela de Frankfurt, estudió y analizó la idea de la homogenización en los gustos de las personas y menciona que gran parte recae en los medios de comunicación, las cuales en algunos momentos, no son capaces de reconocer que los valores están distorsionados, lo que ha formado una sociedad consumista que llama “sociedad tecnológica” (Marcuse, 1969:66), donde a través de los *media* pueden inculcarse ideas de ocio y falta de razonamiento. Las sociedades aceptan este tipo de pensamientos que conducen a una pasividad porque son compartidos por grupos mayoritarios de personas, quienes ven en estas ideas algo normal y no se cuestionan o critican los aspectos en los que no están de acuerdo y sólo se resignan ante cualquier situación, con el fin de pertenecer a un grupo y no ser excluidos.

Marcuse (1993: 209) también menciona las necesidades falsas y verdaderas. Las califica de esta manera, porque la mayoría de las veces no las necesitamos y los intereses sociales se imponen a los individuos para su represión. Se puede creer que se necesita porque los principales medios de comunicación inculcan estos valores adquisitivos, se crea la necesidad de comprar un producto por temor a ser rechazado por no verse como lo muestra la publicidad y la programación en general, es entonces cuando los valores se distorsionan y se crea otra forma de percepción del entorno de acuerdo a los estándares transmitidos por los *media*.

Para Adorno y Horkheimer (1988) la estandarización en los gustos de las personas se debe al caos cultural que se sufre debido a que las empresas que se encargan de difundir los contenidos simbólicos de la cultura lo presentan como necesidades. Todo lo que se produce es en serie y de

igual manera, la mayoría cree que esto es adecuado porque todos lo consumen, pero también porque existe mucho contenido simbólico que permite que las personas se identifiquen. Para Marcuse (1993: 210), lo que es un hecho es que el estado permite todas estas alteraciones y se sirve de los medios masivos como enajenadores, encontrándose de acuerdo con todas las corporaciones para así mantener pasivas a las personas.

Los medios de comunicación han dejado de representar el simple acceso que nos permitía transportar mensajes para interactuar con otras personas y conocer lo que acontecía en diferentes partes del mundo. Con el paso del tiempo, la evolución en las variadas formas de comunicación permitió demostrar que no sólo se trataban de vías de interacción, que más allá del mero hecho de informar, transmitían formas de pensar y de construir el entorno en el que vivimos. Como creadores de ideologías, también lo son de refuerzo de las ya existentes, con el paso del tiempo se reflejan estos elementos a través del lenguaje y la cultura, mismos que también son interpretados por los *media*, es por ello que éstos forman parte de las industrias culturales.

Cabe mencionar que no se debe clasificar a los medios de comunicación como algo negativo de lo cual no tenemos opciones, ya que siempre se debe considerar que las personas tienen la capacidad de aceptar o no una idea o un producto, o quejarse si no están de acuerdo con dicha estructura de lo que ven, escuchan, leen y compran.

1.2. Las historietas y cómics como medios de comunicación masiva

En todo el mundo las personas se han visto acompañadas de las imágenes y éstas han formado una parte importante en nuestra vida, desde hace mucho tiempo se ha dejado impregnada parte de nuestra historia en ellas (Sagahón, 2006: 10). Anteriormente a la creación formal del lenguaje,

el ser humano ya hacía dibujos en las cuevas donde reflejaba su vida diaria y el entorno donde habitaba. Actualmente las imágenes reflejan parte de lo que somos e influyen en la forma de ver lo que sucede en nuestro entorno, éstas cumplen además con una función social cuando en ellas se incorpora un texto, porque nos transmiten información importante la cual contribuye a conformar nuestra forma de pensar.

Somos una sociedad que se encuentra sumamente relacionada con lo que ve, vivimos en lo que Mirzoeff Nicholas llama una “cultura visual” (2003), donde nuestro modo de vida es prácticamente lo que vemos: televisión, publicidad, fotografía, cine y más recientemente internet. Las personas se identifican fácilmente con sus mensajes, porque en ellos ven reflejadas parte de sus prácticas sociales y culturales, de esta manera se interiorizan formando parte de la cultura de masas (De la Torre, 1995:146). Las personas se vuelven consumistas de lo que se les ofrece y esto puede llegar a deteriorar elementos importantes en la cultura al momento de estandarizar los gustos de las personas.

Uno de los principales medios de comunicación masiva que involucra en su contenido imagen y texto son las historietas y cómics. Sus discursos contienen elementos críticos que el lector puede identificar en su entorno social. La principal función de estos medios impresos son el entretenimiento, la publicidad y la propaganda.

Desde hace mucho tiempo, diferentes países como Rusia, Estados Unidos y México han utilizado a las historietas y cómics no sólo como medio de entretenimiento, al igual que otros medios de comunicación masiva, han servido para transmitir mensajes y por lo tanto ideologías (De la Torre, 1995:162). Los cómics e historietas poseen un contenido que se presta a una identificación con su lector, llegan a una extensa variedad de público sin importar sus aspectos

socioeconómicos debido a que son de fácil acceso, la variedad en sus temas permite que se localice en el gusto de las personas. A través de estos medios ilustrados se nos muestra una gama de situaciones paralelas que reflejan el entorno en que vivimos, nos permite imaginar un sin número de lugares y situaciones, que si bien en parte son ficción, no dejan de mostrarnos una parte de lo que acontece día con día.

Las historietas y cómics forman parte de las industrias culturales (Adorno y Horkheimer, 1988), porque reflejan elementos con los cuales las personas se pueden identificar con otras. Construyen y refuerzan formas de pensamiento y de conductas que en algunas ocasiones nos permite identificarnos con nuestra identidad, la forma en que vestimos, la música y nuestras prácticas culturales. La representación de todo lo que nos rodea en estos medios tiene un gran contenido simbólico que puede llegar a reforzar ideas discriminatorias de género, etnia o condición social, sin embargo, son sólo una pequeña parte de lo que constituye la gran dimensión que abarcan los medios de comunicación masiva en todo el mundo.

1.3. Algunas investigaciones sobre el *manga*

Se han realizado diferentes estudios en torno al reciente auge de las historietas japonesas o *manga* en nuestro país y en otras partes del mundo como Estados Unidos y China principalmente, tal es el caso de la investigación de Schodot (1996), algunas de estas investigaciones se centran principalmente en la elaboración de un análisis sobre el contenido simbólico-cultural del *manga* como la de Craig (2000), y muestra cómo se refleja la vida de los japoneses en estas historietas con grandes cargas de religión, violencia y erotismo. En el caso específico de esta investigación enfocada en estos medios de comunicación, hice una revisión de distintos materiales dedicados al

estudio y análisis de la historieta japonesa que me permitieran desarrollar la parte histórica de sus orígenes, así como su importancia como medios masivos de comunicación y los diferentes géneros que la componen. A continuación expongo los principales trabajos que retomé sobre este tema y que me permitieron el desarrollo de esta investigación.

En primer lugar tenemos la investigación de Galicia (1999), el cual habla sobre las animaciones japonesas e historietas realizando un análisis de discurso de la estructura narrativa de la animación *Bishoujo senshi Sailor Moon*⁷ con el propósito de exponer cómo las animaciones japonesas incluyen un fuerte contenido simbólico en su narrativa y sus dibujos. Así como también explicar a detalle los orígenes del *manga* y su importancia como medio de comunicación en Japón.

Este trabajo es importante en el desarrollo de mi investigación debido a que realiza un análisis de los elementos que componen una historieta japonesa y la historia de algunos de sus principales géneros, Galicia (1999), menciona que un problema muy grande que atribuye a las animaciones e historietas japonesas es el presentar principalmente a las mujeres jóvenes, esbeltas y de apariencia infantil. Esto siempre acarrea problemas en algunos países incluido el nuestro, porque este aspecto se presta a interpretaciones negativas relacionadas con la pornografía infantil debido a la gran carga de erotismo que algunas veces tienen los personajes. Lo que también se puede identificar dentro de la investigación de Galicia, es el hecho de que a pesar de que el *manga* se basa en aspectos sociales y culturales, no sólo se trata de héroes sobrenaturales y

⁷ Historia publicada en 1992 por Naoko Takeuchi que trata la historia de una niña de 14 años muy distraída e irresponsable que gracias a un gato, se entera que es una guerrera que debe encontrar a la reencarnación de la princesa de la luna, a partir de ese momento tiene que luchar por la justicia con la identidad falsa de Sailor Moon, acompañada de otras cuatro chicas que representan a los planetas más cercanos del sistema solar: Mercurio, Marte, Júpiter y Venus. (Véase Navok–Rudranath, Guerreras de leyenda. El reflejo de Japón en Sailor Moon, 2009).

pueden verse aspectos de la vida cotidiana donde se incluye a personajes que viven diferentes etapas como la escolar, sentimental, laboral.

Otro trabajo que consideré importante en mi investigación es el de Hernández (2003), quien realiza un análisis socio-cultural de la industria del *manga* y atribuye su éxito a las diferentes temáticas que aborda. Considera a las historietas japonesas como una nueva forma de entretenimiento importante y una expresión de cultura debido a que su contenido y estructura contiene elementos con los que las personas se pueden identificar. Esto en base a considerar el *manga* como medio masivo de comunicación y producto de las industrias culturales, capaces de crear ideologías por sí mismas y ser de fácil acceso a casi cualquier tipo de persona no importando su clase social.

Otro punto en el que se centra esta investigación es la historia del *manga* en Japón y el cómo lograron llevar sus historietas a casi todo el mundo con el uso de las nuevas tecnologías como el Internet y la creación de animaciones con base en ellos. Un aspecto importante para finalizar es el cómo en México se han considerado estas animaciones cómo satánicas y pornográficas, sin embargo esto ha sido por su diversidad de temáticas que en su mayoría son violentas, con fuerte contenido sexual donde se abordan temas místicos y ocultos como la magia y el esoterismo. En Japón la forma en que se habla de estos temas es diferente al de nuestro país, por lo que para algunos puede llegar a ser ofensivo, sin embargo en la mayoría de los lugares a donde llega el *manga*, se ignora que no son materiales exclusivos para niños lo que puede llegar a creerse debido a las formas simples e infantiles de los dibujos.

La investigación de Hernández (2003), no sólo es importante por el hecho de presentar los principales géneros del *manga* y su historia, se trata de un trabajo que en el caso específico de mi

tema, me permitió conocer la expansión de esta historieta en otros lugares del mundo y los diferentes símbolos y estructuras que la hacen diferente de la historieta y cómics norteamericanos, europeos y mexicanos.

La investigación de Rojas (2001) consiste en realizar un análisis socio-histórico acerca de la sociedad japonesa reflejada a través del *manga shoujo* y cómo este género ha sido de gran importancia al mostrar por primera vez en ese país, historias dirigidas hacia mujeres. Este género representó la forma de vida de la mujer japonesa después de la guerra hasta la actualidad y trajo consigo una gran variedad de mercadotecnia que consistía en revistas y libros acompañados de figuras públicas importantes del momento como actrices y cantantes que se volvieron las ídolos de las mujeres japonesas y que buscaban resaltar lo que para ellas representaba el lado femenino de la mujer, dando un gran énfasis en el romanticismo en las tramas y resaltando características como la dulzura y la fantasía.

Este trabajo es de suma importancia para la elaboración de mi investigación porque aborda de una forma más profunda y detallada, el origen del *manga* y su importancia como medio de comunicación, la autora hace una exhaustiva investigación no sólo de este medio impreso, porque incorpora a los principales *media* de Japón como la radio y la televisión. Para la autora el *manga* como un medio masivo que va dirigido a toda la población, transmite la cultura popular de ese país, por lo que no se puede considerar solamente como algo comercial o de entretenimiento, si no como parte del patrimonio cultural de Japón debido a sus orígenes que datan de hace cientos de años. A continuación con la finalidad de entender más sobre el *manga*, expondré sus orígenes, géneros y características principales.

1.4. Antecedentes del *manga*

Japón tiene una enorme herencia cultural tanto en aspectos arquitectónicos, históricos, y de artes plásticas, destacando principalmente con sus grabados y pinturas. De estas dos últimas técnicas se logró concebir lo que años después sería uno de los medios de entretenimiento más importantes en ese país, el *manga* (Schodot, 1996:18). Esta historieta constituye una forma de vida que representa la cultura japonesa que no sólo se enfoca en el entretenimiento, también en la educación con la enseñanza de sexualidad, costumbres, informática, historia, matemáticas entre otros temas (Rojas, 1996: 61). Se usa el término de “el *manga*” y no “los *mangas*” debido a que se trata de un formato particular de dibujar y no de un conjunto de materiales específicos, por lo que el *manga* representa toda una gran diversidad de géneros y formas, posee un estilo peculiar basado principalmente en grandes ojos y personajes andróginos, sus historias son variadas, por lo que en su país natal, constituyen el medio de entretenimiento más importante y una parte fundamental de su cultura.

Estas publicaciones gráficas son leídas por toda clase de personas y niños gracias a la extensa variedad de temáticas (Schodot, 1996:18). Su estructura y su consolidación es totalmente independiente al del cómic e historieta tradicional en Estados Unidos y en otros países como el nuestro, sin embargo la fuerte influencia de personajes extranjeros permitió la consolidación de su estructura y estilo después de la Segunda Guerra Mundial. Actualmente ha constituido un imperio en mercadotecnia en Japón, lo que ha permitido la expansión hacia otros países como Estados Unidos, Europa, China y Latinoamérica.

El *manga* nace en Japón en la era Edo (1600-1867) Su nombre fue otorgado por Katsushika Hokusai⁸ quien los nombró *manga*, que significa “MAN” caprichoso o irresponsable y “GA” dibujo o garabato, este término no fue usado hasta el siglo XV. Las publicaciones gráficas más importantes de este autor fueron los *Hokusai Manga* que consistieron principalmente en historias mitológicas. Rojas (2001) menciona que estas historietas mezclaron las artes plásticas de donde se tomó la imagen y la fonética con el texto, los japoneses encontraron sumamente interesante narrar historias a través de la imagen y no simplemente con elementos escritos, por lo que comenzaron a dibujar los cuentos más populares de su cultura en enormes rollos de papel de los que disponían al principio únicamente las personas de los templos y las clases altas, tal es el caso de los *Emaki* (Schodt, 1986) que fueron las primeras narraciones ilustradas donde se contaban pasajes literarios (Rojas, 2001:4). Estas historias fueron las primeras en ser difundidas masivamente, la mayoría de ellas contadas de forma satírica y el estilo principal fue el grabado en madera (xilografía).

Del siglo XVII al XIX un nuevo estilo comenzó a desarrollarse acercándose al estilo de *manga* actual que fue el *Ukiyo-e*, el cual significa “ilustraciones del mundo flotante” (Schodt, 1996:33). Para los japoneses la representación del mundo flotante significaba lo bueno y lo malo de la vida, estos fueron los primeros libros estilo *manga*, se presentaban en madera con aproximadamente 20 páginas en blanco y negro. Retomaban temáticas de lo que acontecía en la vida cotidiana, por lo que introducían amplio contenido erótico en algunas de ellas, estos aspectos se han visto reflejados en sus historietas contemporáneas, motivo por el cual algunos

⁸ Las publicaciones gráficas más importantes de este autor fueron los *Hokusai Manga* que consistieron principalmente en historias mitológicas. menciona que estas historietas mezclaron las artes plásticas de donde se tomó la imagen y la fonética con el texto, los japoneses encontraron sumamente interesante narrar historias a través de la imagen y no simplemente con elementos escritos, por lo que comenzaron a dibujar los cuentos más populares de su cultura en enormes rollos de papel de los que disponían al principio únicamente las personas de los templos y las clases altas. Véase Schodt, 1986:28.

investigadores como Timothy J. Craig (2000:4), adjudica el éxito que han tenido este tipo de historietas no sólo en Japón, también en todo el oeste de Europa y en todo el continente Americano, debido al lado erótico y oscuro de sus historias, porque de acuerdo a los valores culturales de Japón, reflejan la parte que inspira todo lo bello del mundo y también lo que induce a la maldad. De acuerdo con Rojas (2001: 63) en Japón es parte de la vida cotidiana desarrollar el erotismo y la sexualidad desde niños/as, debido a que no existe el término de pecado como en nuestra religión.

Los *Ukiyo-e* representaron la voz de pueblo e incluso constituyeron un papel más sobresaliente que los periódicos, porque denunciaban todo lo que acontecía e introducían el folklore de ese país. En este sentido Hokusai quien además de bautizar el *manga* con ese nombre, también evolucionó el contenido de éste⁹. Si bien ya se introducía la vida cotidiana en las historias, no se plasmaba como lo hiciera este autor, es por ello que en palabras de Schodot (1996:34) el *manga* es considerado un arte en ese país debido a que sus orígenes se deben a la evolución de diferentes corrientes artísticas entre las cuales también se incluyó al teatro, principalmente el teatro clásico Kabuki, que se caracteriza principalmente por sus temáticas que reflejan la vida cotidiana de la época y el dramatismo en el maquillaje y el vestuario.

1.5. La posguerra: la era del *Manga* contemporáneo

El desarrollo de la Segunda Guerra Mundial no propicio un escenario favorable para los japoneses, los cuales al encontrarse derrotados decidieron emprender nuevos horizontes que les ayudaran a crecer como país, lo que significó un gran cambio en su vida en cuestiones

⁹ Katsushika Hokusai quien nació en el año de 1769 y murió en 1849 fue uno de los autores más representativos del *Ukiyo-e*, relatando a través de sketches ilustrados la vida cotidiana en Japón (Véase Rojas, 2001:17).

económicas y de identidad. A través de los medios de comunicación se fomentó una nueva cultura de masas que ponía de moda varias de las costumbres estadounidenses, una de ellas fue la forma de concebir a la familia que seguía el arquetipo de la norteamericana, la cual gozaba de la comodidad fruto de la tecnología como el televisor y los aparatos electrodomésticos que hacían más fácil las tareas domésticas principalmente de las mujeres que se dedicaban al hogar.

El *manga* bélico que abordaba el tema de “PIKA-DON”¹⁰ logró establecer una conexión con todos aquellos sobrevivientes tras la guerra (Suefusa, 2010). Entre los años 1946 y 1948 (Rojas, 2001: 52), se registró la más elevada cifra de *mangas* vendidos en el país, por lo que desde ese momento se consideró como un medio de comunicación masiva. Esto también causó controversia entre algunos japoneses que consideraban las publicaciones inmorales y violentas por los temas bélicos que abordaban violaciones, canibalismos y un alto contenido sexual, sin embargo para un país que sufría un momento de gran decadencia económica, el *manga* fue una opción de entretenimiento bastante accesible a comparación de una televisión o un radio. Lo que lo convirtió en el medio de entretenimiento principal.

En plena época de posguerra Ozamu Tezuka un habitante de Osaka aficionado a personajes estadounidenses como *Popeye*, *Mickey Mouse* y el *gato Félix* (Galicía, 1999:11), fundó el actual *manga* contemporáneo mezclando agilidad y dinamismo en la narrativa utilizando recursos cinematográficos en la viñetas, técnicas que hasta ese momento no se habían utilizado en ninguna otra historieta (Craig, 2000: 8). Su mayor inspiración fue Walt Disney, por lo que comenzó a hacer historietas con personajes de grandes ojos y caras redondas por las animaciones de Max Fleischer y la comicidad de Charles Chaplin, otro ídolo de Tezuka (Magos, 2007). Las

¹⁰ Palabra que significa gran resplandor y es utilizada por los japoneses para nombrar la bomba atómica (Suefusa, 2010).

influencias de los comics norteamericanos en la revista *The Japan Punch* en colaboración con Charles Wirgman, un corresponsal de Estados Unidos del *Illustrated London News* definieron el estilo particular de Osamu Tezuka con grandes ojos y cabezas (Galicia, 1999: 15) basados en algunos dibujos como *Betty Boop*. Algunos lectores que tienen contacto por primera vez con el estilo *manga* creen que algunos de los rasgos de los dibujos se deben a un complejo que tienen los japoneses respecto al tamaño de sus ojos. Antes de la Segunda Guerra Mundial, los dibujos japoneses se representaban con ojos pequeños, característicos de la raza asiática, sin embargo después se dibujaron ojos extremadamente grandes. Schodot (1986:92), menciona que en Japón la cirugía plástica más común es la operación de ojos para hacerlos más grandes, sobretodo en las mujeres. Incluso en algunos *manga* dirigidos a mujeres se publicita un pegamento que sirve para pegar los párpados para que los ojos parezcan más grandes. A continuación en las dos imágenes de abajo, se observa el parecido del personaje japonés *Astroboy* (a la izquierda) con el personaje estadounidense *Betty Boop* (a la derecha), en ambos dibujos los ojos sobresalen y se nota la gran influencia de los personajes americanos en los japoneses.



Astroboy © 1952, Osamu Tezuka. Editorial Kobunsha,



Betty Boop © 2013 King Features Syndicate, Inc./Fleischer Studios, Inc.

La historia que llevó a la cumbre a Osamu Tezuka fue *Astroboy*, donde se notaba su dolor por lo ocurrido en la guerra mostrando una ciudad futurista renovada después de este suceso, con

los ideales y valores japoneses: disciplina y trabajo. Con *Astroboy* se inició una nueva era en el *manga*, donde la variedad de historias y estilos. Actualmente existen lugares donde pueden encontrarse diversidad de *mangas* como en los *Mangakissa*¹¹ muy famosos a mediados de los años 90 (Rojas, 2001:50), al principio se consideraba a los que asistían como reprimidos sociales que perdían el tiempo y no eran bien vistos. De esta situación surge el término *otaku* que significa “maniaco” (Ídem). Al contrario en nuestro país esta palabra se usa para nombrar a los aficionados a los *mangas* y animaciones japonesas no de forma peyorativa, si no de forma halagadora. La palabra *otaku* ya no se usa en Japón mientras que en nuestro país sigue vigente y para la mayoría de aficionados es un orgullo considerarse *otaku*.

La industria del *manga* en Japón prospera conforme pasan los años, en 1980 se producían cerca de 4 millones de *mangas*, revistas y libros (Schodt, 1985:12) En la actualidad esta cifra no ha cambiado del todo y se producen cerca de trescientos diferentes *manga* al año (Schodt, 1985:137). Entre las principales editoriales encontramos a *Kodansha*, con revistas como la *Shonen Club* y *Shonen Magazine*, dedicadas exclusivamente a la publicación de historias dirigidas al público masculino, la cual ha registrado el mayor número de ventas (Rojas, 2001:58). También se encuentra la editorial *Shueishia* que fue la primera en publicar *manga* para chicas, de la cual su revista más importante es el *Shonen Jump*, la competidora directa del *Shonen Magazine*. Por último se encuentra la *Shogakukan* de la que se deriva *Shonen Sunday*. Todas ellas son revistas enfocadas principalmente al público masculino.

¹¹ También conocidos como "cafés anime", son lugares especiales donde los aficionados pueden disfrutar de enormes librerías dedicadas exclusivamente a *mangas* y pueden encontrarse desde las primeras publicaciones hasta las más recientes. Cuentan con servicio de cafetería y máquinas de bebidas completamente gratuitas. Hay cómodos sofás de descanso donde se puede pagar por hora. Comúnmente una persona puede comprar un *manga* en una librería o tienda de revistas, sin embargo el *mangakissa* es una biblioteca especializada sólo en *manga* (Véase, Rojas, 2001: 49).

1.6. Características del *manga*

Lo que diferencia a el *manga* con otras historietas y cómics es el tamaño y su forma de leerlo, estos se leen de derecha a izquierda¹² (Galicia, 1999:3). Son publicaciones semanales y mensuales dependiendo de la editorial, la duración de una publicación de *manga* está sujeta al autor, quien decide cuando pone fin a su historia esté o no concluida.



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha

Su presentación es en forma de pequeños libros de 11 x 20 cm aproximadamente; constan de entre 60 y 400 páginas a diferencia de otras historietas y cómics donde normalmente no se pasa de las 20 hojas en sus publicaciones (Galicia, 1999:3). Sus precios son muy accesibles en Japón a diferencia de nuestro país, donde algunos ejemplares alcanzan los 400 pesos. Los diferentes elementos utilizados en los *mangas* corresponden a los de la historieta tradicional y el cómic, como son las onomatopeyas, los globos y los diferentes planos y viñetas.

Las portadas siempre vienen a color y en algunas ocasiones las primeras dos páginas también se muestran en color.

Los *mangas* también pueden ser llamados *Komikku* palabra retomada del inglés que significa cómic (Rojas, 2001:1). La pronunciación japonesa lo expresa como *Komikku*. En cuanto a su estructura, el



X© 1992, CLAMP, Editorial Kadokawa Shoten

¹² Respetando la forma de escritura japonesa.

manga utiliza más recursos cinematográficos que las historietas extranjeras, las viñetas no tienen un estricto orden por lo que sus personajes pueden abarcar toda la hoja y en ocasiones una acción puede darse en muchas páginas para darle más realismo y sentimiento (García, 2004:42). El *manga* posee onomatopeyas únicas creadas por sus autores, por ejemplo el caso del sonido del silencio que no es utilizado en otro tipo de historieta y cómic y se representa como “SHIN” (Rojas, 2001: 109). El papel es monocromático y en blanco y negro, el dibujo tiene un trazo muy sencillo el cual resalta por sus grandes ojos y rostros infantiles, sin embargo cada autor tiene su sello particular, por lo que se puede distinguir a cada *mangaka*¹³ gracias a la forma de dibujar los ojos, los cuales representan todas las emociones y sentimientos de los personajes. Galicia (1999) menciona que es importante no confundir con *manga* a ningún dibujo hecho con ese estilo, porque sólo se puede considerar *manga* si es creado en Japón, son historietas hechas específicamente para ese país.

En los años 70 debido al enorme éxito que alcanzaron se crearon en Japón las *Comiket* o *Comic Market*, lugares donde se reúnen todos los dibujantes que quieren presentar sus trabajos de forma informal llamados *doujinshis*¹⁴, pueden ser de temáticas variadas, y generalmente usan a los personajes de los *mangakas* reconocidos. En países extranjeros también los aficionados realizan este tipo de historietas y cada año se reúnen en diferentes lugares para conocer nuevos talentos e historias independientes a un bajo costo.

¹³ Nombre que se le otorga en Japón a los artistas que se dedican a la creación y elaboración de *manga*.

¹⁴ Son *manga* hechos por aficionados o por personas que pretenden convertirse en *mangakas* profesionales. Algunas de estas publicaciones sobresalen por copiar los estilos de los *mangakas* famosos y recrean historias alternas de sus personajes favoritos o bien historias y estilos completamente originales. Los pueden realizar una o varias personas y es con su propio presupuesto que logran llevar a sus lectores su trabajo. Algunos de los más famosos *mangakas* actualmente primero pasaron por la *Comiket* antes de dibujar profesionalmente (Véase Schodot, 1996: 2).

1.7. Géneros del *manga*

Después de la segunda guerra mundial, se crearon diferentes géneros en el *manga* con el propósito de abarcar el mayor número de lectores posibles considerando sus gustos, edad, escolaridad y sexo (Rojas, 2001: 45). Los géneros del *manga* son muy variados, porque se enfocan a casi todo tipo de público, en Japón es de suma importancia llegar a casi todos los sectores de la población (Maia Tsurumi citado en Craig, 2000:171), debido a que el *manga* es el principal medio de entretenimiento, se busca que los lectores de todas las edades disfruten de estos medios masivos, por lo que se crearon diferentes temáticas de acuerdo a cada público. En el caso específico de esta investigación, se han considerado el análisis de los géneros más populares del *manga* tanto en Japón como nuestro país los cuales son: “El *Shonen*, el *Shoujo*, el *Kodomo* y el *Hentai* o *Ecchi* (Galicia, 1999:6)”. Estos géneros que se presentan a continuación siguen vigentes y representan el inicio del *manga* contemporáneo:

- *Shoujo*

La palabra *Shoujo* significa jovencita en japonés y se usa para llamar así a las historietas enfocadas en mujeres de 13 a 20 años (Rojas, 2001: 91). Este género en particular ha sido de gran importancia en Japón debido a que significó la entrada de las mujeres en el mundo de la historieta, no sólo como realizadoras, también como personajes protagonistas (Rojas, 2001). Anteriormente el *manga* era dibujado por hombres, al igual que las historias *shoujo*, sin embargo prevalecían los conflictos bélicos. Al término de la Segunda Guerra Mundial las mujeres comenzaron a introducirse en el *manga*, hubo movilizaciones de mujeres que demandaban tener los mismos derechos que los hombres y ser tratadas dignamente como seres no dependientes de

los varones los cuales tenían todos los derechos sobre ellas (Akamatsu, 1998:12). Lo que más afectaba a las mujeres era el hecho de no poder trabajar ni recibir dinero y en ocasiones se decidía quiénes serían sus parejas. Las mujeres japonesas buscaban relacionarse más en ámbitos laborales y buscaban tener educación igualitaria. Ante una sociedad culturalmente dominada por los varones (Schodot, 1996:95), las mujeres lucharon y empezaron por promover sus ideas a través de revistas y *mangas* (Rojas, 2001: 91), porque era una forma de demostrar que también eran libres. Si los hombres dibujaban *manga*, ellas también.

Algunas leyes cambiaron y favorecieron en varios aspectos a la mujer (Akamatsu, 1998:25),



Card Captor Sakura© 1996. CLAMP. Editorial Kodansha

debido a las diferentes movilizaciones que sucedían se logró que pudieran votar y trabajar. De acuerdo con Rojas (2001:52) algunos *mangakas* estuvieron inactivos durante la guerra y los que se encontraban sólo producían historietas con fines propagandísticos alusivos a la posguerra, sin embargo después de este periodo la industria del *manga* creció y se enfocó al género infantil, sin embargo las temáticas eran muy violentas y no se ocupaban por retomar

el lado sentimental de la vida, aspecto que sí retomaron las mujeres.

Osamu Tezuka fue el pionero en el género *shoujo manga* (Rojas, 2001: 89), integró escenarios extranjeros en las viñetas y creó los personajes andróginos, y la transpolación de sexo, donde una mujer debe actuar como un hombre en determinadas circunstancias. Tezuka a pesar de ser pionero en este género en un principio no contempló la imagen de la mujer como elemento

principal, porque a pesar de que algunas protagonistas eran mujeres, siempre se comportaban como hombres o se hacían pasar por ellos.

En algunos *manga* las mujeres tomaron la dinámica de la transpolación de sexo como una forma de ser igual que los hombres, y se enfocaban en historias de mujeres que se vestían y comportaban como ellos. El tema de la transpolación de sexo es muy popular entre el *manga shoujo* y es un elemento bastante utilizado, tal es el caso de *Shoujo Kakumei Utena*¹⁵.

Los personajes andróginos creados por Tezuka fueron retomados por otros autores como Fujimoto Yukari¹⁶, donde un personaje era hombre y mujer a la vez. Japón al ser una cultura en la que dominaba por completo el hombre a la mujer antes de la guerra (Schodot, 1996:96), tuvo todas sus actividades separadas de las mujeres como ejemplo el teatro donde sólo había personajes hombres. La inspiración de los autores de *manga* en crear personajes andróginos radicó en la influencia del teatro *Takarazuka* (Rojas, 2001:89), un estilo parecido al tradicional teatro *Kabuki* de Japón, donde los hombres interpretan papeles de ambos sexos, de acuerdo a Rojas (2001: 80), en el *Takarazuka* únicamente participan mujeres e interpretan papeles de ambos sexos¹⁷. Los cuentos ilustrados que existían en Japón fueron llevados al teatro, también se representaban obras de Hamlet, Shakespeare, Moliere, entre otros, así como también historias originales que tiempo después fueron llevadas por los escritores a través de *mangas*. Tezuka reconoció haber creado su personaje más famoso *Astroboy* como una niña (Ibidem, 90), sin

¹⁵ Es la historia de *Utena Tenjô* una chica que después de la muerte de sus padres es rescatada por un príncipe, el cual le dice que debe ser fuerte. Pasan los años y *Utena* no sabe cómo encontrar a su príncipe por lo que decide ser uno, creyendo así encontrar a quien la rescató. En México no llegó a publicarse el *manga* de *Utena*, sin embargo fue transmitida en el 2000 como serie animada con el nombre de “El anillo mágico” (Véase Chito Saito, 1997).

¹⁶ Creador del famoso *manga* “La princesa caballero”, 1967. Una historia que habla de una mujer que se viste y comporta como hombre.

¹⁷ El teatro japonés *Takarazuka* educaba a las mujeres para ser perfectas actrices y después excelentes amas de casa. Debían llevar el cabello muy corto, “en este tipo de teatro, las mujeres representan papeles masculinos ya que se cree que ningún hombre tiene la misma sutileza, elegancia y caballerosidad de una mujer”. En un principio era sólo la literatura japonesa la que se llevaba a los escenarios, sin embargo con la creciente popularidad del *manga shoujo*, el *Takarazuka* llegó a montar obras de este género y viceversa (Véase Rojas, 200:81).

embargo, decidió conservarlo como un niño y retomar las características de este teatro dejando sólo la apariencia femenina e infantil.

Debido a todas estas influencias el *manga Shoujo* fue el primero en introducir personajes homosexuales y lésbicos en sus historias llegando de esta manera a crear géneros independientes como son el *Yaoi* (*manga* homosexual) y *Yuri* (*manga* lésbico)¹⁸. En México la animación que sin ser *Yuri* causó controversia debido a su tema lésbico fue *Bishoujo Senshi Sailor Moon* con el romance de dos estudiantes de preparatoria. En el *manga* en general es muy común encontrar en las historias temas relacionados con la homosexualidad y el lesbianismo, sin embargo no se tocan con la profundidad con que lo hace el *Yaoi* y el *Yuri*.

Del género *Shoujo* también han surgido términos que sirven para llamar a los personajes extremadamente bellos en el *manga* estos son *bishoujo*, que significa chica hermosa y *bishonen* (Rojas, 2001: 79), que significa chico hermoso. Se utilizó en el momento en que se comenzó el estilizado de los personajes para hacerlos más bellos. La mayoría de las veces es difícil diferenciar a los hombres de las mujeres debido a su extrema belleza, que en los hombres corresponde más a rasgos femeninos.

Esta concepción de belleza y de lo que significa el amor contrasta con las ideas occidentales que se tiene sobre el género en nuestra cultura, donde un hombre no debe verse afeminado, porque se le tacha de homosexual entre otros adjetivos peyorativos. En palabras de Rojas (2001:79), en Japón las mujeres tienen la creencia de que el amor verdadero y puro se da sólo entre dos personas del mismo sexo, porque no puede haber maldad en dos personas iguales.

¹⁸ El *manga Yaoi* y *Yuri* nació en los eventos japoneses llamados *comiket* de los años 70, donde los fans hacían parodias de las historias de los *mangakas* más famosos, pero con temáticas homosexuales, para poco después hacer sus propias historias originales. El *manga* dibujado por un grupo de chicas llamadas *Clamp* son el más claro ejemplo de la androginia en sus personajes y las relaciones homosexuales y lésbicas con historias como *Chobits* (2001), *Sakura Card Captors* (1996) y *Clover* (1997). *Mangas* publicadas por la editorial [Kōdansha](#), en Japón.

Es por esta razón que las lectoras japonesas gozan leyendo historias de homosexualidad y de crear personajes extremadamente bellos que son los *bishoujo* y *bishonen*¹⁹. Al principio en el *Shoujo* se mostraba a la mujer en el *manga* como la dama en peligro sumisa, quien lloraba amargamente por no tener los mismos derechos que los hombres, sin embargo con la entrada de las mujeres en estas historietas se le dio al género femenino más protagonismo interpretando otros roles que no eran siempre los de una mujer débil, y correspondían más a los de una mujer exitosa profesional, laboral y sentimentalmente.

- **Shonen**

El *shonen* es la palabra japonesa que significa "muchacho o joven" (Schodt, 1986). Estas historias están dirigidas como su mismo nombre lo indica a hombres jóvenes hasta los 20 años. Los protagonistas de las historias están entre 15 y 17 años (Galicia, 1999:8). En este género *manga* la composición en los trazos no es tan decorada como en su contraparte el género *shoujo* (dirigido a las mujeres), el cual utiliza flores, estrellas y destellos en su elaboración.



Aa! Megami Sama© 1988. Kosuke Fujishima. Editorial Kodansha

¹⁹ Este tipo de personajes también serían utilizados en otros géneros *manga* para atraer más lectores de acuerdo a sus preferencias. Por lo que es común ver en otros géneros de *manga* personajes masculinos muy atractivos para el sexo femenino. Otros elementos que en un principio caracterizaron al *shoujo* fue la gran publicidad que se dio para promover estilos de moda entre las jovencitas y accesorios que podían combinar con su ropa, a la vez que se mostraban entrevistas con personajes femeninos famosos (en su mayoría niñas) promoviendo algún maquillaje o algún tipo de ropa (Véase Rojas, 2001: 68).

Al ser historias dirigidas a un público masculino las mujeres presentadas son exuberantes en sus proporciones. Los hombres no son dibujados de forma exagerada, salvo en sus excepciones en que se les presenta en extremo musculosos como en el *manga Dragón Ball Z*²⁰. Un rasgo característico de las historias *shounen*, consiste en que la mayoría de las veces un chico que se muestra como un inadaptado social y fracasado ante las mujeres (García, 2004: 43), para después conocer a una mujer hermosa que se enamora de él y que está dispuesta a realizar cualquier cosa que le pida (todo sin llegar a las relaciones sexuales), el *shounen* sigue la estructura de incorporar por lo menos una mujer muy atractiva, atrevida e inocente. En palabras de Hernández (2003, 66), en algunas ocasiones este género es criticado en cuanto a sus historias en las cuales predominan los hombres rodeados de mujeres, lo que algunos consideran que incita a la discriminación hacia el género femenino.

- *Kodomo*



Dr. Slump© 1980. Akira Toriyama. Editorial Shueisha

Kodomo significa niño en japonés y corresponde al género infantil del *manga*. Va dirigido a niños de 6 a 11 años (Galicia, 1999: 7). En su haber se encuentran varias de las historias más populares en México, Estados Unidos y Japón, entre otros lugares. Tenemos el caso de Digimón, Pokémon y Yugioh²¹. Estas tres series han producido ganancias millonarias con la gama de productos

²⁰ Akira Toriyama, publicado por *Shounen Jump*, 1984, Japón.

²¹ Véase “Manga la conquista de Occidente” publicado por revista Día Siete, periódico El Universal. García, 2004, P. 46.

que ofrecen tanto en videojuegos como en ropa.

Los dibujos tienen características como el *shonen*, sin embargo, en el *kodomo*, no es tan común encontrar heroínas en las historias, y las mujeres pasan a tener un papel antagónico y/o secundario en la historia (Galicía, 1999:7), los temas principales llegan a ser de robots, como es el caso del *manga Dr. Slump* (imagen izquierda), que si bien el título representa la parte masculina de uno de los protagonistas, el personaje principal es una niña robot muy amable y traviesa que se hace pasar por humano y por hermana de su creador. Su más grande sueño es ser adulta y tener senos, sueño imposible considerando que es un androide.

Como ya mencioné anteriormente el género infantil prosperó después de la guerra y se consideró “La edad del *manga* para niños” y Japón se autonombró como “El reino del *manga*” (Rojas, 2001: 51). Este periodo correspondió a una era muy difícil, donde muchos *mangakas* se retiraron debido a la escasez de papel y la falta de recursos económicos, los que decidían no abandonar la ciudad, eran obligados a tratar temas bélicos en sus trabajos, por lo que se puede decir que el *manga* infantil fue en suma violento y se tocaban incluso temas sexuales, sin embargo muchos dibujantes apostaron todo con el *kodomo*, uno de ellos fue Go Nagai (Hernández, 2003: 47), quien causó revuelo con sus historias infantiles donde mostraba semidesnudos y dosis de mucha violencia. Historias como “la escuela indecente” evolucionaron el género infantil tocando historias donde padres e hijos se peleaban a muerte con armas de todo tipo (Galicía, 1999: 21). Algunos *mangakas* japoneses han hecho fuertes críticas a la compañía Disney por mostrar acontecimientos distorsionados y se lamentaban el hecho de que los niños vivieran un contexto inexistente a través de sus películas (J.Craig, 2000). En el *manga*, al

contrario, se abordan temas muy controvertidos para nuestra sociedad como lo es la sexualidad, el pandillerismo y la pornografía, como es el caso del *manga Crayon Shin-chan*²²

- **Hentai o Ecchi**



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha

Hentai o etchi que en japonés significa pervertido, es la palabra que se usa para determinar el género de *manga* para adultos de corte erótico o pornográfico (Galicia, 1999: 9). Es más común en ese país usar el término *ecchi* debido a que la palabra *hentai* tiene una connotación muy fuerte. Las historias son en extremo de alto contenido sexual. Este género fue creado por Go Nagai (Hernández, 2003: 60), que posteriormente de trabajar con el género infantil con mucha controversia al mostrar violencia extrema y desnudos, inspirado en las revistas *playboy* norteamericanas comenzó a dibujar mujeres en extremo atractivas y de grandes proporciones, totalmente opuesto a los rasgos de las mujeres japonesas, las cuales de acuerdo con Morris (1998:125), desde tiempos muy antiguos tanto en la literatura oriental como la occidental, la mujer era representada como frágil con un aspecto físico muy estilizado, sin embargo cabe mencionar el estilo de la cultura *Kawaii* ('lindo' en japonés), que de acuerdo a Bogarín (2011:64), se trata de un estilo que denota lo que se considera en extremo tierno en el

²² El cual retrata la vida acelerada de un niño de cinco años que influenciado por los medios de comunicación que gusta de la pornografía y se divierte molestando a la compradora compulsiva de su madre y a su padre un empleado de clase media que apenas gana lo suficiente para cumplir los caprichos de su esposa e hijo. En México no llegó el *manga* de *Crayon Shin-chan*, pero sí la serie animada en el 2002, que en diversas ocasiones fue censurada y retirada definitivamente de la televisión (Véase William Lee, citado en J.Craig, 2000:186).

comportamiento, también físicamente destacando la pureza, delicadeza, la bondad y la belleza andrógina. Los niños en Japón son considerados con todas las características de *Kawaii* y esto se ve reflejado en el *manga* en donde la mayoría de personajes tiene este estilo, sobre todo en los rasgos faciales. Entre más infantil, es considerado como lo más bellos, los dibujos *Kawaii* se dibujan con formas redondas y colores pastel.

Las leyes en Japón prohíben cualquier exhibición de vello púbico tanto en publicaciones para adultos como para las que no lo son (Rojas, 2001), de igual manera no se pueden exhibir los genitales en cualquier tipo de material. Los dibujos japoneses en nuestro país se encuentran muy asociados con la pornografía, esto debido a la gran cantidad de imágenes que muestran a chicas extremadamente hermosas y de voluptuosas proporciones con vestidos entallados y diminutas faldas como en el *manga Bishoujo Senshi Sailor Moon*. Entre las animaciones y *mangas* con mayor popularidad que llegaron a México como *Dragon Ball* y *Ranma 1/2*, se podía observar a personajes femeninos siendo acosados por ancianos y jóvenes al estar durmiendo desnudos, bañándose, en ropa interior o trajes de baño. En nuestra sociedad de acuerdo con Galicia (), se consideró a estas animaciones e historietas como satánicas y poco saludables para los niños y adolescentes, porque los corrompía con los temas tan controvertidos que presentaba.

Existen revistas especializadas que se enfocan en hablar de este género, incluso enseñan a los aficionados a dibujar en este estilo, sin embargo la mayoría de los trabajos de corte pornográfico que se exhiben en nuestro país son en su mayoría *doujinshis*, es decir, están hechos por aficionados que no son japoneses.

Para finalizar, entre los géneros más conocidos del *manga* también se dan subgéneros, por lo que podemos encontrar una diversidad de temáticas diferentes, como lo es el *Seinen*

(Hernández 2003: 67), un *manga* dedicado a las personas adultas después de los 20 años, sus historias son variadas y su contenido no es sólo sexual, está dirigido tanto a hombres como a mujeres, otro género es el de los *Mechas*, que está dedicado a las temáticas futuristas y robóticas a los cuales se le suman los ya antes mencionados *Yuri* y *Yaoi*, en estos últimos, la mayoría de los personajes son *bishoujo* y *bishonen*.

CAPITULO II. EL GÉNERO: CONSTRUCCIÓN SOCIOCULTURAL

Desde el siglo XVII en la Ilustración, varios autores se percataron que la desigualdad entre hombres y mujeres se centraba más en prácticas sociales y no en términos biológicos. Jean Jacques Rousseau (citado en Amorós, 1995), quien también fue considerado como el teórico de la feminidad mencionaba que las mujeres deben estar en el espacio privado como lo son las cuestiones domésticas o bien actividades donde no tengan que abandonar sus actividades supuestamente naturales como las de ser madres y esposas. Los hombres al contrario debían estar en asuntos públicos en donde primordialmente se relacionaban con la política.

La postura de este autor se inclinaba también, a que la opresión y discriminación hacia las mujeres por el sexo masculino se debía a que las mujeres aceptaban estas situaciones como algo que se encontraba en su naturaleza, porque desde que nacen se les inculcan estos valores. Estas visiones de las diferencias de los sexos que vienen desde la Ilustración, nos hacen percatarnos de la representación que se ha tenido de las mujeres, las cuales está muy ligadas a las cuestiones domésticas y pasivas, mientras que los hombres intervienen más en las cuestiones donde se debe utilizar principalmente la fuerza y aspectos que tiene que ver con la organización social, estas características no tienen que ver con ningún asunto biológico y han limitado el comportamiento de las personas dividiendo las actividades de acuerdo al supuesto sexo débil y fuerte. Lamas (1996:224), habla sobre esta situación y explica que desde tiempos muy remotos se han asignado las actividades de acuerdo al sexo, a partir de ese momento comenzó la asignación de roles de acuerdo al género, sin embargo ser mujer u hombre no específica tener características específicas.

Estas diferencias están lejos de situarse en condiciones meramente biológicas y están situadas en diferencias sociales. Autoras como Simone de Beauvoir (citada en Amorós, 1995:59), menciona: “no se nace mujer, se llega a serlo” Son situaciones que se enfocan en reafirmar tu

sexo, tiene que ver con la concepción que se tiene socialmente en la cual debes pertenecer a un género que no puede ser otro más que hombre o mujer. Amorós (1995), habla sobre el origen de esta concepción del género y menciona que desde la antigüedad, también se ha llegado a una desigualdad entre hombres y mujeres debido a una cosmovisión meramente masculina que construye a las personas a partir de supuestos biológicos donde el varón es el más fuerte y la mujer se considera débil.

Entre las investigaciones más importantes sobre género tenemos a Joan Scott (2008), quien habla sobre el concepto de género, el cual analiza los aspectos sociales entre hombres y mujeres y sus relaciones, a la vez que rechaza las ideas que se tienen respecto a que los hombres tienen más fuerza y que las mujeres sólo nacimos para ser madres, este tipo de ideas que Scott considera son construcciones culturales, son las que llevan a que las relaciones entre los sexos sean muy desiguales y discriminatorias en relación a las mujeres. Se podría decir que este concepto se refiere a las formas de relacionarse entre las personas y determinan ciertas características las cuales deben de ir acorde a lo que se establece en la sociedad y lo que se considera como acorde a los patrones establecidos.

El género como categoría de análisis fue introducido por las feministas, las cuales ven en el concepto una desigualdad construida que se manifiesta en los ámbitos políticos y sociales. En este sentido Scott (2008), remite al significado de género y lo entiende no sólo como un término que nos permite diferenciar a las mujeres de los hombres, se trata de una categoría de análisis que nos lleva a conocer cómo se desarrollan las relaciones sociales, las prácticas simbólicas y culturales entre los seres humanos que imponen pertenecer a una categoría específica. Este sentido de pertenencia te cataloga a que realices ciertas actividades de acuerdo a tu posición, somos personas culturalmente hechas, porque nos denominaron hombres y mujeres a esto se le

llama: “procesos de atribución de género” (Navarro, 1999:120). Estamos convencidos de que sólo existen hombres y mujeres y que no hay más allá.

El concepto del sistema sexo/género planteado por Gayle Rubin (1986), coincide con el concepto de género de Scott en el sentido en que explica que el sexo es una construcción sociocultural, para esta autora la vida social en la que se desarrollan los individuos es el centro de ideologías que generan desigualdad de género afectando sobre todo a la mujer.

Navarro (1999), nos habla sobre las concepciones que se forman debido a las diferencias sociales entre hombres y mujeres que establecen cómo debemos comportarnos socialmente y que de alguna manera crean binarismos inmóviles, por lo que las personas con diferentes preferencias sexuales son discriminados y no aceptados por la sociedad. Las personas constantemente hacemos género, actuamos de una manera en que podamos ser identificados como hombres y mujeres. Determinamos la mayoría de las veces el sexo de la persona por la ropa que utiliza, sus accesorios o su forma de hablar características que no tienen que ver con lo biológico.

Goffman (citado en Navarro, 1999), llama naturaleza esencial a lo masculino y femenino que mostramos a la hora de interactuar con los otros, es nuestra esencia, esto puede evidenciarse a simple vista y no deja de ser una característica natural. Nosotros podemos tener actitudes que no siempre corresponden a la de nuestro género, sexo o naturaleza. El género es construido socialmente y las personas no son diferenciadas por sus características biológicas, los roles de comportamiento se transmiten a través de discursos que hoy en día siguen vigentes. Nos construimos en base a las características sociales que determinan que una mujer siempre es más débil que el hombre. Esta dominación es cultural en base a los discursos transmitidos en las instituciones. Por ejemplo podríamos mencionar que en diversas familias incluidas las japonesas

(Benedict, 2011:186), la mujer siempre debe servir y obedecer a su padre y hermanos, debe ser buena en las labores del hogar, cocinando, cuidando niños y ser muy femenina para gustarle al varón. Así como también el que debe llegar virgen al matrimonio.

La sociedad en la que nos desenvolvemos todos los días, se crean y marcan parámetros de lo que se considera normal y anormal como es el estigma, el cual se da cuando hay una interacción cara a cara con otros actores sociales pues como lo menciona Erving Goffman “un atributo que estigmatiza a un tipo de poseedor puede confirmar la normalidad de otro” (1970:13). Así se puede ver como una construcción social afecta a gran parte de los individuos de la sociedad, por el hecho de sentirse fuera de lo que rige la mayoría.

La socialización primaria es la que se construye en base a la familia en los primeros años de vida, de acuerdo a Berger y Luckman (2008), construye a las personas desde su infancia principalmente en el hogar. Por medio de la familia se nos dan las herramientas para empezar a socializar, se adopta todo lo que se ve en el ámbito donde nos desarrollamos y se toma el ejemplo principalmente de la madre y el padre. Por ello podemos ver cómo es que la construcción de la identidad empieza por la familia, donde se empieza a interiorizar los roles, valores, costumbres y formas de pensar.

En palabras de Erving Goffman (1981), los roles de género designados por la sociedad son únicamente los papeles que cada individuo debe desempeñar en el transcurso de su vida, éstos son principalmente según su edad, estatus social y religión. Generalmente nos construimos según lo establecido socialmente y nos creamos un “otro generalizado”, es decir una identidad que debemos ser ante los demás, es en ese momento cuando tomamos actitudes del otro que son aceptados por la mayoría y que van de acuerdo a los parámetros establecidos, “la reacción del

individuo mismo en virtud de la adopción del papel del otro” (Goffman, 1981). Los ambientes donde nos desarrollamos y los lugares a donde vamos también hablan de lo que somos, la escuela, un salón de belleza, un deportivo, existen infinidad de lugares donde se reafirma que somos de un sexo específico.

Navarro (1999), concibe al concepto de género como un elemento que se forma en las relaciones sociales y debemos identificar las diferencias que se dan entre sexo, categoría sexual y género, tomando en consideración que a pesar de ser significados distintos estas tres categorías van relacionadas y nos permiten entender cómo se construyen los seres humanos ya sea como hombres y mujeres. Principalmente la relación entre el sexo y el género, debido a que según el sexo con el que nacemos, socialmente determina nuestra identidad masculina o femenina.

Sexo es el que se determina biológicamente y nos da cuenta de si uno es hombre o mujer, la categoría sexual es en donde nos posicionamos socialmente, ya que se nos exige que entremos en una categoría como tal ya sea femenina o masculina. El género nos ayuda a ejercer nuestra conducta en el entorno social y nos define como hombres y mujeres por nuestra apariencia física y actividades que realicemos (Navarro, 1999). En todas las estructuras sociales un hombre es un hombre y una mujer es una mujer, es una visión muy rígida que no permite hacer otra distinción y por ende social y culturalmente no se permiten otras categorías diferentes, aunque existan.

En el *manga*, sobretodo en el género dirigido a las mujeres, no se encuentran estos binarismos inmóviles de género, puede haber otras características que no se atribuyan a algo específico, por lo que se puede ver una gran movilidad en las identidades de los personajes que no siempre reafirman la idea de que nuestra esencia debe permanecer intacta como hombres y mujeres y que por tal motivo las actividades que realicemos confirmen lo que somos.

La mayoría de la historietas japonesas muestran a personajes que no pertenecen a una categoría femenina o masculina. En la cultura japonesa, en ocasiones se llega a traspasar esa categoría rigurosa de género y puede haber otra gama de posibilidades, como es el caso del *manga* dirigido a mujeres (*Shoujo*), el cual tiene una fuerte tendencia a la androginia en los personajes y en diversas ocasiones no se puede definir a qué sexo pertenecen.

Estudios hechos por algunas feministas plantean la idea de que el género corresponde a una visión en donde se puede ver a la mujer interpretando un rol pasivo que termina discriminándola. Estas formas de pensamiento se encuentran escondidas culturalmente, por el hecho de que las mujeres debemos reafirmarnos, cuando esto no tiene que ser necesario, porque esto es lo que conlleva a que surjan los estereotipos de género, porque las representaciones refuerzan una idea de lo que somos.

La mujer es considerada para Amorós (1995:62), como la naturaleza, por lo tanto no se puede considerar como un individuo, porque la naturaleza es algo que si bien está en todas partes no es algo palpable y tangible como la cultura, la cual ha sido la representación del hombre, en sus símbolos y en la historia, sin embargo la mujer no. A lo largo de la historia ha sido relegada a un segundo plano debido al discurso y cultura que están inclinados hacia una visión masculina.

En este sentido, se plantea la idea de que las relaciones socioculturales están regidas por ciertos valores masculinos. Lagarde (1993:92), hace énfasis en que se trata de un poder que utiliza argumentos de clase, de etnia, de raza, capitalistas, sexistas, religiosos, entre muchos otros que discriminan a las personas por sus características físicas, intelectuales y sociales. Las construcciones que emergen en los medios de comunicación masiva sobre la idea de lo que

representan los sexos corresponde a un discurso que se encuentra construido principalmente dentro de una perspectiva masculina.

A esto las feministas lo llamaron con el término de patriarcado. Este concepto de acuerdo a H. Puleo Alicia (1995), era considerado principalmente como un sistema de dominación que inició desde tiempos muy antiguos y eludía la importancia del sexo masculino, lo reconocía como el más fuerte y representaba la fuente de poder encima de cualquier cosa. Los hombres viejos considerados los más sabios, eran los que contribuían a la formación de las construcciones socioculturales de las comunidades y heredaban el conocimiento a los demás.

Para Cobo (1995), el sistema de patriarcado representa una forma de dominación colectiva que ejercen los hombres sobre las mujeres en la mayoría de sus ámbitos de la vida, lo que no permite que se desarrollen plenamente en esferas públicas y privadas. Se transforma y moldea según las formas de vida y la cultura. Puleo (1995), menciona que el poder androcéntrico del varón se reflejó en el aspecto de que él podía desenvolverse en la esfera pública desarrollándose en los ámbitos de la política.

Actualmente algunas de estas actividades han ido perdiendo la fuerza que anteriormente tenían, las mujeres se desarrollan tanto en el ámbito público como en el privado, sin embargo actualmente aún siguen existiendo patrones que son difíciles de aceptar y se muestran social y culturalmente, como en los casos en que a las mujeres no se les acepte en algún empleo por estar embarazadas o no recibir el mismo sueldo que un hombre. Hoy en día existen mujeres que todavía no pueden decidir sobre sus cuerpos y son víctimas de violencia psicológica, física y sexual. La gran influencia moral que originan las diferentes instituciones y los medios de comunicación, reprime la situación principalmente de las mujeres y las oprime y subordina.

El concepto de patriarcado ha demostrado ante estas situaciones su metaestabilidad al cambiar de acuerdo al tiempo y las circunstancias. Dentro de este marco que nos habla de una ideología masculina, sería fundamental ubicar a los medios de comunicación como una forma en la que el patriarcado ha extenuado su metaestabilidad a través de ideas “construidas” sobre los sexos y donde se reflejan algunos factores que pese al paso de los años continúan insertados en la cultura a través de lo que transmiten. Se encargan de seguir remarcando las diferencias entre los sexos y siguen reforzando estereotipos que deforman la naturaleza del cuerpo humano. Los homosexuales, lesbianas y cualquier otra persona con diferentes preferencias o pertenecientes a otro tipo de etnia y raza, por ser diferentes a lo ya establecido son rechazadas, lo que no sólo involucra a las mujeres como objeto único de discriminación, subordinación y rechazo.

La idea sobre una cosmovisión patriarcal ha sido motivo de diferentes estudios y críticas por las feministas, quienes se interesaron en cuestionar la gran represión que por largo tiempo ha tenido cautivas a las mujeres en diferentes aspectos principalmente, las mujeres en el ámbito laboral, las relaciones de pareja, la sexualidad y natalidad entre otras.

2.1. Estudios sobre los estereotipos de las mujeres en medios de comunicación

Otro aspecto importante en la realización de esta investigación es la cuestión de las mujeres en los medios de comunicación. Con sus discursos e imágenes, a través de ellos se representan continuamente los roles de género, que como anteriormente había mencionado en palabras de Lamas (1996:222), son conductas predeterminadas que se espera hagan hombres y mujeres para reafirmarse como tal socialmente. En ocasiones son estos roles los que estandarizan ciertas

actitudes que permiten reforzar los estereotipos de género a través de ciertas imágenes o contenidos en los medios de comunicación y en textos.

Para entender de qué manera se construyen estereotipos de acuerdo a los roles de género, es muy importante mencionar los estudios de las mujeres que se han realizado en cuanto a esta categoría de donde parte el concepto de rol. Es de suma importancia para esta investigación, porque a partir del concepto de género se puede analizar cómo se construye la identidad de las personas y cómo desde que nacen se les trata de imponer ciertas características de acuerdo a su sexo biológico.

Los estereotipos como menciona Regalado (citado en González, 1998:39), son parte de la vida cotidiana de las personas y representan una forma de catalogar a las personas, cosas y situaciones, se pueden encontrar en todas las culturas del mundo debido a que siempre se crean cosmovisiones variadas para diferenciarse de otros. En México existen muchos estereotipos de la mujer y forman parte de nuestro contenido cultural.

La investigación de las mujeres presentada por Lagarde (1997), nos muestra la idea que se tiene de las mujeres y de las diferentes actividades que realiza enfocadas al ámbito privado. La autora menciona que debido a estas actividades, las mujeres son estereotipadas y caen en el papel de víctimas, porque la mayoría de veces se les imponen actividades que no requieren fuerza física y están relacionadas con la cuestión del cuidado del hogar y los hijos.

Lo que se considera importante en esta investigación es el hecho de estudiar las rupturas en el aspecto laboral donde se han insertado las mujeres, las cuales actualmente pueden desarrollarse en cualquier actividad sin ninguna restricción, sin embargo de esta forma se le exige

más que a los varones debido a que las mujeres jamás deben descuidar su hogar. En caso de hacerlo debido a su trabajo, socialmente se les considera malas madres o esposas.

En la investigación de Adela Turín (1995), sobre los cuentos, se muestran los estereotipos en los personajes femeninos y cómo los niños los interiorizan. Aprenden cómo las mujeres en todas las actividades se reafirman al desempeñar la labor doméstica, vestirse de determinada forma, como por ejemplo con delantal, mostrándose siempre tranquila, ordenada y muy pulcra.

Al contrario de las mujeres, los hombres en los cuentos infantiles deben parecer fuertes y ser los encargados de otorgar el sustento a la familia. Las cualidades vencedoras y positivas siempre se muestran en los varones mientras que a las mujeres se les otorgan valores pasivos que la relegan a la labor doméstica o bien se le presenta como un ser malvado y horrible, casi siempre en forma de bruja, sin ningún grado de inteligencia y mentirosa. La formación que un niño o niña se hace a través de los cuentos es muy importante y crea imágenes que representan y refuerzan su género.

Chellet (1980), analiza la imagen de la mujer en las historietas y fotonovelas, dándose cuenta de que estos dos últimos son unos medios de comunicación muy importantes en nuestro país, considerados como productos de la industria cultural (Adorno y Horkheimer, 1988), que en el siglo XX fueron masivamente consumidos por el público mexicano. En la investigación se menciona la importancia que han tenido las historietas en todo el mundo como medio para generar patrones de conducta y valores, así como también para crear tendencias.

Para Chellet (1980), el género más consumido en México fue el melodrama, en el cual se presenta a una mujer indefensa, con bajos recursos económicos en espera de ser rescatada por un

hombre para alcanzar la felicidad. “Rubí”, “El pecado de Oyuki”, “Yesenia”, “Ladronzuela”, “Gabriel y Gabriela”, “La solterona” y “María Isabel” entre otras, son algunos ejemplos de estos melodramas. En el caso de “María Isabel”, se aborda una temática de discriminación racial y de etnia, al tratarse de una mujer indígena que al principio se siente orgullosa de sus raíces, sin embargo la situación la coloca como una trabajadora doméstica, para quien su mayor anhelo es casarse con su patrón y convertirse en una señora de sociedad.

Las mujeres que se presentan en los melodramas son de poca inteligencia y tienen el papel de víctimas, las que no representan este papel son inteligentes pero carecen de bondad y representan a la maldad. La investigación es la realizada por Regalado (1998), quien hace un análisis sobre los estereotipos presentados en las telenovelas así como su gran parecido con los “cuentos de hadas”, tomando en cuenta la importancia que tiene la industria de las telenovelas en nuestro país, considera que éstas generan tendencias hacia el rol femenino equivocadas las cuales reflejan ideas distorsionadas, además de marcar patrones de conducta como el que una mujer no pueda vivir sin un varón, o el hecho de que la felicidad se encuentra en tener una clase social alta, ya que todas las protagonistas al final de la historia acaban con una posición económica más alta gracias al varón que las rescata.

Rodríguez (1965), realiza otra investigación acerca de los estereotipos, presenta un trabajo sobre aspectos físicos y psicológicos de los mexicanos para determinar qué tipo de roles de género se crean a través de su conducta y su imagen. Así como también analiza algunos medios de comunicación entre ellos la televisión, concluyendo que es la que produce más estereotipos debido a que las personas están la mayoría del tiempo en contacto con este medio y comienzan a crearse simbolismos de actitudes, vestimenta, música, etc. Esto genera que se creen prácticas que homogenizan a las personas estableciendo ciertas características, de acuerdo a sus palabras los

más vulnerables a estereotipar son los infantes y las mujeres, las cuales tienen un gran contacto con la televisión.

2. 2. Representación de las mujeres en los medios de comunicación

Los medios masivos son vías, por las cuales transmitimos y representamos todas nuestras prácticas culturales, entre ellas se encuentran la representación y el refuerzo de los roles de género. En el caso específico de las mujeres, son muy variados los roles que representan y están enfocados, principalmente en las mujeres que trabajan, son exitosas y cumplen jornadas laborales largas sin cansarse, sin embargo jamás descuidan a su familia, hijos y esposos. Este último aspecto es el que más sobresale, porque a pesar de que las mujeres sean exitosas profesional y laboralmente, el asunto de la cuestión doméstica es algo que prevalece la mayor parte del tiempo, se busca que las mujeres hagan fácilmente las labores del hogar y que siempre se vean hermosas.

De acuerdo a Gonzales y Lomas (2002:108), cuando las mujeres no son mostradas como las perfectas trabajadoras y reinas de su hogar entonces se muestran materialistas, consumiendo una gran cantidad de productos para siempre lucir perfectas o como “objetos” sexuales, seduciendo al varón, esto puede observarse sobretodo en la publicidad. En este sentido Foucault señala: “La sexualidad se vende como mercancía” (Lauretis, 2000: 33), y no sólo en el caso de las mujeres, también los hombres son representados como objeto de deseo, sin embargo ellas se muestran con una mayor carga de sensualidad y belleza; características que poco a poco se han ido convirtiendo en modelos ideales de lo que representan las mujeres y que propician estereotipos de género que les dice a las mujeres que el trabajo no es tan importante como su familia y su hogar.

En la cultura japonesa en el *manga*, en sus inicios mostraban historias donde la mujer siempre dependía de un varón que la salvara y lo ideal era las mujeres campesinas humildes y sumisas (Rojas, 2002:69). Después de la guerra prevaleció la idea de que las mujeres deben ser amas de casa ejemplares y excelentes trabajadoras (Benedict, 2011:184), las mujeres que se muestran rebeldes antes de ser casadas no son bien vistas socialmente. La imagen es algo que también es sumamente estereotipado, de acuerdo a Aoyagi (citado en Craig, 2000:309), las mujeres japonesas siempre quieren verse como sus cantantes y actores favoritos, prevalece la idea de lo infantil en lo bello, los dientes chuecos, ojos grandes y una extrema delgadez acompañada de unos senos grandes son el perfil ideal en esa cultura. En el *manga* podemos observar que los modelos ideales de mujeres dentro de la trama son las que son buenas amas de casa, muy dulces y sumisas.

Constantemente hay ideas que van cambiando, también hay temas que prevalecen como la idea sobre las mujeres perversas, mentirosas y siempre culpables de desgracias, o bien sumisas y gentiles siempre necesitando protección (Amorós, 1999: 66). La imagen de la mujer es expuesta como “inocente”, “ingenua” y “manipulable”, capaces de hacer lo posible por complacer al varón. Estos supuestos comportamientos son expuestos al público en forma repetitiva lo cual logra un grado de asimilación en las personas.

Para Amorós (1999), estas visiones se les llaman estereotipos sexuales, cuando un grupo comparte ciertas ideas acerca de los sexos y éstas terminan estereotipando a hombres y mujeres, a esto también se le llama definiciones sexuales, las cuales son creencias, valores, estereotipos y normas ampliamente compartidas por los miembros de una sociedad que han sido conformadas a lo largo del tiempo. El estereotipo refuerza pensamientos sobre todas las cosas no importando si esa idea se basa en hechos precisos de la vida cotidiana.

El término de estereotipo fue formulado por Walter Lippman (2007), quien menciona que el estereotipo es un juicio de valor donde se mezclan la verdad y la mentira. Esto debido a que las personas tendemos a hablar sobre cosas a través de la experiencia de otros, en muchas ocasiones esto no es completamente cierto, pero al compartirse por grandes grupos y círculos sociales, se convierte en algo que damos por hecho, es entonces cuando pueden darse problemas entre las personas y en todo lo que nos rodea. Cualquier cosa puede ser estereotipada ya sea de orden religioso, racial, étnico, sexual, entre otros.

Las actividades que normalmente realizan las mujeres son consideradas de poco razonamiento y fuerza física, este tipo de ideas se desarrollan en los ámbitos sociales lo que provoca una desigualdad que coloca a las mujeres en un papel inferior respecto del hombre. Estas percepciones son las que para Gonzales y Lomas se vuelven estereotipos de género (2002:103), desde el siglo XIX las mujeres han sido confinadas como amas de casa la cual sólo debe ocuparse de las labores domésticas a pesar de que hoy en día trabajen, se les inculca ser dependientes de un hombre en todo momento. Estos discursos de las mujeres que nunca deben descuidar su hogar se interiorizado con el paso del tiempo, se cree que es parte de nuestra esencia, que está en nuestra naturaleza (Escandón, 2006: 99). En Japón las mujeres también consideran parte de su esencia las labores domésticas, sobretodo las reproductivas, para ellas es muy importante tener hijos, porque esto en palabras de Benedict (2011:186), eleva su estatus ante los demás, las hace importantes, una mujer sin hijos es una mujer insegura y se considera que no tiene autoridad ante su esposo y su familia.

Aunque en el *manga* no se representa el género de acuerdo a lo socialmente establecido, sí se encuentran características en los personajes que se pueden llegar a estereotipar, como el hecho de que sigan un modelo ideal de lo que es una mujer representada en un cuerpo en extremo

esbelto y un status social elevado, o el hecho de que siempre se preocupen por su aspecto físico con la finalidad de agradar a los varones, teniendo como único objetivo casarse y tener muchos hijos.

2.3. El *manga* como tecnología de género.

La representación continua de lo que nos rodea, en la que intervienen todos, todas es un tarea constante de los medios de comunicación, lo que nos dará una clara explicación que no todo corresponde a la verdad concreta y absoluta, sin embargo, forja las herramientas que sirven como trampolín para interpretar el mundo donde vivimos y la relación entre hombres y mujeres en su constante búsqueda por encontrar un punto equilibrado en el que existan diferencias que complementen y no diferencias que separen.

En el medio en que se represente la imagen de determinado género implica ciertas diferencias y características, Lauretis (2000), hace mención a los análisis hechos por las feministas, basándose en la visión de Foucault quien menciona el término de *Tecnología de los sexos* donde nos señala que las personas a través de los medios, hacemos una interpretación del discurso presentado para construir la realidad. Hacemos los discursos legítimos, los interiorizamos, nos hacemos de una identidad determinada, la aceptamos y representamos porque socialmente es lo correcto, aunque esta representación no exista realmente.

Los medios de comunicación utilizan recursos como la imagen y el discurso para crear una representación de los diferentes sexos, a esto Lauretis (2000), lo llama “Tecnologías de género” debido a que hombres y mujeres se representan o se auto representan de diferentes formas. Lauretis (2000), menciona que las tecnologías de género son los medios de

comunicación masiva, porque ellos crean imágenes y discursos sobre las prácticas socioculturales de hombres y mujeres que hacen que las personas los interioricen y los tomen como verdaderos, logrando de esta manera que se creen concepciones sobre los sexos y se refuerzan los roles de género en las personas.

El *manga* es una tecnología de género, porque pertenece a la cultura de masas. De acuerdo con Lomas (2001: 101), los discursos que se muestran en todos los medios de comunicación masiva en el que se incluye los cómics, prensa, televisión, cine, internet, entre otros, nos dan las herramientas para interpretar la realidad, porque en ellos vemos símbolos, modelos ideales de personas y muchos valores y creencias que son parte de nuestra cultura, por ende nos identificamos con ello. En nuestro país una gran parte de lo que aprendemos, lo vemos a través de los medios masivos.

En el *manga* podemos observar que gran parte de la cosmovisión de sus autores está reflejada en sus materiales, así podemos ver personajes que están inspirados en ellos mismos y en la sociedad en la que viven. Los personajes andróginos son un reflejo de la cultura japonesa por lo extremadamente tierno en Japón la imagen infantil y asexuada tiene orígenes muy remotos sobresaliendo en la literatura (Aoyagi, 2000:312), la pureza se refleja en lo infantil. En el *manga* se expresan diferentes temáticas que se centran en la construcción de los roles de género y se muestran comportamientos que deben ser los adecuados de acuerdo al público que van dirigidos, el dirigido a mujeres refleja todo la pureza, lo femenino y todo lo bueno del mundo, el dirigido a hombres toda la violencia y el erotismo, el dirigido a niños representa la magia y lo místico.

Las historias para mujeres tienen que ver con lo femenino y lo frágil, mientras que para los hombres siempre es la fortaleza, las batallas, las guerras y la tecnología. En los principales

medios de comunicación, entre ellos el *manga*, no se deja de exaltar las diferencias entre los sexos, la mayoría de las veces no se toma en consideración el hecho de que es imposible generalizar a las personas como algo homogéneo al definir solamente las características hombre y mujer. No se puede dejar de lado que existe una gran diversidad de preferencias, lo cual nos remonta a que los seres humanos somos toda una gama de posibilidades, y por ende sería imposible clasificar a la humanidad. Nuestra identidad se va construyendo en base a nuestra perspectiva ideológica y a nuestras relaciones sociales con los demás y con ella nos creamos una identidad en la que se encuentra también nuestra sexualidad.

Lauretis cita a Foucault (2000: 35), mencionando que la sexualidad se construye no sólo en base a en términos simples, si no también influyen en gran medida los medios de comunicación y las instituciones. En este sentido Foucault (1996), habla sobre las diferentes instituciones como una forma de reafirmar y construir lo que somos, lo cual también contribuye a que se ejerza una determinada forma de poder.

Entre las instituciones o dispositivos, como los llama Foucault (citado por Agamben, 2011), entre los más importantes que buscan disciplinar a las personas esta la escuela. La cual se basa en actividades que forman el comportamiento para nuestro desarrollo correcto en la sociedad. Entre estas actividades se encuentra la forma en cómo debemos reafirmar nuestro género. Para Foucault (1976: 124), la forma de disciplinar a las personas también es una forma de poder, es un poder sobre el cuerpo, se le dice de qué manera se debe desenvolver y las actividades que debe realizar en su vida cotidiana. En diversas ocasiones la forma en cómo opera la institución lleva a reproducir ideologías discriminatorias y excluyentes.

La mayor parte de la identidad se desarrolla con la familia la cual también es una importante institución que refuerza valores que generan un poder en las personas. El vehículo principal donde se aprende a desarrollar una identidad y la forma de ver el mundo junto con la escuela es la familia que se encarga de reproducir las ideologías dominantes (Marc E. y Picard D., 1992:155). Esta desarrolla un poder disciplinario a través de la figura del padre y la madre, los cuales dicen a sus hijos qué deben y qué no. Inculcan la idea de a quién deben obedecer y controlan la forma en cómo se comportan exigiéndoles tareas que van de acuerdo a su género y la forma de relacionarse con los demás.

Otra institución es la iglesia (Marc E. y Picard D., 1992:91), la cual utiliza recursos extremadamente conservadores y disciplina no sólo el cuerpo si no también el saber al igual que la escuela. Esta reproduce pensamientos discriminatorios que además intervienen en la sexualidad de las personas haciendo énfasis en que el ser humano sólo puede tener relaciones sexuales para reproducirse y que las mujeres sean sumisas al varón, además de estar en contra del aborto por ninguna circunstancia y el hecho de que los homosexuales y lesbianas sean antinaturales y no gratos para Dios. Para Foucault (1996) el poder usa tecnologías que cran dispositivos que nos dicen cómo comportarnos y relacionarnos con el cuerpo. Estas tecnologías son la disciplina que se centra en el cuerpo y en el saber y es por ello tal como menciona Lauretis (2000:33), son consideradas como “tecnologías de género”. De cierta manera Foucault (citado en Lauretis, 2000:35), analiza la situación con base al poder ejercido a través de la represión sexual, sin embargo no explica realmente cuál sería la solución al problema.

Como lo mencionó Foucault en su análisis, la sexualidad es un tema controversial en el que se han creado varios discursos que nos exponen lo que significa para cada persona y lugar. Durante mucho tiempo ha dominado la postura masculina donde el varón sobresale sobre la

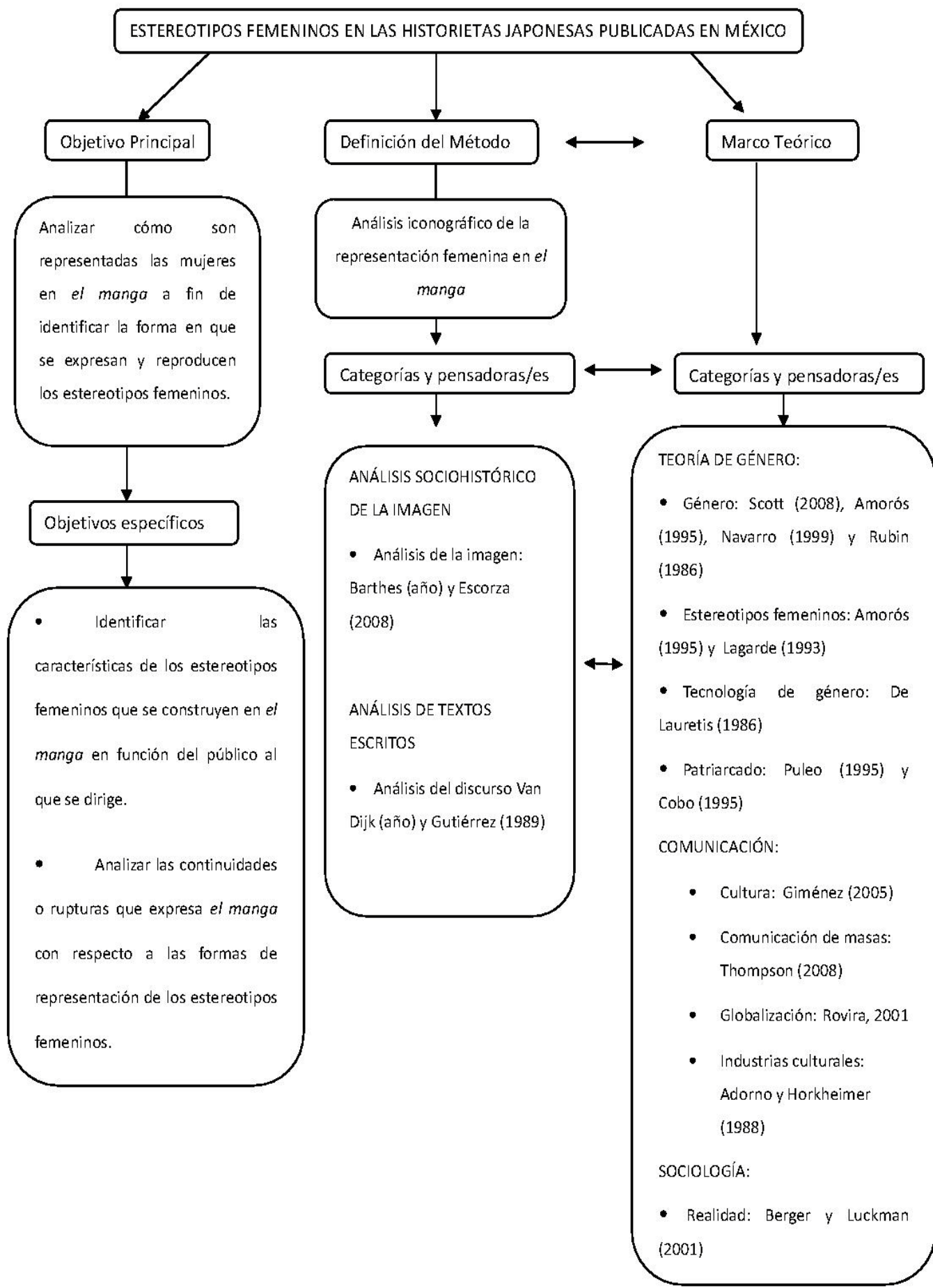
mujer. El hecho de que ésta sea dominada se debe en gran medida a los discursos reproducidos principalmente por las diferentes instituciones e incluso por la ciencia quien desarrolla la identidad en el género masculino y femenino.

A continuación se presenta la propuesta metodológica para el desarrollo del análisis gráfico y textual de el *manga* seleccionado.

CAPÍTULO III. PROPUESTA METODOLÓGICA

El objetivo principal de este capítulo es describir el camino metodológico que seguiré para el análisis de los estereotipos femeninos en las historietas japonesas (*manga*) publicadas en México. Proceso que está organizado en función de las siguientes fases: 6.1 Definición del método; 6.2 Técnicas de análisis; 6.3 Referentes teóricos; 6.4. Definición de la muestra; 6.5. Diseño de instrumentos; y 6.6. Fichas técnicas.

El siguiente esquema tiene por objetivo presentar gráficamente el camino metodológico que diseñé para el desarrollo de esta investigación y que he denominado “Análisis iconográfico de las representaciones femeninas en el manga” el cual, desde una visión multidisciplinar, retoma los planteamientos teórico-metodológicos de la comunicación, el análisis socio-histórico de la imagen, la sociología y la teoría de género. Esquema que se presenta en la página siguiente y que en un segundo momento explicaré en función de las 6 fases enunciadas anteriormente.



3.1. Definición del método: Análisis iconográfico de la representación femenina en el *manga*

El método que he denominado “Análisis iconográfico de la representación femenina en el *manga*” persigue la identificación de símbolos y códigos que den cuenta de los estereotipos femeninos que se reproducen al momento de representar a las mujeres²³. Para Boris Kossoy (2001: 75), el análisis iconográfico describe todos los elementos de una imagen sin dejar de lado el aspecto textual, es buscar el significado de la imagen en base a su contexto y no quedarse con los elementos superficiales, es involucrarse históricamente dentro de la imagen para así llegar a su verdadero significado.

Cuando hablo de iconografía, no me refiero sólo a la imagen, también a sus significados. Uno de los pioneros del estudio del análisis iconográfico fue Erwin Panowski, teórico que ha sido referente fundamental en el estudio de la imagen. Si bien el pensador se enfocó en el estudio de la pintura, sus aportaciones son fundamentales para el análisis de la imagen fija: pintura, fotografía, caricatura o historieta.

El *manga* se compone de dos elementos centrales: las ilustraciones (la imagen) y el discurso verbal, lo que me obligó a estudiar los planteamientos desarrollados desde el análisis socio-histórico de la imagen, pues como futura licenciada en Comunicación y Cultura me interesa identificar el contexto social e histórico bajo el cual se generan y reproducen los estereotipos femeninos a través de este medio de comunicación. Por su parte, el análisis de textos escritos desde la teoría de género, me permitirá analizar las prácticas y significados socioculturales que

²³ Es importante señalar que esta investigación no responde íntegramente a los planteamiento marcados por la metodología cuantitativa o cualitativa de la investigación, sin embargo, sí se encuentra en estrecha relación con la metodología cualitativa toda vez que una de las fuentes de los datos cualitativos es el análisis documental (de contenido e histórico) de acuerdo a los señalamientos de Denman y Haro (2000, 43).

dan cabida a la representación de estereotipos que acentúan las desigualdades genéricas. A continuación explicaré en qué consiste cada uno de ellos.

3.2. Técnicas de investigación

Dentro de mis técnicas de análisis en primer lugar se encuentra el análisis socio-histórico de la imagen, el cual comprende el estudiarla desde sus raíces, cómo se conforma la imagen, dónde se desarrolla la trama, el lugar de su creación y por quién fue hecha, no sólo es analizar la imagen desde el punto de vista externo, si no percatarse que tras su contexto se pueden encontrar diversos significados que socialmente son significativos para la formación de estereotipos y desigualdad de género.

Daniel Escorza (2008) estudioso de la fotografía histórica y el cual retoma a Panowski y Kosoy (2001), con sus aportes sobre el análisis iconográfico de la imagen, plantea los elementos que identifican al análisis foto-histórico. Menciona que las fotografías tienen un significado especial que con el paso del tiempo va adquiriendo más fuerza y diferentes interpretaciones. Nadie nos enseña cómo debemos analizar e interpretar una imagen, afirma Escorza, y propone algunas coordenadas que sirven para entender cualquier fotografía y analizarla²⁴.

Si bien *el manga* no es una fotografía, los planteamientos de Escorza me fueron de suma utilidad una vez que el objetivo de mi propuesta metodológica es el análisis iconográfico de la imagen. A continuación describiré el uso que hice de estas coordenadas en función de las características y necesidades de mi trabajo de investigación.

²⁴ Escorza señala que las coordenadas para el análisis de la fotografía son las siguientes: La realidad fotografiada (el objeto), el fotógrafo (el sujeto), la tecnología que permite esta toma (el medio) y se agrega una cuarta, la recepción y circulación de esa imagen (la función social). Véase Berger, 2000: 13-24.

1. Representación de la realidad en el *manga*. Expresión que nos permite entender que las imágenes no muestran de forma concisa y absoluta el entorno de ningún sujeto o fenómeno social, se trata de una representación de ella. Sin embargo dichas representaciones dan cuenta de “la realidad” que el autor de cualquier imagen quiere transmitir y que se basa, generalmente, en referentes socioculturales de la época.

John Berger (2000), estudia el cómo están encarnados los significados de cada autor/a en una obra o imagen. Concretamente estudia la forma en que son representadas las mujeres en el arte y la publicidad. En el caso de las obras de arte, de unos siglos atrás en los que predominaba el desnudo, la mujer era dibujada o pintada para ser observada para un conjunto de espectadores masculinos. De igual forma la mayoría de las mujeres que aparecen en la publicidad aparecen de forma sensual para ser admiradas por espectadores masculinos; sin embargo, la imagen que se tiene de estas mujeres no es la representación de las mujeres en general, si no de ciertas características y patrones de belleza establecidos, que estereotipan la imagen de la mujer. En el caso del *manga*, la construcción que se hace de su imagen responde en gran medida al planteamiento que hace Berger, es decir, están pensados para ser observados fundamentalmente por público masculino.

2. El diseñador del *manga* (*mangaka*), es decir el autor/a o autor/as del material, los/as cuales determinan en gran medida y de acuerdo a su clase social, género, edad y contexto, los componentes de la imagen.

En el caso del *manga*, algunos/as autores/as deben seguir indicaciones específicas sobre las temáticas y producción de sus materiales, es decir sus creaciones no son libres. Sin embargo,

existen otros materiales que se elaboran por iniciativa propia, logrando así temáticas y formas más diversas.

3. Esta tercera coordenada si bien no es propuesta por Escorza, considero que es fundamental para el estudio del *manga*, me refiero al análisis del discurso verbal que explicaré a continuación.

El análisis socio-histórico de la imagen y el análisis de textos escritos desde la perspectiva de género me permiten elaborar técnicas de análisis en las que se incluye una selección de las frases e imágenes de los cuatro *mangas* seleccionados con el fin identificar si reafirman el género o representan alguna forma de discriminación de género, raza o preferencia sexual, así como también si existe violencia o desigualdades sociales que contribuyan al refuerzo o creación de estereotipos en la mujer.

Dentro de las teorías de género se encuentra la de Scott (2008), Amorós (1995), Navarro (1999) y Rubin (1986), las cuales se basan principalmente en identificar las relaciones socioculturales que se construyen en las personas a partir de roles los cuales debemos desempeñar para desenvolvernos socialmente y reafirmarnos como hombres y mujeres. Estas teorías, me permiten entender cómo se construye el género en las personas y de esta manera tener una visión más clara de cómo se construye la representación femenina en el *manga*.

3.3 Referentes teóricos

A continuación describiré los principales referentes teóricos en los que me fundamento para el análisis socio-histórico de la imagen y el análisis de textos escritos.

Las aportaciones de Roland Barthes desde la semiótica²⁵, uno de los pensadores que inicia el análisis de la imagen son referentes obligatorios cuando se trata de su estudio. Barthes propone varias categorías de análisis que se centran en el estudio de la imagen de masas como puede ser la fotografía, la publicidad y la historieta. Como tal, no se trata del análisis que responda a la estructura rígida de la semiótica, por el contrario, se basa en los significados y la forma de las imágenes.

El autor menciona dos significados principales en las imágenes uno que es el real (denotativo) y otro que puede ser interpretativo (connotativo) el cual no se encuentra expuesto a simple vista, las personas somos quienes otorgamos el significado a las imágenes que vemos. Los significados connotativos se refieren a los significados culturales ya establecidos como los estereotipos (Véase Barthes, 1986: 13). En *el manga* podemos encontrar significados tanto denotativos como connotativos.

Por ejemplo, las mujeres japonesas que aparecen en el *manga* son representadas de manera más frecuente como menores de edad, serviciales, sumisas, que visten de forma extravagante o con vestimenta extremadamente sensual. Lo cual no quiere decir que esa sea la realidad de las mujeres en Japón, porque como lo menciona Benedict (2011), si bien las mujeres de ese país están influenciadas por modas occidentales, sus formas de ser y de vestir no son tan extrovertidas, porque de acuerdo a su cultura, las formas de ser recatadas son las más aceptadas.

Una imagen siempre va a tener un estilo en su reproducción, porque el autor de dicha imagen siempre incorporara elementos de su forma de pensar y la cultura a la que pertenece. Con el *manga* pasa lo mismo, un ejemplo serían sus característicos dibujos que en la mayoría de los

²⁵ La semiótica se basa en los estudios del signo, sin embargo estos estudios contribuyen a conocer el contexto sociocultural en la creación de los significados de los signos. (Lozano, 1996)

casos tienen los ojos grandes contrastando con los ojos orientales que son pequeños, o la belleza particular que tienen la mayoría de los personajes por lo que en ocasiones no se puede diferenciar su género. Son elementos particulares del *manga* y cambian de acuerdo al *mangaka* y lo que busque reflejar de la cultura japonesa.

Los elementos que son referidos en el estudio de la imagen de Barthes (1986) para su análisis siempre van a tener un significado como pueden ser: la estética, los objetos, la posición de los personajes, el escenario, entre otros.

La imagen es polisémica, es decir las/os receptoras/es dan significados diversos a esas imágenes en función del contexto. El *manga* cuenta con tres lenguajes de acuerdo a lo propuesto por Barthes (1986:33):

1. El lingüístico que es todo texto que aparece en la imagen.
2. Icónico, el cual representa todas las imágenes.
3. Icónico no codificado es el lenguaje en el que podemos entender diferentes significados de acuerdo a lo dicho en el texto y en la imagen, el cual puede tener diferentes significados de acuerdo al contexto y a la estructura de la imagen.

Barthes (1986), hace referencia a sus categorías centrándose en la fotografía, sin embargo la mayoría de ellas se pueden utilizar para el análisis de imágenes en general como las de la publicidad, pinturas, dibujos o en este caso las de las historietas. En el análisis *del manga* estas categorías nos sirven para entender que la imagen siempre va a tener un estilo dependiendo de quien la haya realizado. Los *mangakas* van poniendo su estilo propio en cada *manga*, por lo que tenemos que aunque todos correspondan a la categoría de historieta, cada uno de ellos tendrá un

dibujo diferente dependiendo del autor y al público al que va dirigido. Cada autor mezcla parte de su ideología en cada uno de sus trabajos, es por eso que en los dibujos no puede haber un sentido literal de las cosas, sin embargo hay un por qué de ellas que nos sugieren el objetivo de ciertos elementos de acuerdo a lo que plantea Barthes (1985:17) y que se enlista a continuación:

- Pose. Que nos permite determinar los significados simbólicos en la imagen que tienen que ver con la posición de los personajes y hacen referencia principalmente a aspectos culturales. Esto nos permite percatarnos sobre lo que reflejan las posiciones de los personajes en las portadas del *manga* y en su interior.
- Objetos. Se encuentran en las imágenes y remiten a situaciones o lugares que también muestran un significado. Aspecto importante si se toma en cuenta que muchos *mangas* tienden a dibujar paisajes reales donde se desarrolla la acción de sus personajes.
- Fotogenia. Aunque esta técnica se aplica a la fotografía, podríamos decir que sería útil retomando el aspecto que significa “embellecer” la imagen, esto nos ayuda a identificar en que géneros de *manga* se tiende a embellecer más a los personajes haciéndolos lucir más estéticos, llegando incluso a la androginia donde no se puede identificar si se trata de un personaje masculino o femenino.
- Sintaxis. Se refiere a la secuencia que tienen las imágenes con o sin texto y dan otra variedad de sentidos. Por sí sola una imagen remite a un solo significado. Esto nos ayuda a determinar alguna variación o cambio en la actitud y comportamiento de los personajes o algún elemento que esté en constante repetición en las secuencias.

- De acuerdo a lo propuesto por Barthes (1986: 48) para el análisis de la imagen, existen niveles informativos que nos ayudan a interpretar una imagen y analizarla, para nuestro análisis ocuparemos los siguientes:
- Nivel informativo. Que proporciona datos específicos y nos da información a través de lo material en la imagen como los objetos, vestimenta, ropa de los personajes.
- Nivel simbólico. Son las acciones que representan algo en la imagen y se relacionan con cuestiones culturales como la forma de comportarse de los personajes,

Además de la imagen, las historietas también se apoyan en el discurso escrito para transmitir su propuesta comunicativa; sin embargo, por las características de su diseño, la imagen tiene un mayor peso que lo escrito, pero no por eso es menos importante de analizar.

Si bien esta investigación no realizará análisis del discurso, sino análisis de textos escritos, es fundamental retomar algunos planteamientos hechos por Van Dijk, fundador del análisis crítico del discurso.

El discurso escrito es otro elemento central en las historietas. En su relevancia radica su origen, porque desde que empezamos a utilizar el lenguaje e interactuamos con los otros damos a conocer ideas. A través de él se pueden transmitir ideologías, formas de ver la realidad “el discurso, de muchas maneras, construye, constituye, cambia, define y contribuye a las estructuras sociales” (Van Dijk, 2002: 19). Se trata de un conjunto de textos que vienen de las grandes instituciones sociales como lo son la escuela, la familia, el estado y la iglesia. Entre otros aspectos, estas instituciones también generan discursos de género que intentan que se reafirme la identidad de hombres y mujeres.

El análisis de discurso es una técnica utilizada muy frecuentemente por los medios de comunicación masiva. Dado que *el manga* es un medio de comunicación masiva, podemos considerar que es pertinente usar esta técnica para el análisis del discurso en las historietas. “La palabra discurso significa texto” (Karam, 2009: 2), pero no sólo interviene un discurso, también corresponde a la producción e interpretación de este.

Los medios de comunicación transmiten y crean sus propios discursos. Estos textos producen un juicio, una forma de pensar sobre algo en particular, crean efectos en las personas para que tomen ciertas ideas como verdaderas, de esta manera se legitiman e interiorizan y se da por hecho que estos discursos son la realidad, estos se encuentran en una obra de arte, una película, una canción o en una historieta, entre otros.

Para Van Dijk (2002), es relevante estudiar la relación que se tiene del discurso y la sociedad, porque están complementados. El discurso nace del lenguaje y éste en algunos aspectos como la política, la educación y en la vida cotidiana regula y estructura la sociedad. La importancia del análisis crítico del discurso radica en que es un potente creador y reproductor de valores y formas de pensamiento en la sociedad. En la vida cotidiana nos encontramos con los discursos sobre género, sobre cómo tiene que ser un hombre y una mujer, la familia reproduce los discursos creados socialmente que nos dicen que un hombre debe ser más fuerte y que las mujeres más débiles.

Las historietas japonesas también reproducen los discursos creados en torno al género cuando en algunas ocasiones sus personajes femeninos buscan la protección de un varón para tener una estabilidad emocional y económica, así como también los hombres sólo buscan tener relaciones sexuales para de alguna manera reafirmarse como “hombres”, ideas estereotípicas

reproducidas. En el *manga* dirigidos a hombres y adultos, es muy común ver en trama a personajes masculinos preocupados, porque aun no tienen relaciones sexuales o nunca han tenido pareja, sin embargo de una u otra manera consiguen tener a su lado a una mujer muy hermosa que está dispuesta a realizar cualquier cosa que éste le pida. Es entonces cuando su vida personal se llena de éxito y se les considera como verdaderamente hombres. En el *manga* para mujeres, al contrario los personajes femeninos nunca pueden tener al hombre que quieren y lo idealizan, la forma en que se vuelven verdaderamente mujeres es cuando son besadas por uno.

Tal y como lo maneja Van Dijk (2002) los discursos también manejan parte de verdad y están basados en lo que sucede en la sociedad. Es por esto que podemos ver cómo *el manga* al representar parte de la realidad también parte de un discurso que puede estar basado en situaciones que realmente ocurren y de esta forma al ser reproducidos es cuando las personas lo asimilan y toman estos discursos como reales.

El discurso desempeña funciones importantes ya que también es una forma de poder porque no sólo transmite información, si no también refuerza pensamientos que las personas interiorizan como es el caso de los discursos de género que pueden llegar a estereotipar tanto al hombre como a la mujer. Un aspecto importante en el discurso es que suele usar un lenguaje común para llegar a cualquier sector de la población, las historietas por lo regular tienden a usar un lenguaje común en su discurso debido a se dirigen a toda la comunidad²⁶.

²⁶ De acuerdo a los planteamientos de Silvia Gutiérrez, existen ciertos elementos básicos a considerar en el análisis del discurso:

Tesis (*Claim*). Es el argumento principal a donde nos llevara el autor de acuerdo a su reflexión sobre algún tema, el cual se apoyara con argumentos que convencen al lector. En nuestro análisis se partirá de la tesis que proponen los autores de cada *manga*, el cual define a los personajes y advierte si es capaz de enganchar al público con su trama.

Datos (*Grounds, data*). Se trata de las afirmaciones hechas por el autor y nos remiten a datos concretos como las razones de su argumento. Lo que nos permite analizar los motivos por los cuales los personajes actúan de cierta manera o se encuentran en una determinada situación inicial.

Cabe mencionar que, en el análisis de cualquier discurso, se debe tomar en cuenta que para su correcta interpretación, depende en gran medida del contexto y de la cultura en que se desarrolla para de esta manera validar su credibilidad. Es en este momento cuando se puede observar los elementos de una investigación cualitativa, porque se toma en cuenta los aspectos sociales y culturales, tanto del texto como de la imagen y no se centra únicamente en análisis cuantitativo, complementándose el uno al otro en esta investigación.

3.4 Selección de la muestra

En esta investigación he considerado el análisis de cuatro *mangas*: Nana, tomo 1; Chobits, tomo 1, Yura y Makoto, tomo 1; Kajika (tomo único). La elección de éstos cuatro *mangas* se debió al impacto que han provocado en Japón, su país de origen, y en nuestro país.

La historieta seleccionada para mujeres es la de *Nana* número 1, debido a que es una de las publicaciones *shoujo* más recientes. Esta historia escrita y dibujada por Ai Yazawa goza de mucha popularidad en Japón y en todo el mundo, incluyendo nuestro país, vendiendo 22 millones de copias²⁷. Los jóvenes japoneses se sienten identificados con los personajes por estar basada en hechos reales de la juventud japonesa y contener temas de actualidad y de interés para ellos,

Premisa Mayor o principio Universal (*Warrant*). Es la lógica del argumento principal y alude a que concuerden los datos con el objetivo de la tesis inicial. De esta manera podemos saber qué tanta concordancia se encuentra entre la situación inicial con los argumentos y los datos en una historieta para determinar hasta cierto punto su grado de credibilidad.

Apoyos adicionales (*backing*). No se puede decir que una premisa mayor sea en su totalidad verdadera y menos aún si no se apoya en argumentos válidos legalmente y no sólo como simples datos o información que no tengan ninguna validez en la realidad. En la mayoría de las historietas no es tan complicado identificar este tipo de información, ya que éstas están basadas en hechos imaginarios y fantasiosos, sin embargo siempre va a existir algo de verdad en cualquier historieta que si no es en su imagen si lo es en su argumento.

Refutaciones o cláusula de excepción (*rebuttal*). Son hechos que pueden llevar a falsear la tesis inicial del argumento provocando así que pierda su fuerza y la credibilidad. Esta categoría nos ayuda a identificar si existe en la tesis inicial *del manga* algún argumento que logre que se pierda su veracidad (Véase Gutiérrez, 1989: 13).

²⁷ De acuerdo a http://es.wikipedia.org/wiki/Nana_%28manga%29

debido a que muchas locaciones o situaciones dibujadas en la historieta existen realmente en ese país (por ejemplo: el café, los grupos musicales, los restaurantes, etc.), les hacen promoción dentro de la historia para que las personas los visiten o en el caso de la música y la ropa, la compren. Actualmente sigue publicándose en Japón con mucho éxito e incluso se ha realizado la versión televisiva en *Live Action*²⁸. La historia trata sobre dos jóvenes japonesas que buscan un antiguo amor que dejaron en la ciudad de Tokio.

En México Nana también ha gozado de mucha popularidad, en el Distrito Federal, en la delegación Gustavo A. Madero se realiza el 4 y 5 de julio el *Nana Day* en el *Flower Maid Café*²⁹ donde los fans de la historieta se reúnen constantemente y comparten material y música.

Para *el manga* dirigido a hombres seleccioné *Chobits* número 1. Debido a que es una historia larga de 26 tomos y los cuales no se adquieren en su totalidad por estar agotados, el número 1 es el que se encuentra disponible con mayor facilidad. A diferencia de otros *mangas shonen* que se publican actualmente en nuestro país *Chobits* es una historia dibujada por mujeres, cuando la mayoría de veces son hombres los creadores de historias dirigidas hacia el público masculino.

Esta historia es creada por un grupo de mujeres llamado Clamp, famosas alrededor del mundo por *mangas* como *Sakura Card Captor*, *Magic Knight Rayearth*, *Clover*³⁰, entre otros, recalcando que en sus historias siempre dan un giro al género *shoujo* al realizar historias con personajes homosexuales y andróginos (Clamp, 2009). Estas *mangakas* sólo se dedicaban a dibujar *shoujo* siendo *Chobits* su obra *shonen* más reciente.

²⁸ Serie televisiva en Japón basada en una historieta y elaborada con actores reales y no animación.

²⁹ Consultar Broken Rose, <http://brokenrose-clubdenana.blogspot.mx>

³⁰ Tanto la serie animada, el manga y las películas de *Sakura Card Captor* y *Magic knight Rayearth* fueron transmitidos y vendidos en México en los años 1998-2003. De *Clover* sólo se reprodujo *el manga* en nuestro país.

Esta historia que como tema principal es la tecnología, al ser una historieta dirigida a hombres, *Chobits* contiene un alto contenido de sensualidad en sus imágenes de personajes femeninos, aspecto importante porque se busca en determinar están representadas las mujeres en este tipo de historietas y explorar si se encuentran continuidades y rupturas de acuerdo al público al que van dirigidos, ya sea mujeres, hombres, niños y adultos.

Este *manga* tuvo mucho éxito debido al manejo de temas como lo son las computadoras y el uso de redes virtuales, temas que se encuentran muy de moda entre los jóvenes, no sólo japoneses si no también mexicanos, los cuales tenemos contacto con el Internet y le damos un uso frecuente en la vida cotidiana, ya sea pagando cuentas bancarias, haciendo compras, encontrar pareja y amigos. Actualmente las redes sociales están ocupando un lugar importante como vía de comunicación y transmisión de *manga* (Madrid y Martínez, 2011:49). La protagonista de esta historia es una computadora en forma de ser humano que demuestra razonar y sentir como las personas.

En el caso de la historieta infantil seleccioné *Kajika*, debido a que en nuestro país es un *manga* de los más recientes que van dirigidos a niños. La historia de *Kajika* se centra en valores como lo son el valor por la vida, la amistad y la lealtad a través de un niño que sufre de una maldición. En Japón fue muy aceptada debido a que su escritor Akira Toriyama, es muy famoso por *mangas* como *Dragón Ball*³¹ y *Dr Slump*³².

El *manga* para adultos seleccionado es el de *Yura y Makoto* tomo 1 de Katsui Aki. Los tomos que se encuentran en nuestro país están descontinuados, además de ser una historia que

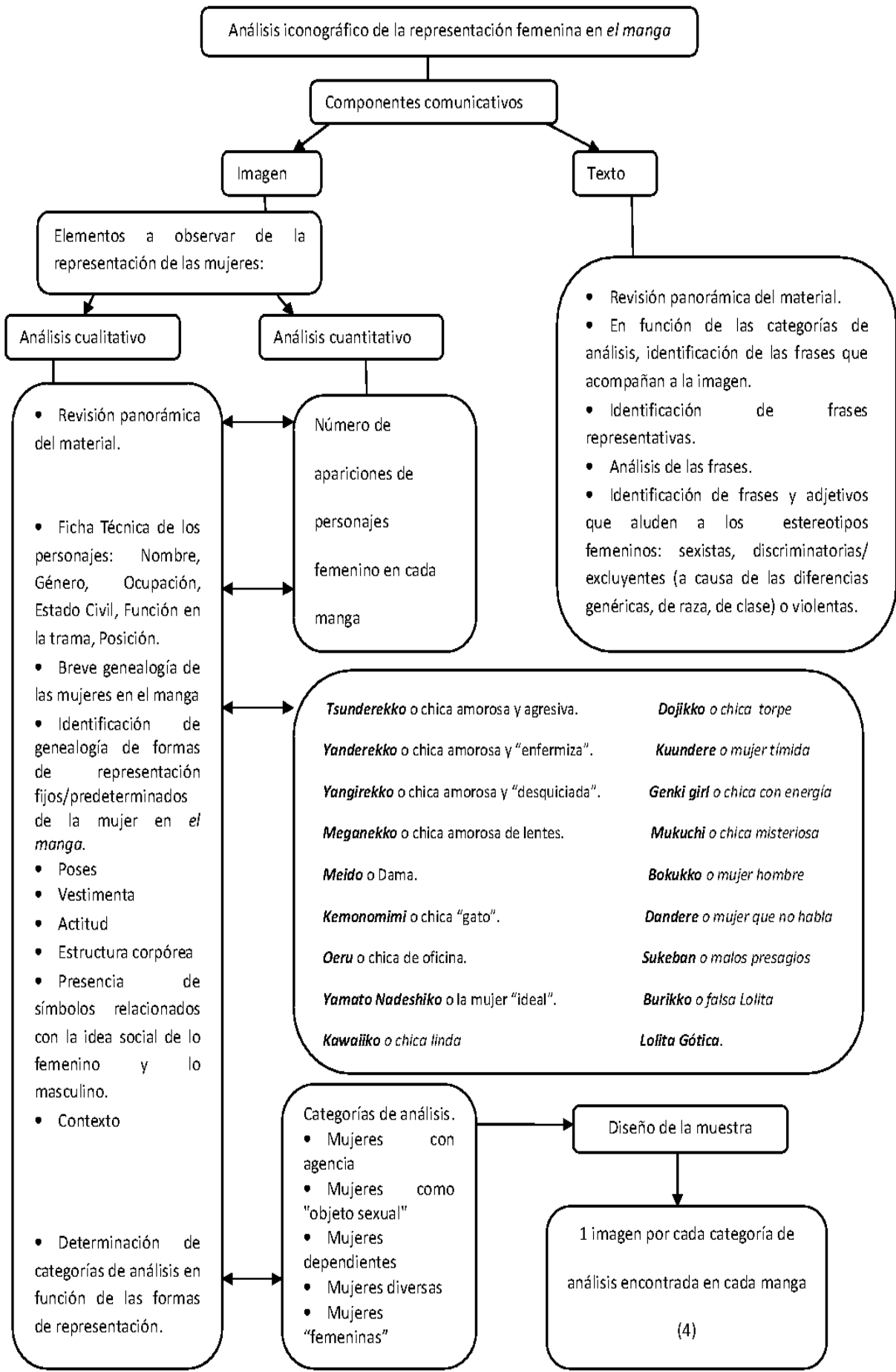
³¹ Dragón Ball es una serie japonesa de dibujos animados que surgió *del manga* con el mismo nombre que permaneció transmitiéndose 10 años en la televisión japonesa, siendo por este motivo una de las series más populares en este país y vendiendo productos por todo el mundo, en México aún sigue retransmitiéndose la saga desde 1990.

³² Dr. Slump es una serie de dibujos animados japonesa surgida *del manga* del mismo nombre que se transmitió en México el 10 de enero del 2005 en televisión abierta.

llegó incompleta al ser editada en España. Por este motivo seleccioné este número, tomando en cuenta que recientemente no hay otra publicación de este género que se esté propagando actualmente.

Otro aspecto importante en la selección del material es que a diferencia de otros *mangas hentai*, *Yura* y *Makoto* es un manual de sexualidad que a través de la historia de una pareja japonesa recién casada, va enseñando a los lectores el uso de anticonceptivos, posiciones sexuales y sexo antes y después del embarazo, violencia en la pareja entre otra infinidad de temas en relación a la sexualidad que en su edición española se encuentra avalado por el Centro Joven de Anticoncepción y Sexualidad de Madrid, el Instituto Nacional de Estadísticas, la Fundación Sexpol (Sociedad Sexológica de Madrid), el Centro de Investigación de Sexo de Madrid y la sexóloga Olga Gutiérrez Yago (Leonarti, 2005) además de contar con otras instituciones europeas en los países en los que se edita. Ningún otro *manga hentai* está dedicado a la enseñanza de la sexualidad en jóvenes japoneses y de todo el mundo como *Yura* y *Makoto*.

Una vez descrito lo anterior, en el esquema que se encuentra en la siguiente página, se presentan los elementos que consideré para realizar el Análisis iconográfico de la representación femenina en *el manga*.



3.5 Diseño de instrumentos

Para el Análisis Iconográfico de la representación femenina en el *manga*, diseñé una estrategia que consiste en estudiar sus dos componentes comunicativos imagen y texto. Para empezar hice una revisión general de cada material ubicando a todos sus personajes femeninos que fueran parte principal de la trama: protagonistas, personajes secundarios y antagonicos (si es que los hubiera), una vez recabada la información proseguí a la elaboración de fichas técnicas de los personajes femeninos ubicando principalmente nombre, género, edad, ocupación, función en la trama y número de apariciones. Con ello proseguiré a detallar los estereotipos fijos/predeterminados de las mujeres en el *manga* que un poco más adelante explicaré con mayor énfasis.

Todo lo anterior se realiza con el afán de formar un instrumento que me permita analizar la representación de las mujeres en base a sus características generales y específicas como son su posición, vestimenta, actitud, estructura corpórea, contexto y símbolos, de igual manera el número de apariciones de un personaje femenino contribuye a llevar un control en cuanto a la importancia de cada una de las mujeres dentro de la trama. Lo que me permite ubicarlas en alguna categoría de análisis.

Las fichas técnicas, también me permiten detectar las principales características que ubican a los personajes femeninos en alguno de los estereotipos fijos/predeterminados en el *manga*.

En cuanto al análisis del texto, lo principal es llevar a cabo una detección de todas aquellas frases que, de acuerdo a las categorías de análisis y a las teorías de género, me conduzcan a ubicar todos aquellos diálogos que demuestren reforzar o crear algún tipo de estereotipo que genere algún tipo de discriminación o violencia de género.

3.6. Fichas Técnicas

A continuación se presentan los datos bibliográficos de los cuatro *manga* a analizar, donde se mencionan las y los nombres de los autores, el género, fecha de publicación en su país de origen y en el nuestro junto con una breve sinopsis y el contexto en el que se desarrolla la trama de cada historieta, lo que contribuye a entender de una forma más específica a los personajes.

Material 1.

Nombre: Chobits tomo 1.

Autoras: Clamp (Satsuki Igarashi, Ageha Ohkawa, Tsubaki Nekoi y “Mokona”)

Género: Shonen, Seinen (adultos, hombres).

Fecha: Japón 2001, Tokyo.

Fecha México: Mayo 02 del 2005.

Publicado por: Kodansha LTD.

Contexto: No se especifica en qué año exactamente se desarrolla la historia, sin embargo ésta representa el significativo avance tecnológico que se ha dado en la ciudad de Japón desde el año 2000. Se puede observar un total desarrollo de la tecnología presentando una ciudad futurista con computadoras que tienen forma humana (ya sea de forma de hombre o mujer) llamadas *perscom* y que sirven a los humanos en diversas actividades sobre todo las de servicios domésticos.

Sinopsis: Hideki Motosuwa, un muchacho campesino de 19 años, deja su pueblo rural para estudiar en la ciudad. Al percatarse que la moda son las *perscom*, desea obtener una, y la logra encontrar por casualidad en el basurero afuera de su casa, sin embargo esta computadora con forma de mujer al parecer carece de algún software o información de su fabricación y termina por

no servirle de nada. Ahora Hideki quiere saber el por qué sólo su *perscom* no tiene ninguna información.

Material 2.

Nombre: Nana Tomo 1.

Autora: Ai Yazawa.

Género: Shoujo, Seinen (para mujeres adultas).

Fecha: Japón 1999, Tokyo.

Fecha México: Noviembre 15 del 2007.

Publicado por: SHUEISHA Inc. Tokyo.

Contexto: No se ubica la historia en una época específica, sin embargo la temática habla sobre cómo ven el amor las chicas japonesas aparentemente de la sociedad actual.

Sinopsis: Dos chicas que no se conocen y que llevan el mismo nombre sufren diferentes situaciones amorosas. Sus respectivas parejas se han ido a vivir a Tokyo y ahora las dos chicas deciden ir a buscarlas a esa ciudad.

Material 3.

Nombre: Yura y Makoto Tomo 1.

Autor: Katsu Aki.

Género: Seinen (adultos) Futari Etchi (erótico hombre y mujer).

Fecha: Japón 1997, Tokyo.

Fecha México: Mayo 02 del 2005. Impresión hecha en España.

Publicado por: Hakusensha, INC. Tokyo. Publicación Española Mangaline ediciones S.L. 2004.

Contexto: No se especifica en qué año se desarrolla la historia, sin embargo la historia asegura ser una interpretación de la actual sociedad japonesa de ese año (1997) y cómo se desarrollan las relaciones amorosas en la nueva generación de jóvenes japoneses.

Sinopsis: Yura y Makoto son dos jóvenes de 25 años de costumbres muy arraigadas a los cuales les han arreglado su matrimonio. Al ser totalmente inexpertos en las relaciones sexuales, a través de su vida cotidiana y experiencias de algunos familiares y amigos, Yura y Makoto deben aprender a convivir como pareja y lograr una vida sexual saludable.

Material 4.

Nombre: Kajika (único tomo).

Autor: Akira Toriyama.

Género: Kodomo (para niños).

Fecha: Japón 1998, Tokyo.

Fecha México: Septiembre 04 del 2008.

Publicado por: SHUEISHA Inc. Tokyo.

Contexto: Se trata de una historia atemporal debido a que se desarrolla en un mundo totalmente ficticio.

Sinopsis: Kajika es un niño que se dedicaba a atacar a seres indefensos y matarlos, pero cuando por diversión mata a un zorro, éste convertido en fantasma lo maldice y convierte al niño en mitad humano y mitad zorro, lo que provocó que fuera expulsado de su pueblo natal. Ahora debe salvar la vida a mil seres vivos de cualquier especie para librarse de la maldición y volver a ser humano.

3.7. Fichas técnicas de personajes femeninos

A continuación se presentan los personajes femeninos de cada uno de los *manga* a analizar, el orden de las imágenes corresponde al número de apariciones de cada personaje y su importancia, por lo que la primera imagen es el personaje más significativo y el que más veces aparece.

Manga Chobits (shounen - dirigido a hombres)

Nombre: Chii

Género: Mujer.

Edad: desconocida. Apareta entre 15 y 16 años.

Estado Civil: Ninguno.

Número de apariciones: 118 veces en 180 páginas.

Función en la trama: Es el personaje principal.

Pertenece a las computadoras en forma humana llamadas *perscom*. Es una computadora que se representa en forma de mujer, de cabello largo hasta los tobillos, rubia, estatura baja, delgada. Su personalidad es sumamente infantil e inocente, realiza todo lo que el protagonista Hideki le ordena.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha.
Página 130.

Nombre: Hibiya Chitose.

Género: Mujer.

Edad: 27 años.

Ocupación: labores del hogar.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha.
Página 57.

Estado civil: Divorciada

Número de apariciones: 8 veces en 180 páginas.

Función en la Trama: Es un personaje secundario.

Se representa como una mujer de estatura media, cabello largo hasta la cintura, delgada. Es dueña de una casa de huéspedes. La mayoría de veces se presenta realizando tareas relacionadas con las labores del hogar.

Nombre: Takako Shimizu.

Género: Mujer.

Edad: 24 años.

Ocupación: Profesora de preparatoria.

Estado civil: Casada.

Número de apariciones: 17 veces en 180 páginas.

Función en la trama: Es un personaje secundario. Es la profesora del personaje principal. Se representa como alguien insegura de si misma. Tiene el cabello largo, delgada.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 41.

Nombre: Yumi

Género: Mujer.

Edad: 17 años.

Ocupación: Estudiante y mesera en un bar.

Estado civil: soltera.

Número de apariciones: 7 veces en 180 páginas.

Función en la trama: Es un personaje secundario.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 113

Es de estatura baja, muy delgada, cabello corto ondulado.

Se representa como alguien alegre, segura de sí misma.

Nombre: Yuzuki

Género: Mujer.

Edad: desconocida. Aparenta 18 y 20 años.

Estado Civil: Ninguno.

Ocupación: Computadora con funciones de ama de casa.

Número de apariciones: 7 veces en 180 páginas.

Función en la trama: Es otra computadora que se representa con forma de mujer tiene el cabello muy largo, recogido en dos trenzas, estatura alta. Es una computadora muy servicial y sumisa.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 68.

Manga Nana (shoujo- dirigido a mujeres).

Nombre: Nana Komatsu.

Género: Mujer.

Edad: Al comienzo de la historia 16 años; 19 al final del primer tomo.

Ocupación: Estudiante de preparatoria.

Estado civil: Soltera

Número de apariciones: 90 veces de 174 páginas.

Función en la trama: Es la primera protagonista de las

historias de dos chicas que salen a buscar a las parejas que las abandonaron. Se representa como una imagen delgada, cabello lacio, largo medio, estatura mediana. Nana es una mujer que se deja



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha. Página 1

llevar por sus emociones sentimentales y cree que no puede vivir tranquilamente si no tiene una relación amorosa, se deja manipular por sus parejas sentimentales y ella trata de actuar como a ellos les gustaría que fuera, nunca se desenvuelve con su verdadera personalidad, porque siempre trata de quedar bien con sus parejas y con las demás personas.

Nombre: Junko.

Género: Mujer

Edad: No se especifica (entre 16-19 años en el transcurso de la historia)

Ocupación: Estudiante preparatoria y Universidad

Estado Civil: Soltera.

Número de apariciones: 36 veces de 174 páginas.

Función en la trama: Es un personaje secundario. Es la mejor amiga de Nana Komatsu y su confidente en cualquier situación. Se representa

como una mujer independiente, segura de sí misma, que sabe lo que quiere y que a diferencia del personaje principal Nana Komatsu no depende de sus relaciones amorosas y consigue lo que quiere. Es delgada, alta, cabello rizado y largo.



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha. Página 21

Nombre: Nana Ohsaki

Género: Mujer.

Edad: 18 años.

Ocupación: Cantante.

Estado Civil: Soltera.

Número de apariciones: 53 veces de 174



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha. Página 105.

páginas.

Función en la trama: Es el personaje principal.

Es la segunda protagonista de dos historias de dos chicas que salen a buscar a las parejas que las abandonaron. Se muestra como una mujer muy sumisa con su pareja, acepta lo que le pida, aunque es independiente económicamente al ser la vocalista de una banda de rock nunca toma decisiones importantes. Su madre la abandonó con su abuela cuando era pequeña, se considera problemática por su forma de vestir y sus amistades con hombres. Depende de su actual pareja y por ello decide buscarla aunque esta le dice que ya no desea nada con ella. Es alta, delgada cabello corto y lacio.

Manga Yura y Makoto (Etchi – dirigido a adultos)

Nombre: Yura Onoda/Kawada (apellido de soltera)

Género: Mujer

Edad: 25 años

Ocupación: Trabaja en una Agencia de viajes (no se especifica el cargo).

Estado Civil: Casada.

Número de apariciones: 148 veces en 171 páginas. Es el personaje que más veces aparece dentro de la trama.

Función en la trama: Es el personaje principal. Es la esposa de Makoto. Se representa delgada, cabello largo y estatura media. En la historia se le muestra muy tímida y sumisa, sufría de hostigamiento sexual en el trabajo; se burlan de ella por ser inocente en los temas relacionados con el sexo. Su matrimonio fue arreglado, no escogió, por ella misma a su pareja sin embargo, ella aceptó al hombre que le escogieron, porque se dio cuenta que él no veía en ella sólo su



Yura y Makoto © 1997. Katsu Aki.
Editorial Hakusensha. Página 139.

aparici3n f3sica, lo que le hizo pensar que era el hombre ideal para ella, porque no la vea como un objeto sexual como sus compa#eros de trabajo.

Nombre: Megumi Yamaguchi

G3nero: Mujer

Edad: 26 a#os

Ocupaci3n: Ama de casa.

Estado Civil: Casada.

N3mero de apariciones: 6 veces en 171 p3ginas.

Funci3n en la trama: Es un personaje secundario.

Amiga y ex compa#era de universidad de Yura, le da consejos sobre c3mo debe tener relaciones sexuales.

Aparece s3lo para dar consejos. Es una mujer que habla con toda libertad de la sexualidad. Tiene cabello largo ondulado, delgada.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha. P3gina 20.

Nombre: Kanako Nomura

G3nero: Mujer

Edad: 24 a#os

Ocupaci3n: no se especifica.

Estado civil: Soltera.

N3mero de apariciones: 6 veces en 171 p3ginas

Funci3n en la trama: Es un personaje secundario.

Otra amiga y ex compa#era de universidad de Yura que la aconseja sobre relaciones sexuales. Cabello corto, lacio delgada.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha. P3gina 20.

Nombre: Sanae

Género: Mujer

Edad: 26 años

Ocupación: no se especifica

Estado civil: Casada

Número de apariciones: 12 veces en 171 páginas.

Función en la trama: Es un personaje secundario.

Es la esposa del hermano de Makoto y cuñada de Yura,

trata de aconsejarla en sus relaciones sexuales. Es una mujer que complace en todo a su esposo y cree que es el mejor. Tiene cabello corto ondulado, delgada.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki.
Editorial Hakusensha. Página 100

Nombre: Rika Kawada

Género: Mujer

Edad: 20 años

Ocupación: Estudiante Universitaria.

Estado Civil: Soltera

Número de apariciones: 23 veces en 171 páginas.

Función en la trama: Es un personaje secundario.

Tiene el cabello corto lacio, muy delgada. Es la hermana

menor de Yura, a pesar de ello se muestra que Rika tiene más

experiencia en las relaciones sexuales y trata por todos los medios que su hermana conozca su cuerpo y sea una experta en el tema. También interviene en la vida de Makoto, para que logre satisfacer sexualmente a Yura. Rika se presenta como una estudiante de universidad que empezó su vida sexual muy temprana. No tiene complejos ni inseguridades, no le gusta depender de nadie, en especial de los hombres, los cuales sólo los utiliza para el sexo.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki.
Editorial Hakusensha. Página 127.

Manga Kajika (Kodomo – dirigido a niños)

Nombre: Haya

Género: Mujer.

Edad: No se especifica (entre 12 y 13 años)

Ocupación: Ninguna

Estado Civil: Ninguno.

Número de apariciones: 51 veces en 189 páginas.

Función en la trama: Es un personaje secundario.

Es una niña de cabello largo lacio, peinado en una coleta,

delgada. Ayuda a Kajika a recuperar un huevo que contiene un dragón. Se presenta como una niña muy independiente, agresiva y rebelde.



Kajika© 1998, Akira Toriyama.
Editorial Shueisha. Página 17

3.8. Estudios socioculturales de las Mujeres en Japón

Cabe resaltar la importancia que tienen los estudios dirigidos a la mujer japonesa, las cuales representan un aspecto significativo en el desarrollo de mi investigación, porque está enfocada en estudiar la representación femenina a través de su vida cotidiana y los estereotipos que surgen de ellas en el *manga*.

Referente al tema de las mujeres japonesas tenemos a Awaihara (1999), la cual reúne a una serie de mujeres japonesas que escriben ensayos acerca de su condición sociocultural antes y después de la segunda guerra mundial en ese país, su transcurso hacia una vida libre y la lucha constante sobre sus derechos. Explica el panorama de la mujer japonesa desde la era Meiji hasta la actualidad y habla sobre cómo la mujer fue liberándose de la autoridad del hombre.

Akamatsu (1988), también habla sobre la mujer japonesa centrándose principalmente en aspectos económicos y explica cómo fue que comenzó el progreso de la mujer en Japón antes y después de la Segunda Guerra Mundial, los principales movimientos feministas por la lucha de igualdad de género debido a que las mujeres al igual que en la mayor parte del mundo, se encontraba sometida a las decisiones del hombre, porque cualquier actividad tenía que ser autorizada por ellos, como los amigos y las visitas, no tenían libertad de votar, ni poseer bienes.

Otro aspecto muy importante que considero relevante para esta investigación y que se encuentra en el marco de los estudios de socioculturales de las mujeres en Japón, es el tema de las geishas. De acuerdo con Moreno (1946), por lo general la concepción occidental que se tiene cuando se piensa en las mujeres de ese país son las geishas, es la primera imagen que viene a nuestra mente. Considero oportuno hablar de ello, porque las geishas son el estereotipo principal en nuestra cultura de las mujeres japonesas. En Japón, sus características incluso llegan a convertirse en patrones de la construcción de personajes femeninos en el *manga*. Podemos ver que las mujeres que se representan como ideales en estos materiales son mujeres que como las geishas son serviciales, educadas y físicamente poseedoras de una gran belleza dentro de la cultura japonesa.

Los temas centrados en la mujer japonesa en relación con social y cultural en su vida cotidiana, me permiten analizar de forma más precisa los estereotipos que existen en los personajes femeninos en el *manga*, porque también a través de este ellos se refleja su vida cotidiana. Además de identificar los aspectos que coinciden con los de nuestra cultura en torno a los estereotipos de género, a pesar de que se puede pensar que la cultura japonesa es muy diferente a la nuestra, también es cierto que existen formas de pensamiento que representan lo mismo incluso en culturas diferentes.

3.9. Breve Genealogía de las mujeres en el *manga*

El *manga* como un medio de comunicación tiene una forma particular de representar a las mujeres que aparecen en sus historietas. El país del sol naciente es sumamente conservador con costumbres muy arraigadas, anteriormente la mujer había sido considerada como un ser delicado y sumiso que debía obedecer al hombre que tuviera a su lado. Moreno menciona que esta educación se impartía desde las Geishas (Moreno, 1946), las cuales tenían la finalidad de entretener a los hombres con bailes y canciones. La mujer no tenía derecho a votar y era casada por conveniencia con hombres que no conocía. Siempre debía de caminar atrás de éste y su papel no era más que el de un ser inferior que no tenía voz para expresar lo que pensaba y sólo debía aprender las labores del hogar. Las japonesas eran mujeres muy reprimidas en ese sentido, sin embargo las cosas poco a poco cambiarían. Aunque fue un camino difícil debido a los estrictos valores de la sociedad japonesa.

El movimiento feminista en Japón de 1911(Awaihara, 1999: 15) significó un cambio cultural ante el conflicto de género en ese país, debido a que hubo una repercusión en el sistema tradicional de valores de la sociedad, en donde la mujer prácticamente no tenía voluntad propia. Además de lograr una mayor equidad hacia las mujeres, sin embargo no suficiente.

La modernización surgida en Japón después de la segunda guerra mundial logró que la mujer saliera de su casa y luchara por sus derechos, hasta ese momento ninguna podía realizar ninguna acción, ni siquiera recibir educación a menos que tuviera el permiso de su esposo, padre o hijo (Akamatsu, 1988). Poco después la mujer comenzó a trabajar en las fábricas, aunque al principio su salario era recibido por el padre debido a que las mujeres no podían tener dinero.

El primer logro de las mujeres japonesas fue el 10 de abril de 1946 cuando votaron por primera vez (Akamatsu, 1988: 55). El desarrollo de las mujeres en el trabajo, tiempo después de la guerra, también se vio en el *manga*, por lo que su entrada como dibujantes reflejó los grandes avances en contra de la ideología conservadora de ese país. El *manga shoujo* fue el primero en introducir personajes homosexuales y lésbicos en sus historias llegando de esta manera a crear géneros independientes (*Yaoi* y *Yuri*) que no correspondían a los estatutos tradicionales de género.

La importancia que se le otorga a la mujeres en el *manga* de cualquier género es muy



Video Girl Ai© 1989, Masakazu Katsura. Editorial Shueisha.

significativa, creándose a partir de ellas variadas características que sirven para catalogarlas, abordando toda clase de elementos que van principalmente de los físicos hasta los psicológicos. De acuerdo al trabajo de Hernández (2003: 67), las mujeres que aparecen en el *manga* son llamadas Lolitas o *Lolikón* (en Japón) debido a la novela Rusa “Lolita” escrita por Vladimir Nabokov (1955). Esta historia aborda la problemática de un maestro de 40 años que se enamora de una de sus estudiantes de 12 al ver en ella una “inocente belleza”.

Debido a que los personajes femeninos en el *manga* tienen rostros infantiles debido también a la cultura *Kawaii* en Japón se asoció este término de “Lolita” para referirse a las mujeres en estas historietas.

El gran auge del *manga* llegó en el momento en que los autores se enfocaron a una gran variedad de público, pero adentrarse en los gustos de cada sector de la población requería también estrategias que los hiciera más atractivos. La creciente popularidad del *manga* en el

público masculino fomentó en los *mangakas* la creación de personajes femeninos en extremo atractivos para el sexo opuesto, quienes vieron en estos dibujos un escaparate a sus fantasías sexuales.

El término de “Lolita” se consolidó tiempo después a la par de la creación de los “*Loli-Mangas*” en 1980, a partir de la creciente popularidad de los personajes femeninos entre el público masculino (Kinsella, 2000) en ese mismo año en Japón se incrementaba la moda de las *Seira-Fuku* (uniforme de marinero que usaban los soldados estadounidenses y que se puso de moda cuando el ejército invadió ese país), las estudiantes no abandonaban el uniforme escolar en ningún momento y se volvieron ícono de la cultura pop japonesa (Flores, 2005) Esta moda fue el objetivo de los lectores masculinos, los cuales quedaron encantados con los rostros infantiles e inocencia de los personajes, por lo que se adoptó la palabra “Lolita”. En un principio el término se apegaba más al género *Hentai*, porque era aquí donde los hombres aficionados podían disfrutar en total plenitud de la anatomía femenina en situaciones sexuales. Algunas personas llegaron a considerar que se fomentaba la pornografía infantil y la depravación debido a que la mayoría de los seguidores son hombres adultos que se cautivan por mujeres muy jóvenes, a esto se le llamó “*loli Complex*” o “complejo de Lolita” para definir la obsesión de adultos por jóvenes menores. Desde que las llamadas “Lolitas” tuvieron popularidad hasta el día de hoy, tanto el género *shonen* como el *shoujo* incorporan a estos personajes en sus historias para atraer al creciente público masculino y tener más éxito.

Las “Lolitas” se caracterizan por ser estéticamente muy delgadas, resaltando en algunas ocasiones un busto pronunciado, largas piernas y cabellos de colores llamativos como el rosa, amarillo, azul, morado y verde. El rango de edad siempre se encuentra entre los 14 y 18 años. Sus rostros, actitud y vestimenta son infantiles, de manera que estos personajes siempre se encuentran

ocupados principalmente por encontrar el amor y adquirir accesorios que se encuentren a la moda.

A pesar de la corta edad de los personajes, sus cuerpos se muestran completamente desarrollados como los de una mujer adulta. Por lo que son una combinación entre niña y mujer. Principalmente en las historias dirigidas a los hombres jóvenes (*shonen*) es que se muestra en mayor medida a este tipo de personajes con mujeres en ropa interior y obteniendo favores gracias a sus físico infantil. También se dan infinidad de situaciones que muestran la ropa interior de las mujeres “accidentalmente” (como una corriente de aire que levanta sus faldas, una caída en cualquier lugar o el simple hecho de bañarse) a esto se le llama en Japón *Fan Service*³³ y era exclusivo de las historias *Shonen*. En la época de la posguerra, se incluyó en gran medida el desnudo en las publicaciones, aunque no tuvieran una connotación sexual, atrajo masivamente a los lectores masculinos lo que contribuyó a las fuertes críticas hacia estos medios visuales.



Neon Genesis Evangelion © 1995, Yoshiyuki Sadamoto. Editorial Kadokawa Shoten.

El *Shoujo* también comenzó a utilizar este recurso del *Fan Service* y mostró a las mujeres como inocentes de carácter infantil mostrando sus atributos de forma “accidental”. Por lo que en nuestro país se asoció considerablemente la imagen de la historieta japonesa como pornografía debido a la sensualidad mostrada en sus personajes. Cabe destacar que en nuestro país no se tiene una cultura de lo que significa el *manga* o las animaciones que derivan de él, las televisoras transmiten estas series

³³ El *Fan Service* consiste en mostrar atributos femeninos “accidentalmente”.

sin saber que no todo está dirigido a un público infantil. La mayoría de series que llegan a México desde Japón, están dirigidas a un público adolescente o mayor de 18 años, por ello en nuestra cultura se cree que las animaciones japonesas no son adecuadas para los niños y niñas, de cierta manera esto es cierto. A las televisoras mexicanas no les interesa saber si la programación es adecuada, porque creen que todo lo que es caricaturas es para niños. Lo mismo sucede con el manga, la mayoría de veces no tiene especificado el público al que va dirigido y por ello es muy fácil creer que los temas son inapropiados. Debe haber mayor interés por parte de las televisoras y editoriales en investigar a qué tipo de público van dirigidos estos productos.

Los lectores aficionados comenzaron a identificar a los personajes debido a las diferentes características que muy recurrentemente aparecían en el *manga*, por lo que se crearon diversas categorías que sirvieron para llamar a las Lolitas, cabe destacar que éstas han sido clasificadas de acuerdo a la cultura popular de Japón, sus nombres y características han sido propuestas por los aficionados a estos personajes femeninos en el *manga*. De su cultura nacen estos arquetipos ideales que a continuación se presentan de acuerdo a lo publicado en *Conexión manga* en el 2009 por Vázquez:

- ***Tsundere* o chica amorosa y agresiva.** Ésta tiene una personalidad tierna y a la vez explosiva. Son personajes que por practicar algún deporte y realizar actividades que se catalogan como masculinas son consideradas como “marimachos” sin embargo, normalmente en sus vidas cotidianas socialmente



Ranma 1/2 © 1987,
Rumiko Takahashi.
Editorial Shogakukan

demuestran que son muy “femeninas”.



Ranma 1/2© 1987, Rumiko Takahashi. Editorial Shogakukan

- **Yanderekkō** o **chica amorosa y “enfermiza”**. Es un personaje que tiende a caer en lo extremo y sus inquietudes son las relaciones amorosas. Son mujeres que se muestran como tiernas y cariñosas pero en realidad tienen sentimientos contradictorios y llegan hasta la criminalidad para obtener lo que buscan, por ejemplo: matar a un hombre por infidelidad o a una mujer que interviene en sus relaciones amorosas.

- **Yangirekkō** o **chica amorosa y “desquiciada”**. Es otra versión de la *Yanderekkō* pero a diferencia de esta la *Yangirekkō* tiene personalidad bipolar y sufre de enfermedades mentales. No se muestra como una mujer tierna, cariñosa y amable, sin embargo no deja de ser atractiva y sensual.

- **Meganekko** o **chica amorosa de lentes**. Son personajes que usan lentes y tienden a ser muy inteligentes, en ocasiones son muy serias. La mayoría de las veces tienen el cabello largo.



Bishoujo Senshi Sailor Moon© 1992, Naoko Takeuchi. Editorial Nakayoshi



Pita Ten© 1999, Koge Donbo.
Editorial ASCII MediaWorks

- ***Kemonomimi* o chica “gato”**. Este personaje femenino se caracteriza por tener rasgos de felino. Su comportamiento y vestimenta es igual al de un gato mostrándose muy amables y de un momento a otro, agresivas. Usan orejas de gato y una cola en sus faldas, en ocasiones llegan a usar vestimentas muy ajustadas al cuerpo.

- ***Oeru* o chica de oficina**. Los personajes suelen vestir con trajes sastres, lentes y usar el cabello suelto o peinado en un “chongo”. Representan a la mujer que trabaja todo el día y goza de éxito profesional.



Onegai Teacher© 2002, Shizuru
Hayashiya. Editorial Editorial ASCII
MediaWorks



Ranma 1/2© 1987, Rumiko Takahashi.
Editorial Shogakukan

- ***Yamato Nadeshiko* o la mujer “ideal”**. Este personaje representa el tipo “ideal” de mujer para los japoneses (Akamatsu, 1988), sumisa, cariñosa, servicial,

humilde, callada y buena en las labores del hogar.

- ***Dojikko o chica torpe.*** Este término sirve para referirse a las chicas que cometen diversos errores, sufren accidentes y nada les sale bien. Este tipo de personajes también suele ser muy común en la historias. No tienen una apariencia particular.

- ***Kuundere o mujer tímida.*** Son personajes que tienden a ser antisociales y la mayoría de las veces son consideradas autistas o enfermas por el hecho de no relacionarse con los demás.



Neon Genesis Evangelion ©
1995, Yoshiyuki Sadamoto.
Editorial Kadokawa Shoten.



Bishoujo Senshi Sailor Moon©
1992, Naoko Takeuchi. Editorial
Nakayoshi

- ***Genki girl o chica con energía.*** Se refiere a mujeres hiperactivas, con mucha energía y vitalidad, dispuestas a ayudar y entrometerse en la vida de los demás.

- ***Mukuchi o chica misteriosa.*** Son mujeres que no hablan y no socializan, su presencia pasa desapercibida (dentro de la historia) por lo que están envueltas por el misterio y se convierten así en un atractivo para los lectores.

- **Bokukko o mujer hombre.** Los personajes que son referidos con estas características suelen ser mujeres que se salen de los patrones sociales y actúan en oposición social a su sexo o se visten como el género masculino.



Bishoujo Senshi Sailor Moon© 1992,
Naoko Takeuchi. Editorial Nakayoshi

- **Dandere o mujer que no habla.** Estos personajes son callados ante los demás y al igual que las *Mukuchi* no socializan, sin embargo sólo con mujeres, debido a que son muy cariñosas con el género opuesto.



Oira Sukeban© 1974, Go Nagai. Editorial Shogakukan

- **Sukeban o malos presagios.** Estas mujeres siempre llevan uniforme de marinero y se caracterizan por representar el pandillerismo juvenil en Japón, pueden llegarse a confundir con otras “lolitas” porque siempre llevan uniforme, sin embargo la *Sukeban* es en extremo agresiva.

- **Burikko o falsa Lolita.** Son mujeres de edad adulta que engañan a los demás haciéndose pasar por mujeres adolescentes o niñas debido a su apariencia infantil o juvenil.



Kareshi Kanojo no jijou© 1996,
Masami Tsuda. Editorial
Hakusensha



Ranma 1/2© 1987, Rumiko
Takahashi. Editorial Shogakukan

- **Kawaiiko o chica linda.** Son personajes que se presentan como mujeres adultas comportándose como unas niñas o adolescentes.

Harajuku o Lolita Gótica. Estos personajes femeninos tienen un comportamiento muy serio y reservado, la vida de estos personajes suele ser muy oscura y misteriosa.

Este tipo de Lolita nace en Harajuku, un distrito de la capital de Tokio muy conocido desde hace mucho

tiempo por ser un lugar donde se puede adquirir lo último en moda (Ortiz, 2008). Cada fin



Death Note© 2003, Tsugumi Oba, Takeshi
Obata. Editorial Shueisha

de semana los adolescentes y los jóvenes se reúnen para disfrazarse como sus personajes favoritos de *manga* . A este distrito llegaron modas europeas basadas en el estilo gótico que incorpora moda de la época victoriana y edwardiana a mitad del siglo XIX (De Rus, 2010). Hoy en día de acuerdo a palabras de De Rus (2010: 56), los jóvenes japoneses se convirtieron en grandes precursores de la moda gótica, donde las Lolitas góticas nacen de las animaciones y el *manga*.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha.

- **Meido o Dama.** Derivado de la palabra en inglés “*Meid*” que significa mucama. Son mujeres que visten un uniforme basado en las empleadas domésticas en Inglaterra en el siglo XIX y que tiene el mismo origen con la moda Harajuku, mencionada anteriormente con la Lolita Gótica (De Rus, 2010: 54). Son mujeres que se muestran muy sumisas, serviciales e ingenuas. Este tipo de personajes son muy comunes en cualquier tipo de *manga*, y aparecen en la mayoría de sus historias.

Los personajes en extremo estilizados han sido lo que más popularidad ha engendrado en los lectores de estas publicaciones gráficas. La mayoría de los personajes en los dos géneros más conocidos que son el *shoujo* y el *shounen* son de corte *bishoujo* y *bishonen*. Si bien los cortes en los personajes femeninos nacieron de un género independiente dirigido a los varones con el “*Loli-manga*”, no obstante los patrones de comportamiento y la estructura en los personajes femeninos en los dos géneros de *manga* más populares obedecen a las características de las

“lolitas”. Las imágenes antes mostradas corresponden tanto a *mangas shoujo*, *shounen* y *kodomo*, por lo que los *mangakas* nos pueden sugerir que en efecto, para construir personajes exitosos, interesantes que atraigan principalmente a lector masculino, el principal recurso sean las “lolitas”.

Son muy diversas las categorías para llamar a los personajes femeninos en las historietas japonesas, se pueden dar los casos en que se lleguen a combinar las características, sin embargo son más las veces en que el personaje corresponde a las categorías antes mencionadas. Algunas lectoras quedaron sorprendidas con la belleza de los personajes masculinos, por lo que también se creó la categoría de *shotacon*, que se refiere al gusto de mujeres adultas por niños (Rojas, 2001:62), sin embargo esta categoría no tiene la misma popularidad e interés que el *Lolikón*.

Actualmente en Japón se está estudiando una ley que censuraría de forma considerable a las publicaciones *manga*. La cual consiste en prohibir el uso de personajes que parezcan niños, tanto en hombres como en mujeres, sobre todo si el material corresponde al de adultos. La sanción consistiría en multas fuertes si se muestran personajes que parecen niños en situaciones sexuales (Rojas, 2001:63). Los *mangakas* están muy inconformes si se llegara a aprobar esta ley debido a que consideran un ataque a la libertad de expresión a un estilo que se ha conservado durante casi más de 60 años (Rojas, 2001:62). Por el momento está planeado aplicar esta ley sólo en la ciudad de Tokio, sin embargo todavía no está decidido si se tomarán acciones sobre esta situación.

El estilo infantil y original del *manga* también tuvo sus repercusiones, el hecho de que no se pudieran exhibir genitales ni vello púbico provocó que la mayoría de los personajes parecieran niños aún cuando ya fueran mayores de edad (Galicia, 1999: 17). La estética presentada en los dibujos que muestra una extrema belleza en los personajes (sobre todo femeninos) provocó polémica y diferentes puntos de vista tanto en Japón como en otros países del mundo, que no

están de acuerdo con la forma de representar la diversidad de género en el *manga*. La colegiala es el modelo oficial de lo *Kawaii* y por ello la mayoría de personajes femeninos están vestidas de colegialas.

3.10. Categorías de análisis

Los elementos que pude identificar como producto del primer acercamiento del *manga* y de acuerdo a los estereotipos femeninos predeterminados junto a las fichas técnicas de los personajes femeninos en donde se incluyen el número de apariciones de cada personaje femenino, su clase social, edad, ocupación, así como también si cuentan con una posición activa o pasiva, me permitieron realizar el análisis de las imágenes en función de las siguientes categorías:

Mujeres con agencia: Esta categoría sirve para ubicar a los personajes femeninos que se muestran como mujeres que actúan, deciden y que no dependen de ninguna persona, sea cercana o no a ellas, se desenvuelven libremente en las esferas tanto de lo privado como de lo público.

Mujeres como "objeto sexual": Son mujeres que son representadas como objetos del deseo sexual masculino, también nos sirve para identificar la violencia hacia ellas. En estos personajes femeninos su vestimenta, peinados, maquillaje, poses y lenguaje contienen un alto contenido de erotismo y sensualidad al mismo tiempo que se muestran sumisas, inocentes e ingenuas.

Mujeres dependientes: Esta categoría se enfoca en ubicar a los personajes femeninos que dependen en gran medida de otras personas, ya sea padres, hermanos, amigos, pareja u otras personas. Se presentan como mujeres sumisas e inocentes a las cuales nada les sale bien y por ello dependen de otras personas para dirigir su vida en el trabajo, la escuela y en las relaciones amorosas entre otras.

Mujeres diversas: Es la imagen que representa la preferencia sexual diversa, no heterosexual. Mujeres que son representadas como las “malas” por no responder a los cánones hegemónicos con respecto a la identidad sexual.

Mujeres “femeninas”: Bajo esta categoría se pueden ubicar a las mujeres que son representadas como aquellas que responden a las determinaciones socio-culturales establecidas por la época en torno al “deber ser femenino”.

Reafirmación de género³⁴: Esta última categoría me ayuda a ubicar los comportamientos en el que hombres y mujeres reafirman su identidad basados en estereotipos de género. Estos estereotipos se enfocan en resaltar ideas preconcebidas socialmente sobre el comportamiento que deben tener, como el hecho de que los hombres necesitan tener muchas mujeres, o que ellas sean más débiles y más sentimentales a comparación de ellos.

³⁴ Cabe mencionar que esta última categoría a diferencia de las cinco primeras es utilizada únicamente para el análisis de discurso.

3.11. Componente comunicativo: discurso verbal

Con base en las categorías de análisis que acabo de mencionar y después de una revisión general del contenido textual en cada *manga*, para la realización del análisis del discurso he conformado un cuadro donde se incluyen las frases más importantes, las cuales denotan una gran carga de discriminación o violencia de género y que además contribuyen al refuerzo y fomento de estereotipos.

En el cuadro se incluye la categoría de análisis en la que se ubica cada frase a analizar, el personaje que menciona la frase, su género, edad además del contexto. Especificando en último lugar el material y la página de dónde fue adquirida la frase. El orden de los cuadros es en función del mayor número de frases localizadas, el primer cuadro corresponde al *manga* dirigido a mujeres, después el dirigido a adultos, finalizando con el dirigido a hombres. Cabe mencionar que en el *manga* dirigido a niños no se encontró ninguna frase que correspondiera a alguna de mis categorías de análisis.

Frases *manga* Nana dirigido a mujeres (*shoujo*)

Frase	Categoría	Personaje	Género	Edad	Contexto	Material	Página
<i>Qué tristeza que ya no te voy a ver... pero ni modo es por mi trabajo, Gracias por todo me divertí mucho contigo.</i>	Mujeres como “objeto sexual”.	Asano	Hombre	29 años	La protagonista y su pareja se encuentran en el estacionamiento de un hotel, están a punto de salir.	Nana	7
<i>Si eres apenas una preparatoriana</i>	Mujeres con	Junko	Mujer	16	La protagonista y su amiga platican	Nana	10

<i>¿por qué te hiciste su amante?</i>	agencia			Años	en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.		
<i>Entonces lo hiciste por dinero</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Junko	Mujer	16 Años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	10
<i>Qué tonta eres, te hubieras aprovechado de él, ya ves sólo lo hizo y se fue.</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Junko	Mujer	16 años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	10
<i>Quizá él pensaba que eras una “fresa” que estaba en celo.</i>	Mujeres como “objeto sexual”.	Junko	Mujer	16 años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	10
<i>Para los viejos todas las preparatorias son “fresas”.</i>	Reafirmación de género	Junko	Mujer	16 años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	11
<i>Para las preparatorias todos los hombres de traje son viejos.</i>	Mujeres con agencia	Nana Komatsu		16 años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	11
<i>A la mejor no le gustó que tuviera el corte de pelo de Norika, tal vez por eso me vio más fresa</i>	Mujeres dependientes	Nana Komatsu		16 años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	11
<i>Cómo él es adulto yo quería verme más grande, cuando tenía una cita con él me ponía vestidos muy sexys</i>	Mujeres dependientes	Junko		16 años	La protagonista y su amiga platican en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.	Nana	11
<i>Creo que estuvo mal se</i>	Mujeres como “objeto	Junko		16	La protagonista y su amiga platican	Nana	11

<i>malinterpreta que estabas en celo</i>	sexual”			años	en los baños de su escuela preparatoria, están por entrar a clases.		
<i>¿Te vas a cortar el cabello? ¿Por haber terminado con tu novio? Eso ya no está de moda.</i>	Mujeres dependientes	Nana Komatsu		16 años	La protagonista y su amiga platican en el corredor de su escuela antes de entrar a clase.	Nana	12
<i>Probablemente no tengo el encanto así que decidí hacer la dieta</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Nana Komatsu		16 años	La protagonista y su amiga platican en el corredor de su escuela antes de entrar a clase.	Nana	14
<i>¿Por qué los héroes de las películas son tan admirables?</i>	Reafirmación de género	Nana Komatsu	Mujer	16 años	La protagonista está saliendo de un cine.	Nana	15
<i>Qué bueno que adelgace</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Nana Komatsu	Mujer	16 años	La protagonista está saliendo de un cine.	Nana	16
<i>Es guapo, es amable, es caballeroso, es un hombre perfecto.</i>	Reafirmación de género	Nana Komatsu	Mujer	16 años	La protagonista está saliendo de un cine.	Nana	17
<i>Si me dicen que yo estaba en celo, quizá tenían razón.</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Nana Komatsu	Mujer	16 años	La protagonista se encuentra con su pareja en el interior de un auto observando la ciudad de noche.	Nana	19
<i>Solo lo veía dos o tres veces al mes... Y cuando era así me llevaba a pasear en coche y luego al hotel</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Junko	Mujer	16 años	La protagonista se encuentra con su pareja en el interior de un auto observando la ciudad de noche.	Nana	20
<i>O sea que vienes a la escuela a buscar hombres ¿verdad?, porque con ese corte de cabello que traes no te ves nada atractiva.</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Junko	Mujer	17 años	La protagonista y su amiga se encuentran en el corredor de su escuela platicando antes de entrar a su primera clase.	Nana	22
<i>Porque tu ves al hombre como “macho” y no</i>	Mujeres como “objeto	Kyosuke	Hombre	18 años	La protagonista se encuentra platicando en la	Nana	27

<i>como un ser humano.</i>	sexual”				sala de la casa de su amiga.		
<i>No acostumbras estar con hombres porque fuiste a la preparatoria de chicas ¿verdad?</i>	Reafirmación de género	Shouji	Hombre	17 años	La protagonista se encuentra platicando en la sala de la casa de su amiga.	Nana	30
<i>En la preparatoria, yo tenía unas 5 o 10 novias.</i>	Reafirmación de género	Shouji	Hombre	17 años	La protagonista se encuentra platicando en la sala de la casa de su amiga.	Nana	37
<i>Los hombres aunque no estemos enamorados, cuando tenemos ganas, lo hacemos.</i>	Reafirmación de género	Nana Komatsu	Mujer	17 años	La protagonista y su amigo están en la playa y regresan a su habitación en el hotel y platican.	Nana	54
<i>Te quiero no como un macho sino como un ser humano</i>	Mujeres como “objeto sexual”	Nana Komatsu	Mujer	17 años	La protagonista y su amigo están en la playa y regresan a su habitación en el hotel y platican.	Nana	55
<i>Tú eres un macho y dormir en el mismo cuarto es un peligro...</i>	Reafirmación de género	Nana Komatsu	Mujer	17 años	La protagonista y su amigo están en la playa y regresan a su habitación en el hotel y platican.	Nana	55
<i>Además si voy a Tokio habrá muchas personas maravillosas, habrá muchas tiendas modernas, el súper estilista me cortará el cabello y aumentaré el amor y la diversión.</i>	Mujeres con agencia	Shouji	Hombre	17 años	La protagonista se encuentra reflexionando en su habitación en el interior de su casa.	Nana	64
<i>Quieres que esté un hombre cerca de ti para tu conveniencia.</i>	Mujeres en dependencia	Shouji		17 años	La protagonista y su novio van caminando por la calle en la noche, después de ir a cenar.	Nana	70
<i>Cómo que una amistad de hombre y mujer, no me hagas reír.</i>	Reafirmación de género	Shouji		17 años	La protagonista y su novio van caminando por la calle en la noche, después de ir a	Nana	

					cenar.		
<i>Se supone que quiero ser una linda mujer frente al chico que me gusta.</i>	Reafirmación de género	Nana Komatsu	Hombre	17 años	La protagonista se encuentra con su novio en la habitación de un hotel.	Nana	90
<i>Pero es que no soy un empleado ni un universitario... así que si te andas muriendo, no podré ayudarte y como hombre eso duele, compréndeme...</i>	Reafirmación de género	Shouji	Mujer	17 años	La protagonista se encuentra con su novio en la habitación de un hotel.	Nana	90
<i>Si me dices que me amas, duermo contigo.</i>	Mujeres dependientes	Nana Komatsu	Mujer	17 años	La protagonista se encuentra con su novio en la habitación de un hotel.	Nana	92
<i>Quería tener un enamoramiento feliz, un enamoramiento romántico como las películas, pero desde el verano a mis 17 años, cuando me convertí en "mujer" aprendí que no es nada fácil estar con los hombres</i>	Mujeres con agencia	Nana Komatsu	Mujer	17 años	La protagonista se encuentra asomada en una ventana de su escuela pensando.	Nana	96
<i>¿Cómo es posible que un hombre serio entrega tarde una película porno? Ja así son los hombres</i>	Reafirmación de género	Honjo ren	Hombre	20 años	La protagonista se encuentra en su trabajo en un video centro atendiendo a un cliente.	Nana	99
<i>Claro. Porque siempre vienes a vernos. Y eres guapa</i>	Mujeres Diversas	Nana Osaki	Mujer	17 años	La protagonista agradece con un beso en los labios a una admiradora de su grupo musical	Nana	108
<i>Me sentía orgulloso de que muchas mujeres quisieran conmigo</i>	Reafirmación de género	Honjo ren	Hombre	20 años	La protagonista y su novio se encuentran platicando en el	Nana	115

<i>y lo hacía cada rato.</i>					interior de su casa tomando un baño en una tina.		
<i>Nunca le gustó vestirme con ropa de color rojo o rosa... porque según mi 'abue', ese tipo de ropa seducía a los hombres.</i>	Mujeres como "objeto sexual"	Nana Osaki	Mujer	16 años	La protagonista y su novio se encuentran platicando en el interior de su casa tomando un baño en una tina.	Nana	119
<i>Aunque sabía que era mala anhelaba vestirme con algo bonito.</i>	Reafirmación de género	Nana Osaki	Mujer	16 años	La protagonista y su novio se encuentran platicando en el interior de su casa tomando un baño en una tina.	Nana	119
<i>Son pastillas anticonceptivas que estoy tomando por ti. Porque tú no quieres protegerte.</i>	Mujeres con agencia	Nana Osaki	Mujer	16 años	La protagonista y su novio platican acostados en la cama de su habitación en su casa.	Nana	128

Frases del manga Yura y Makoto dirigido a adultos (*Etchi-hentai*)

Frase	Categoría	Personaje	Género	Edad	Contexto	Manga	Página
<i>¿Qué pensará al ver que soy virgen?</i>	Reafirmación de género	Yura	Mujer	25 años	La protagonista piensa mientras toma un baño en su casa.	Yura y Makoto	4
<i>¿Daré la talla? ¿Y si no se me levanta?</i>	Reafirmación de género	Makoto	Hombre	25 años	Los protagonistas se encuentran en la habitación de su casa.	Yura y Makoto	5
<i>Mi primera vez a los 25 es patético</i>	Reafirmación de género	Makoto	Hombre	25 años	Los protagonistas se encuentran en la habitación de su casa.	Yura y Makoto	5

<i>Regla de oro en los encuentros concertados con posibilidades de matrimonio, el hombre paga, nada que dé a mitad</i>	Reafirmación de género	Nota de Autor	Hombre		El autor hace un paréntesis en la historia y menciona el detalle de la regla principal de una cita concertada.	Yura y Makoto	8
<i>Ojalá hubiera valorado más mi virginidad</i>	Reafirmación de género	Megumi yamaguchi	Mujer	26 años	La protagonista platica con sus amigas en la sala de su casa.	Yura y Makoto	22
<i>¡No lo puedo creer! Todavía virgen, fue a un colegio de monjas ¿sabes?</i>	Reafirmación de género	Kanako Nomura	Mujer	24 años	Unas amigas platican en la calle después de salir de la casa de la protagonista.	Yura y Makoto	24
<i>Pobrecilla no conoce el placer de las relaciones sexuales. Si pobrecilla (actitud de superioridad con respecto a chicas vírgenes)</i>	Mujeres con agencia.	Megumi y Kanako	Mujeres	26 y 24 años	Unas amigas platican en la calle después de salir de la casa de la protagonista.	Yura y Makoto	24
<i>Ya soy un hombre hecho y derecho</i>	Reafirmación de género	Makoto	Hombre	25 años	El protagonista se encuentra en la oficina de su trabajo.	Yura y Makoto	54
<i>Preparaos bien si vas a ir de compras con una mujer ¡En serio!</i>	Reafirmación de género	Nota de Autor	Hombre		Paréntesis en la historia en donde se afirma que las mujeres tardan mucho comprando	Yura y Makoto	92
<i>Será la experiencia, si me pongo a contar lo habré hecho con unos 30 tíos</i>	Mujeres con agencia	Rika	Mujer	20 años	El protagonista se encuentra con su cuñada en el techo del edificio donde él trabaja.	Yura y Makoto	125
<i>Me estoy especializando en el arte de calar a los hombres</i>	Mujeres con agencia	Rika	Mujer	20 años	La hermana de la protagonista va a visitarla a su casa y platican.	Yura y Makoto	129

<i>No soy inmune a los encantos del hombre, ahora tengo 5.</i> <i>Incluyendo los amigos con derecho a roce.</i>	Mujeres con agencia	Rika	Mujer	20 años	La hermana de la protagonista va a visitarla a su casa y platican.	Yura y Makoto	129
<i>Yura se dedicaba por entero a su profesión así que no sabe cocinar</i>	Mujeres con agencia	Nota del autor	Hombre		El autor hace un paréntesis en la historia y menciona el por qué la protagonista no sabe cocinar.	Yura y Makoto	165
<i>Rika como siempre tiene muchos novios sabe mucho más de cocina.</i>	Mujeres con agencia	Nota del autor	Hombre		El autor hace un paréntesis en la historia y menciona el por qué la hermana de la protagonista es buena cocinando.	Yura y Makoto	165
<i>A los chicos les apasiona la comida casera</i>	Reafirmación de género	Rika	Mujer	20 años	La hermana de la protagonista va a visitarla a su casa y platican.	Yura y Makoto	165

Frases del manga *Chobits*, dirigido a hombres (*shonen*)

Frase	Categoría	Personaje	Género	Edad	Contexto	Manga	Página
<i>Me veré como un completo perverso si voy a comprar ropa interior de mujer.</i>	Reafirmación de género	Hideki	Hombre	19 años	El personaje principal se encuentra en el interior de su casa decidiendo si debe ir o no a comprar ropa interior de mujer.	Chobits	96
<i>“Prometo darte el trato que te</i>	Mujeres como “objeto	<i>Perscom</i> (computadora en forma de	Mujer	Desconocida	La frase se encuentra en la	Chobits	Contraportada

<i>mereces”</i>	sexual”.	mujer)			contraportada del <i>manga</i> y es dicha por las computadoras con forma humana.		
<i>¡Felicidades Motosuwa! Has perdido tu virginidad.</i>	Reafirmación de género	Shinbo	Hombre	19 años		Chobits	44

CAPITULO IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS: ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

A continuación se presentan las imágenes seleccionadas de personajes femeninos dentro de los cuatro *mangas*, el orden de las imágenes es con base en cada una de las categorías de género, empezando en este orden: Mujeres con agencia, Mujeres como “objeto sexual”, Mujeres dependientes, Mujeres diversas y Mujeres femeninas.

- **Mujeres con agencia**



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 41

Esta primera imagen es del manga dirigido a público masculino “Chobits”, donde se muestra a un personaje femenino que representa a una mujer con agencia. Se muestra muy delgada y joven, su pose denota importancia e inteligencia. De acuerdo a lo dicho por Barthes (1986: 17) la forma de la posición de una imagen denota una variedad de significados en especial simbólicos, elementos como una libreta y un mapa en conjunto con su vestimenta de traje sastre de pantalón, hablan de una actitud que no es pasiva y la colocan como una imagen que demuestra que se trata de una mujer que se desenvuelve perfectamente en el ámbito laboral.

La mayoría de las veces se relaciona este tipo de vestimenta exclusivamente para mujeres que trabajan, ya que de acuerdo a los estereotipos, no es común que una mujer que se dedica únicamente a las labores del hogar use este tipo de vestimenta. Es aquí donde se encuentra un estereotipo de género en relación a lo que Navarro (1999:120) menciona como “procesos de atribución de género”. En la que determinamos

la mayoría de las veces el sexo de la persona, su clase social, su profesión, entre otras, sólo por la ropa que utiliza, sus accesorios o su forma de hablar. Sin tomar en cuenta que existen diversas posibilidades, entre ellas el que las mujeres puedan desenvolverse en varios ámbitos como el laboral y el doméstico o que puedan vestir cualquier tipo de ropa sin importar que se dediquen únicamente a las labores del hogar.

De acuerdo a la genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el *manga*, la vestimenta de este personaje entra entre los estereotipos de “lolitas” el cual corresponde a **Oeru o chica de oficina**, las cuales siempre visten formalmente con trajes sastres. Este personaje es considerado en la categoría de “Mujer con agencia” debido a que se muestra como una mujer independiente y libre. Aunque no es una mujer que trabaje en una oficina, si es una mujer que trabaja en el ámbito de la docencia.



Nana© 2000, Ai Yazawa,
Editorial Shueisha. Página 175

El siguiente personaje es tomado del *manga* para mujeres “Nana”. Aquí la imagen muestra a una mujer que se encuentra en una postura que aparenta tener una posición activa mostrándola como una mujer segura de sí misma.

Su vestimenta y sus gestos no simbolizan a una mujer que se dedique a las labores del hogar de acuerdo a los estereotipos femeninos de género, sin embargo hablando de la cultura japonesa, la vestimenta está totalmente basada en occidente. En cuanto a los

símbolos que representan lo femenino o masculino, se encuentran el hecho de ser muy delgada y alta, como si se tratara de una fotografía de una modelo profesional siguiendo los estereotipos occidentales sobre que las mujeres deben ser en extremo delgadas y altas.

Sobre la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de las mujeres en el *manga* podemos ver que esta imagen representa al igual que la primera imagen a una **Oeru o chica de oficina**. Representan a una mujer que trabaja o estudia todo el día y goza de éxito profesional.

Esta imagen se encuentra en la categoría de mujer con agencia, porque es representada como una mujer que se desenvuelve perfectamente en el ámbito profesional, estudia y realiza todas las metas que se propone, no depende de nadie y sabe lo que quiere.

La siguiente imagen corresponde al *manga* dirigido a adultos “Yura y Makoto”. Se muestra a una mujer en una posición activa, denotando alegría y felicidad en su actitud. Su vestimenta no es lo que se considera propiamente como “femenino” de acuerdo a los parámetros de belleza, ni tampoco lo que se muestra con los otros personajes. En cuanto a la presencia de símbolos que la relacionen con lo femenino y masculino, se muestran más símbolos asociados con lo masculino como el cabello corto, sus pantalones y su camisa. El único elemento relacionado con lo “femenino” son sus aretes.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha. Página 124

Es una mujer muy joven y delgada. En la Identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el manga, este personaje representa a la *Bokukko o mujer hombre*, debido a que se trata de una mujer que se viste como hombre y actúa de forma contraria a su sexo y a lo que se espera según los patrones sociales.

Este personaje se encuentra en la categoría de mujer con agencia, debido a que se trata de una mujer que es totalmente independiente de los demás, toma sus propias decisiones y vive libremente su sexualidad sin prejuicios sociales. Es el único personaje femenino de este manga que se encuentra en el rol de estudiante de universidad.

- **Mujeres como “objeto sexual”**



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 61

Esta imagen corresponde al manga dirigido a hombres “Chobits”. Estas cuatro “mujeres” se colocan en la categoría de Mujeres como “objeto sexual” debido a que la posición de ellas es completamente pasiva. Sus cabezas se encuentran ligeramente agachadas como haciendo una reverencia con una actitud sumisa.

En apariencia se muestran jóvenes y muy delgadas, sus vestimentas dejan entre ver gran parte de sus cuerpos. En el contexto de la historia se trata de “robots con forma humana”, sin embargo en su apariencia de “mujeres” las representan en el rol de empleadas domésticas.

De acuerdo a la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el *manga*, la vestimenta de estos personajes están representadas como “lolitas” **Meido o Dama**, la cual se basa en el uniforme que usaban las empleadas domésticas en Inglaterra en el siglo XIX, el cual consistía básicamente en un vestido negro o azul marino con un delantal blanco. Resalta también que la vestimenta de estos personajes son de **Meidos** pero en lencería, enseñando gran parte de su cuerpo.

En esta imagen se construye un “estereotipo sexual” como menciona Amorós (1999: 66) donde se muestra que la mujer sólo está para servir y es expuesta como “inocente”, “ingenua” y “manipulable”, capaces de hacer lo posible por complacer al varón. Aunque en contexto no se trate de mujeres reales lo visual indica que es una forma de representar “lo que se quisiera fuera lo real” Es por ello que las historietas son consideradas por Lauretis (1986) como “Tecnologías de género” debido a que hombres y mujeres se representan o se auto representan a través de un medio, el cual las personas a través de la imagen o discurso interiorizan y representan porque se cree que es socialmente correcto, aunque esta representación no exista realmente.



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha.
Página 32

Esta imagen también corresponde al manga para hombres “Chobits, donde se muestra al personaje principal en una pose que denota mucha sensualidad e inocencia dejando ver algunas de las partes de su cuerpo. El personaje no aparenta

ser una mujer adulta, además de ser el único que aparece con más frecuencia desnuda.

En esta imagen se presenta a un personaje del manga para adultos “Yura y Makoto”. El personaje se encuentra en una pose que denota sensualidad e ingenuidad, es una mujer que tiene una complexión delgada, sin embargo tiene un busto prominente. Es una imagen que contiene diversos símbolos que se relacionan con lo femenino, empezando porque se presenta a una mujer con cabello muy largo, un vestido y aretes grandes.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha. Página 155

Esta mujer representa la categoría de Mujer como objeto sexual debido a que es una imagen que está completamente dirigida a un público masculino reflejando sumisión en su postura. De igual manera, se está hablando que el personaje “Yura” es una mujer muy pasiva y calmada, llega al borde de dejarse tocar por su jefe sin oponer resistencia ni quejarse y su matrimonio fue arreglado. Yura también es una mujer que reprime su sexualidad y no tiene idea de ese tema, por lo que a veces tiene problemas con su esposo. Scott (2008) en su concepto de género habla sobre la posición de las mujeres las cuales en la mayoría de las ocasiones se les muestra más frágiles y débiles que es lo que representa el personaje de esta imagen, una mujer frágil e ingenua. Con este tipo de imágenes se refuerzan los estereotipos de género y se afirma lo

mencionado por Lauretis (1984) donde se explica que los medios, en este caso las historietas captan ideas de lo que puede ser verdad, sin embargo sólo corresponde a una interpretación que sólo nos habla de reafirmar nuestro género de acuerdo a características construidas socialmente.

- **Mujeres Dependientes**



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 26

La siguiente imagen se encuentra en la categoría de “Mujeres en dependencia” debido a que la pose del personaje es completamente pasiva, además que es un personaje que depende todo el tiempo de los demás y no puede hacer nada por ella misma.

Dentro de la historia se trata de una “mujer” sólo en apariencia, debido a que se trata de un robot. Se supone que se trata de

una computadora que sirve a la personas, pero en su caso no lo hace y depende de los demás.

Su apariencia y actitud denotan inocencia y sumisión. La forma en cómo se encuentra sentada demuestra ingenuidad y a la vez sensualidad. La imagen tiene connotaciones sexuales debido a que es una mujer que viste con una camiseta masculina. Lo que favorece al elemento anteriormente mencionado en el *manga* como “*Fan Service*” que muestra “accidentalmente” partes del cuerpo de una mujer. Físicamente posee un aspecto infantil en sus rasgos y no denota ser una mujer adulta sino más bien una mujer menor de edad, su estructura corpórea es muy delgada.

En la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el *manga*, este personaje se encuentra en *Dojikko o chica torpe*. Debido a que es una mujer distraída y dependiente de los demás.

La siguiente fue tomada del manga para mujeres “Nana”. Aquí se presenta una imagen que muestra a un personaje femenino en una actitud pasiva. Se trata de una mujer joven que luce muy delgada y sus rasgos no van de acuerdo a la imagen de una mujer japonesa, si no que corresponden al de una mujer de occidente.



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha. Página 1

En cuanto a la presencia de símbolos que se asocian con lo femenino o masculino, en su cabello tiene una flor, un elemento que se asocia con lo femenino. Esta imagen igualmente que la imagen anterior, refuerza los estereotipos tomados de la cultura occidental, en el que se muestra mujeres muy delgadas y con rasgos “finos”.

Esta imagen representa la categoría mujer en dependencia; se trata de una mujer que toma decisiones de acuerdo a lo que hagan los demás. Toda las actividades que realiza, tanto en el ámbito laboral como el profesional, es la misma que sus amigos y su pareja. Es un personaje que no tiene metas ni ambiciones y cree que lo más importante es éxito sentimental.

En la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el manga, este personaje se encuentra en el estereotipo de *Dojikko o chica torpe*.

Este término se refiere a las chicas que cometen diversos errores, sufren accidentes y nada les sale bien.



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha. Página 3

La siguiente imagen pertenece al manga para adultos “Yura y Makoto”. En ella se observa a una mujer en una pose muy tranquila y sumisa en un aspecto de absoluta pasividad. Su estructura corporal es muy delgada y no aparenta ser una mujer adulta.

Lo que se puede observar ahora de acuerdo a los símbolos que se relacionan con lo femenino a una mujer bastante femenina por su forma de vestir conservadora y nada llamativa. Ahora su gesto es de ingenuidad y tranquilidad, se le puede observar con una manzana en las manos. En diferentes culturas la manzana representa el pecado, por ser la fruta que fue ofrecida por la serpiente a Eva que después ofreció a Adán, sin embargo en el relato Bíblico no está explícito que se tratara de esta fruta (Génesis 3, 1-12). La manzana se convirtió a través del tiempo en símbolo de sensualidad y de desgracias. En esta imagen el fruto en sus manos podría ser objeto de una mujer sumisa e ingenua, pero a la vez sensual lo que de acuerdo a los arquetipos sociales es lo que buscan en general los hombres en una mujer, es lo que Amorós (1999) llama estereotipos sexuales, cuando un grupo comparte ciertas ideas acerca de los sexos y estas ideas terminan estereotipando a hombres y mujeres.

Esta imagen representa la categoría de Mujer en dependencia, porque se trata de un personaje que es dependiente de los demás, no sabe tomar sus propias decisiones por lo que su matrimonio es arreglado, en su trabajo sufre de hostigamiento sexual y depende completamente de su esposo.

En la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el manga este personaje representa a *Yamato Nadeshiko* o la mujer “ideal”. Este personaje representa el tipo “ideal” de mujer para los japoneses. Sumisa, cariñosa, servicial, humilde, callada y buena en las labores del hogar.

- **Mujeres Diversas**

La siguiente imagen fue tomada del *manga* para mujeres “Nana”. Aquí se muestra a una mujer joven muy delgada, la actitud que muestra es muy activa. Sus rasgos al igual que los otros personajes de este *manga* son de estilo occidental. La vestimenta y accesorios son estilo gótico, estilo de origen de europeo.



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha. Página 105

Este personaje rompe con las características establecidas socialmente por el género y no muestra a una mujer que se muestre débil, frágil o con una “belleza” que se adecue a los parámetros sociales en donde la mujer debe ser muy “femenina” o como lo mencionado por Amorós (1999: 66) en donde la mujer tiene que ser vista como “inocente”, “ingenua” y “manipulable”. En el caso de este personaje, no

muestra ninguna de estas características.

Esta imagen corresponde a la categoría de “Mujeres Diversas”, debido a que es un personaje que rompe con los estereotipos que se tienen sobre las mujeres en el aspecto que tienen que ser “femeninas”. Al contrario a esta mujer se le muestra de una forma liberal e independiente.

En la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el *manga* podemos ubicar a este personaje como Lolita Gótica o *Harajuku* las cuales se representan de forma rebelde vistiendo ropas basadas en las muñecas de porcelana inglesas de la época victoriana.

En esta otra imagen vemos al mismo personaje besando a otra mujer en forma de agradecimiento, lo que sigue rompiendo con las características estrictas que se construyen socialmente del género respecto a las mujeres, a la vez que se puede observar una situación que en la mayoría de las historietas occidentales no ocurriría, cabe recordar que para las mujeres japonesas el amor “puro y sincero” se da sólo entre las personas del mismo sexo, por lo que es más frecuentemente ver estas situaciones en historietas del género dirigido a mujeres *shoujo*.



Nana© 2000, Ai Yazawa, Editorial Shueisha.
Página 108

La siguiente imagen fue seleccionada del manga para niños “Kajika”. Aquí se muestra al único personaje femenino de este material; se observa en una pose agresiva y muestra una actitud violenta. Su vestimenta en relación con los símbolos que la relacionan con lo femenino o masculino, están mejor ubicados en lo masculino. A simple vista no parece que se trate de una niña, sino más bien de un niño. Su complexión es delgada y su ropa no tiene relación alguna con lo “femenino”.



Kajika© 1998, Akira Toriyama. Editorial Shueisha. Página 17

Este personaje se encuentra en la categoría de “Mujeres diversas” por la actitud que muestra, debido a que su conducta no puede considerarse “normal” siendo una mujer de acuerdo a los parámetros sociales, porque es una actitud muy violenta que no se relaciona con las características que comúnmente se les atribuyen a las mujeres. Las cuales según los parámetros sociales no deben ser violentas, su imagen tampoco se relaciona con una actitud pasiva y no demuestra ser una mujer sumisa.

En la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el manga esta niña entraría en la categoría de ***Bokukko o mujer hombre.***

- Mujeres “Femeninas”



Chobits© 2001. CLAMP. Editorial Kodansha. Página 57

El personaje femenino que se presenta en esta imagen corresponde al manga dirigido a hombres “Chobits”. Aquí se muestra a una mujer en una pose que denota gran pasividad. Su vestimenta habla de una mujer que de acuerdo a los símbolos en relación a lo femenino representaría a una ama de casa con ropa cómoda y delantal, incluso en esta imagen se muestra barriendo la calle.

Es un personaje que se ve relativamente muy joven, casi como una mujer menor de edad, sus proporciones son muy delgadas, es divorciada. Comparada con los otros personajes femeninos de este *manga*, ella es la única que se muestra con un sentido de gran “delicadeza”. Sus apariciones sólo hablan de bondad y “pureza en su comportamiento”.

Esta imagen representa la categoría de “Mujeres Femeninas” debido a que muestra a una mujer desarrollando perfectamente el rol de ama de casa, de acuerdo a las características establecidas socialmente por el género de las que habla Scott (2008) donde las mujeres se muestran débiles. En este caso este personaje al ser ama de casa representa la “tranquilidad”, la “paz” y la belleza, aspecto que no se ve en otros personajes femeninos, lo que por ende refuerza el estereotipo que menciona que las mujeres están diseñadas para las labores de hogar y que de acuerdo a lo mencionado por Scott (2009) estas construcciones culturales, son las que llevan a que las relaciones sociales sean desiguales y discriminatorias en relación a las mujeres.

De acuerdo a la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el manga, la vestimenta de este personaje representa el estereotipo de mujer que en el *manga* se considera como *Yamato Nadeshiko* o la mujer “ideal”. La cual se presenta como una mujer que en la mayoría de los casos tiene el cabello largo, es buena con las labores del hogar, sumisa, de delantal, amable, servicial y algo callada.

La siguiente imagen fue seleccionada del manga para adultos “Yura y Makoto”, donde se muestra a una mujer joven, delgada vistiendo un delantal y un vestido preparándose para cocinar. Esta imagen nos vuelve a remitir a la representación del ama de casa, este personaje se refleja calmado y feliz de realizar las labores del hogar.

Entre los símbolos que la relacionan con lo femenino se encuentra su vestido y su delantal, los cuales hacen referencia a una imagen muy “femenina”.

Esta imagen nos evoca al significado de género y lo propuesto por Gonzales-Lomas (2002) el cual menciona que desde el siglo XIX la mujer ha sido estereotipada como ama de casa la cual sólo debe ocuparse en aprender manualidades y trabajando siempre en el ámbito doméstico, lo que ha provocado que estas ideas se interioricen culturalmente y por ello se ven reflejadas en cualquier medio de comunicación.

En la identificación de genealogía de formas de representación fijos/predeterminados de la mujer en el manga este personaje representa a *Yamato Nadeshiko* o la mujer “ideal” como se había mencionado anteriormente,



Yura y Makoto© 1997. Katsu Aki. Editorial Hakusensha. Página 166

este personaje se dedica a las labores del hogar, es sumisa, cariñosa y amable, por lo que pertenece a esta categoría.

Este personaje se encuentra en la categoría de “Mujeres Femeninas” por el hecho de que su conducta es la socialmente esperada de acuerdo a lo que se ha planteado por diferentes autores entre ellos (Amorós, 1995), quien plantea que el género se construye socialmente y por ello socialmente se nos exige reafirmar nuestro género, a veces de esta reafirmación se coloca a la mujer en una posición pasiva, porque se llega a considerar común comportarse servicial y femenina sobretodo en el rol de esposa como lo es el personaje de Yura.

4.1 Análisis escrito

En los cuatro materiales a analizar se realizó una revisión general del contenido textual con el fin de detectar frases o diálogos que mostraran algún tipo de discriminación, violencia o ideas que refuercen algún estereotipo que estuviera ligado con las categorías de análisis hechas a partir de la teoría de género. De esta forma se obtuvieron 56 frases las cuales se relacionan con los elementos ya antes mencionados, sin embargo, de estas 56 frases se volvió a realizar un filtro en dónde se seleccionaron las más representativas, debido a que varias de ellas a pesar de ser muy importantes, remitían al mismo contexto y significado. De esta manera se obtuvo un total de 24 frases, las cuales se encuentran clasificadas de acuerdo a las categorías de análisis, el orden de los materiales corresponde de mayor a menor número de frases encontradas:

Frases del *manga* diseñado para mujeres (*shoujo*)

Categoría mujeres como “objeto sexual”

1. *“Qué tonta eres, te hubieras aprovechado de él, ya ves sólo lo hizo y se fue”*

La frase es dicha por la amiga de la protagonista quien se encuentra llorando por el abandono de su actual pareja, el cual es un hombre mayor que ella y está casado. En ese momento su amiga menciona que cuando se trata de hombres mayores, si no se puede evitar la relación, por lo menos hay que sacar algún provecho material. El personaje de la amiga es presentado como una mujer “inteligente” que tiene que cuidar y guiar en todo momento a la protagonista de la historia que es muy débil, torpe, ingenua y dependiente de los demás. En ese sentido se reafirma un estereotipo el cual habla sobre que las mujeres “inteligentes” son las que de algún modo quieren sacar provecho del género masculino lo que se cataloga como “perverso” por el hecho de que son mujeres que buscan su conveniencia a pesar de la circunstancias. Esto es llamado por Amorós (1999) como estereotipos sexuales, donde se comparte la idea de que las mujeres son portadoras de desgracias, mentirosas y materialistas.

De igual modo también podemos observar cómo se reafirman las ideas del género en las que los hombres pueden llegar a tener relaciones con otras mujeres estando casados sin que socialmente sea mal visto, todo esto forma parte de estereotipos sexuales creados en base a las características de género que se van interiorizando culturalmente.

2. *“Quizá él pensaba que eras una ‘fresa’ que estaba en celo”*

En esta frase una amiga y la protagonista hablan respecto al noviazgo de ella, a lo que su amiga le contesta con esta frase en la que se puede notar una gran carga de violencia, en primer lugar el adjetivo “fresa” alude a un comportamiento despectivo en cuanto a que en el contexto de la historia se refiere a mujeres que carecen de un amplio criterio sobre lo que sucede a su alrededor y siguen estereotipos referentes a la belleza y moda. Otro aspecto que es el más importante en

cuanto a la representación de violencia es la forma en que se refiere al describir que se encontraba en “celo”. Al utilizar esta palabra se le están atribuyendo actitudes animales a la forma en que se relacionan sentimentalmente las personas. En este sentido es lo que Amorós (1999) llama “estereotipos sexuales”, porque con estas frases se continúa reforzando la falsa idea de que las mujeres somos causantes de desgracias o que estamos dispuestas a realizar cualquier cosa con tal de complacer al género masculino.

Se trata de una frase con contenido violento hacia la mujer, lo que refuerza la discriminación y la creación de estereotipos de género.

3. *“Probablemente no tengo el encanto así que decidí hacer la dieta”*

En esta frase la protagonista menciona que no se siente lo suficientemente atractiva para llamar la atención del género masculino. Físicamente las características de la protagonista no corresponden a una imagen oriental si no occidental, vemos que es en extremo delgada, alta y de piel blanca siguiendo con los estereotipos occidentales en el que las mujeres tienen estas mismas características, sin embargo junto con el discurso se puede observar que se refuerza el estereotipo del arquetipo ideal de mujer que se muestra en gran parte de occidente y Latinoamérica, el cual es el de la mujer sumamente estilizada, a la vez que reafirma la idea equivocada de una mujer materialista y vana como lo menciona Amorós (1999) que siempre quiere complacer al varón y por ello nos muestra a una adolescente ya con una delgadez extrema tratando de bajar más de peso para de esta manera agradarle a los chicos y tener el verdadero “encanto” de la “belleza”.

4. *“Porque tú ves al hombre como ‘macho’ y no como un ser humano”*

Esta frase surge del reclamo de uno de los personajes masculinos a la protagonista sobre su visión que tiene sobre el género masculino, la cual refleja que ella sólo piensa en los hombres como la

única forma en que puede estar protegida y feliz, debido a que como mujer sintiéndose más débil necesita siempre de la protección de un varón y está dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de complacerlos.

En nuestra sociedad la palabra “macho” sirve para identificar características como las de fortaleza y poder en el género masculino, mismas que han servido para reforzar estereotipos en el que se coloca al hombre en la posición más alta de cualquier ámbito y por supuesto a la mujer en segundo lugar. Siempre que se habla de “macho” son las cualidades aparentemente “ideales” que deberían tener los hombres como el liderazgo, la fuerza, la valentía entre otras. Cuando un hombre muestra debilidad o interpreta roles que no van de acuerdo a su género, no se considera como “macho” y se pone en duda su virilidad u “hombría”. Estas características erróneas son las que se critican por Scott (2009) en su concepto de género, porque en ellas se encuentran los estereotipos que discriminan a las mujeres por mostrarse aparentemente más “débiles” y también discriminan a personas con diferentes preferencias sexuales porque no se acepta más que a “hombres y mujeres”. Esto es lo que Navarro (1999:120) llama como “procesos de atribución de género” porque debemos actuar de acuerdo a nuestro género y no debemos aceptar que haya algo más allá de eso, ni que los diferentes géneros se comporten de maneras distintas y no como los patrones sociales establecen. Navarro cita a Goffman (1999) mencionando que no somos animales y por ello las continuas atribuciones que da la palabra “macho” pertenecen estrictamente a características biológicas y demandan comportamientos en el género masculino que los pone en la misma jerarquía que los animales salvajes y que son los detonantes de violencia y discriminación.

5. *“Nunca le gustó vestirme con ropa de color rojo o rosa... porque según mi ‘abue’, ese tipo de ropa seducía a los hombres”*

Los colores son elementos que también se pueden estereotipar y en los que también se reflejan las características que construyen el género relacionando algunos colores con lo femenino y lo masculino. Lippman (1998) hace mención a que todo se puede estereotipar, porque son ideas que si bien son parte verdad y parte mentira, los seres humanos tendemos a crear juicios de valor sobre las cosas y al compartirlos con los demás se crean grupos que interiorizan estas ideas y las toman como la verdad.

La protagonista de la historia menciona en su frase los colores en la vestimenta, como una forma de estereotipo que incita a una provocación sexual por parte género masculino. El color rosa se encuentra íntimamente ligado al lado “femenino” de las cosas y está relacionado con las flores, elemento que se encuentra dentro de la naturaleza como lo había menciona Amorós (1995) considerando a la mujer como representación de la naturaleza y al hombre de la cultura, siendo así la mujer no puede considerarse como individuo y pasa a segundo término por ser la cultura la que es generada únicamente por el hombre cuando esto no siempre es así. El rojo denota pasión y agresividad, ambos colores tienen cualidades que están en gran medida asociadas a los estereotipos que se hacen sobre las características de algunas mujeres, como el hecho de ser “femenina y delicada” y a la vez “agresiva y pasional” en este caso, según los parámetros sociales las últimas cualidades no se consideran como “positivas” porque están relacionadas con mujeres “malas”. Esta frase da por hecho el estereotipo que refleja como algo malo el uso de ciertos colores en las mujeres y el hecho de que estos por sí solo puedan “seducir” a los hombres.

Categoría reafirmación del género

1. “Para los viejos todas las preparatorianas son ‘fresas’”

Esta frase habla sobre el poco respeto que supuestamente tienen los hombres mayores respecto de las jovencitas, las cuales sólo pueden ser calificadas despectivamente con el adjetivo de “fresas” el cual en el contexto de la historia habla sobre las mujeres que tienen un criterio muy superficial sobre las cosas y las cuales se dejan llevar por las apariencias y la clase social. En esta frase también podemos observar cómo se refuerza el pensamiento que sigue refiriendo a las mujeres como las que sólo les interesan las superficialidades como las compras, la apariencia y el dinero. Además de que la frase habla sobre la supuesta idea de que los hombres maduros deben reafirmar su “hombría” de alguna manera y por ello buscan a mujeres más jóvenes lo que les da un signo de superioridad frente a otros hombres. De esta manera el concepto de género planteado por Scott (2009) remite a la idea de que estamos contruidos socialmente como hombres y mujeres, esto como consecuencia tiende a que las personas le den demasiada importancia al cómo nos ven los demás y queremos reafirmar nuestro género para encajar en los parámetros sociales. Socialmente nunca va ser bien visto que un hombre muestre debilidad, siempre debe mostrar la capacidad de ser fuerte y conseguir lo que quiere.

2. “Es guapo, es amable, es caballeroso, es un hombre perfecto”

Esta frase hace referencia al supuesto del arquetipo “ideal” de hombre, lo que lo describe con una serie de adjetivos que también son un estereotipo como lo son: “guapo”, “amable”, “caballeroso”. Cuando se habla de “caballerosidad” también se está hablando de una construcción sociocultural de lo que significa ser hombre. Por lo regular esta característica está inclinada al “servilismo y protección”, lo cual conlleva a pensar que en el contexto de la historia una mujer necesita de un

hombre que la proteja y que de una forma u otra esté a su servicio y disposición, siendo que ni las mujeres necesitan “protección” absoluta del género masculino ni tampoco éste va a estar a la disposición de lo que se ofrezca a una mujer, porque se estaría reforzando la falsa idea de que las mujeres somos superficiales y materialistas las cuales sólo sabemos exigirles nuestros caprichos al género masculino. Estas ideas son las que menciona Scott (2009) en su concepto de género, como construcciones socioculturales las cuales rechaza por ser las promotoras de la discriminación hacia la mujer. Igualmente esta frase es dicha por la protagonista de la historia, por lo que esta frase es de las que tiene más peso y fuerza dentro de la historia por ser dichas por la protagonista.

3. *“Los hombres aunque no estemos enamorados, cuando tenemos ganas, lo hacemos”*

En esta frase uno de los personajes secundarios masculinos da a entender a la protagonista sobre una “característica” de los hombres, la cual es que siempre que quieren pueden satisfacer sus necesidades sexuales sin necesidad de involucrar sentimientos.

Igualmente a la frase anterior, se puede identificar que nuevamente se refuerzan comportamientos en cuanto a los roles y características que supuestamente deben tener hombres y mujeres de acuerdo al género.

La sexualidad de la mujer siempre ha sido más reprimida por el hecho de que debe permanecer en el ámbito privado, tradicionalmente se educa a la mujer para que sirva y complazca al género masculino, lo que por lógica hace más libre a este último. La mujer crece con sentimientos de culpa en relación a su sexualidad, es bien visto si un hombre tiene diferentes relaciones con otras mujeres, sin embargo en el caso de las mujeres ocurre todo lo contrario. Estos discursos de género se encuentran culturalmente establecidos y exigen esta normatividad en

la conducta, Foucault (1996) habla de este comportamiento como una forma de poder a través del discurso que se presenta en las instituciones o como también lo menciona Lauretis (1986) a través de las “tecnologías de género”.

En esta frase uno de los personajes reafirma estas características, poniendo de manifiesto que las mujeres son más ingenuas y débiles porque se dejan llevar por sus sentimientos en las relaciones sexuales y que los hombres tienen la capacidad de no hacerlo, lo que la convierte en una frase que nuevamente reafirma las características de género que estereotipan el concepto tanto de hombres como de mujeres.

4. *“Pero es que no soy un empleado ni un universitario... así que si te andas muriendo, no podré ayudarte y como hombre eso duele, compréndeme...”*

Esta frase refleja las preocupaciones que se construyen en el género masculino al tener que ser ellos los únicos proveedores, en los que recae toda la responsabilidad de la familia y el de sus esposas o parejas. De acuerdo a la construcción del género, el hombre debe ser el que salga al ámbito público para sostener el hogar en el aspecto monetario, mientras que la mujer es la que se queda en casa realizando las labores del hogar y cuidando de los hijos. Con el tiempo, la difícil situación económica que enfrentaron grupos de familias en diversas partes del mundo y el hecho de que las mujeres también exigieran su derecho a ser independientes, obligó a que éstas no sólo fueran amas de casa y se incorporaran al mundo laboral, sin embargo las obligaciones para las mujeres que trabajan es más arduo, porque a ellas no en todos los casos se les permite abandonar el ámbito doméstico.

Siempre se le exige a la mujer que no abandone las labores del hogar, las cuales deben ser intachables y más importantes que sus trabajos, mientras que en el hombre no es socialmente

“bien visto” que realice labores en el hogar demeritando el trabajo y poniendo en duda su posición como “hombre” llamándolo “mandilón”.

La frase dicha por la pareja de la protagonista dentro de la historia se desarrolla en la época actual y a través de la frase se continúa exponiendo las construcciones socioculturales del género en las que el varón siempre es el que cuida de la mujer por ser más débil.

5. *“Se supone que quiero ser una linda mujer frente al chico que me gusta”*

En esta frase queda expuesto el comportamiento que establece las características de género, en el que las mujeres siempre deben actuar de forma “femenina” para atraer al sexo opuesto. La protagonista de la historia es quien menciona esta frase donde se refuerza el estereotipo de la mujer preocupada únicamente por cosas triviales o materiales, dándole preferencia sólo a su apariencia para conseguir una pareja cuanto antes. Esta imagen siempre coloca a la mujer como inferior y es lo que provoca los estereotipos de género y al interiorizarse estas ideas provocan las desigualdades de género.

6. *“Quería tener un enamoramiento feliz, un enamoramiento romántico como las películas, pero desde el verano a mis 17 años, cuando me convertí en ‘mujer’ aprendí que no es nada fácil estar con los hombres”*

La frase es dicha por la protagonista de la historia y en ella menciona como el arquetipo ideal los romances como se muestran en las películas. En la mayoría de las películas se presenta al hombre como amable, caballeroso, siempre dispuesto a salvar a la mujer, la cual aparece como víctima y debe ser rescatada y protegida. Como lo menciona Lauretis (1986) los medios muestran ciertos comportamientos en hombres y mujeres y son estos con los que culturalmente nos identificamos es entonces cuando se interiorizan y surgen los estereotipos de género o sexuales como lo

menciona Amorós (1999), de ahí que los medios de comunicación también sean “tecnologías de género”, porque tanto hombres como mujeres se representan o auto representan en ellos. También puede observarse en la frase que se habla acerca de la forma de convertirse en “mujer”, la cual consiste en tener relaciones sexuales, como menciona Scott (2008) esta condición más que ser una característica biológica es una característica social, es por ello que el concepto de género es considerado una construcción sociocultural en las que se establecen determinadas características en hombres y mujeres.

7. *“Me sentía orgulloso de que muchas mujeres quisieran conmigo y lo hacía cada rato”*

En esta frase un personaje masculino menciona a la protagonista lo importante que es para el género masculino el saber que pueden tener diferentes parejas al mismo tiempo, sin que ello represente una connotación “negativa” de acuerdo a la estructura social, como es el caso de las mujeres, las cuales nunca van a ser socialmente “bien vistas” si tienen diferentes parejas.

Se muestra la idea de una visión masculina, la del hombre que aparentemente siempre tiene más libertad que la mujer. En las características que conlleva socialmente el género como lo menciona Navarro (1999), un hombre tiene que estar reafirmando a sí mismo, de esta manera su identidad que lo convierte en “hombre” no queda entredicha por los demás. También representa una forma de discriminación hacia otros géneros y preferencias sexuales, debido a que se establecen las categorías rigurosas que exigen que sólo existe el hombre y la mujer y que no pueden haber otras opciones, los “hombres” deben de comportarse de acuerdo a su sexo si no quieren ser discriminados por tener otras preferencias y ser rechazados socialmente, lo que exige ciertas conductas que reafirmen su género y que lo coloquen en una posición superior como lo menciona Goffman (1981), nos creamos una identidad que se nos exige socialmente para encajar.

Una mujer para reafirmarse a sí misma debe ser “femenina”, delicada, sumisa y gentil actividades que se quedan siempre en el ámbito privado y que exigen una postura pasiva.

Categoría mujeres dependientes

1. *“A la mejor no le gustó que tuviera el corte de pelo de Norika Kato, tal vez por eso me vio más ‘fresa’”*

En esta frase una joven menciona que fue abandonada por su pareja por ser “fresa” y por parecerse a *Norika Kato*, una actriz juvenil en Japón famosa por verse inocente, vestir a la última moda y preocuparse sólo por su imagen y los teléfonos celulares.

La frase remite a una mujer que es sumamente pasiva, la cual no tiene criterio propio y se sirve de la imagen de otras personas para encajar socialmente y ser aceptada. En este caso el personaje femenino que menciona esta frase dentro del *manga* utiliza de arquetipo ideal a una actriz popular de medios de comunicación como lo son el teatro y la televisión para sentirse atractiva.

Otro aspecto importante es el hecho de referir nuevamente la idea de que los hombres mayores buscan a mujeres menores, las cuales deben comportarse de forma “madura” si no quieren ser abandonadas. Este tipo de actitud refuerza nuevamente la idea de que las mujeres son manipulables e ingenuas y se construyen como lo menciona Amorós (1999) “estereotipos sexuales”. A través del *manga* se reflejan estos estereotipos que finalmente son asimilados por las personas y permiten la discriminación de las mismas. Lo importante en esta frase es que es

dicha por la protagonista de la historia, lo cual da más peso e importancia al argumento, por ser en quien recae la historia y como protagonista, es el modelo a seguir de la historia.

2. *“Si me dices que me amas, duermo contigo”*

Esta frase es dicha por la protagonista de la historia a uno de sus amigos por el cual siente atracción. La debilidad y sumisión del personaje queda expuesto al lector mostrándola como una persona que carece de autoestima, esta frase refuerza la idea de las mujeres débiles las cuales sólo buscan el amor y protección en el género masculino, lo que sigue manteniendo la idea falsa de la mujer manipulable que se deja engañar por cualquiera. Una vez más la protagonista es la que menciona una frase con un fuerte contenido ideológico referente a la posición de la mujer como ingenua, débil e inferior. Son los “estereotipos sexuales” (Amorós, 1999) que construyen discriminación hacia la mujer y la colocan socialmente como el “sexo débil” al presentarla como víctima, o como personas sin autoestima que para sentirse reconocidas, necesitan el “amor” de un varón. De alguna manera también se reafirma la frase anterior en la que un personaje masculino hace mención a lo siguiente: “Los hombres aunque no estemos enamorados, cuando tenemos ganas, lo hacemos” lo que construye la idea de que las mujeres involucran los sentimientos en sus relaciones por ser más “débiles” y los hombres tienen esa característica de “superioridad” al ser capaces de no mostrar sentimientos y sólo cumplir sus necesidades.

3. *“Quieres que esté un hombre cerca de ti para tu conveniencia”*

La frase se enfoca en la idea de la mujer como la víctima, al igual que en frases anteriores, se expone el hecho de que la mujer necesite un varón para sentirse segura y protegida. La frase es dicha por la pareja de la protagonista, la cual es una mujer en extremo dependiente de los demás y no tiene otro objetivo más que el de complacer a las parejas con las que está, su inseguridad no

le permite continuar su rutina diaria sin una pareja. Nuevamente nos encontramos ante una situación construida por las características del género, en donde la mujer debe complacer al varón y hacer todo lo que éste le pida, en la frase cuando habla de conveniencia, hace referencia al estereotipo de mujeres “malvadas” al tratar de querer siempre que los hombres hagan lo que ellas quieran por ellas.

Frases del *manga* diseñado para adultos (*Echii/hentai*).

Categoría mujeres con agencia

1. *“No soy inmune a los encantos del hombre, ahora tengo 5. Incluyendo los amigos con derecho a roce”*

En esta frase “Rika” un personaje secundario que es hermana de la protagonista, habla sobre las diferentes parejas que tiene y pone de manifiesto que es una mujer que goza de mucha libertad. De acuerdo a las características de género en nuestra cultura, esta frase rompe con lo que se supone debe ser una “buena” mujer, debido a que menciona tener muchas parejas y no aparenta tener una postura sumisa ni inferior, sin embargo en el contexto de la historia este personaje no posee características que se asocien con lo “femenino” ni tampoco goza de protagonismo, por lo que la idea de una mujer liberal en la que no es mal visto que goce de muchas parejas pasa a segundo término sin darle demasiada importancia a diferencia de su hermana “Yura” la protagonista de la historia que es muy sumisa y completamente inexperta.

Categoría reafirmación de género

1. “¿Qué pensará al ver que soy virgen?”

Esta frase habla sobre la importancia que tiene para la mujer el significado de la virginidad, la cual según los parámetros sociales siempre debe permanecer intacta, porque supuestamente es lo que le da valor. Aunque en la actualidad la virginidad es un tema que ha ido cambiando de perspectiva principalmente en relación con las mujeres, aún prevalecen ideas sobre que éstas deban de permanecer “puras” hasta el matrimonio, sobre todo con mayor tendencia en los círculos sociales que se enfocan estrictamente en los valores religiosos.

Específicamente, la frase dicha por la protagonista de la historia menciona la virginidad como representación de una forma de experiencia que no implica ningún tipo de culpa o represión si no al contrario, porque cree que si no es “virgen” entonces puede llegar a sufrir alguna burla por parte de su esposo al considerarla como “poco experta”, lo que habla de una sexualidad más abierta en la sociedad japonesa a diferencia de la nuestra en la que hoy en día, siguen vigentes los valores sociales que consideran que la mujer debe “reservarse”.

El género de acuerdo a lo que habla Navarro (1999) sobre la construcción social que se hace de un hombre y una mujer, también involucra a la virginidad, porque en nuestra sociedad en diversas familias aún es una característica social el que la mujer deba “guardarse” como si de un “objeto” se tratara, para estar nuevo para el varón, sin embargo a él no se le exige pureza y es bien visto que él tenga mayor experiencia que la mujer. En ese sentido es cuando la construcción del género estaría basada en un concepto de dominación masculina, al dar siempre preferencias de libertad al varón esto según Lagarde (1993) es por el hecho de que estos constructos sociales se basan en hechos meramente biológicos y en estos aparentemente el hombre es más fuerte.

2. *“Mi primera vez a los 25 es patético”*

Esta frase es dicha por el protagonista de la historia y en ella refleja las preocupaciones que conlleva reafirmarse como “hombre”, debido a que socialmente no es bien visto que ellos lleguen al matrimonio sin experiencia o que en su defecto sean vírgenes, como es el caso de este protagonista. El género masculino no debe mostrar debilidad frente a una mujer, estas son algunas de las construcciones socioculturales que exigen las características de género que a diferencia de las mujeres a las cuales se les exige todo lo contrario y supuestamente deben permanecer “puras” hasta el matrimonio y deben buscar a una pareja que sepa más que ellas para que sea capaz de protegerlas y guiarlas.

En el contexto de la historia, el protagonista es considerado como “torpe y fracasado” por el género masculino porque nunca ha sido capaz de conquistar a una mujer ni haber tenido relaciones sexuales, por lo que tuvo que recurrir a un matrimonio concertado para que le consiguieran a una mujer que fuera mucho más “torpe e ingenua” que él. En la historia las circunstancias la colocan en una situación superior al varón, al transmitir la falsa idea de que la mujer debe saber menos, además que el protagonista de la historia, aunque se presenta como un “perdedor” de acuerdo a los constructos sociales de género, logra conseguir a una mujer muy “hermosa” que está dispuesta a realizar todo por él y que además tiene menos experiencia.

3. *“Regla de oro en los encuentros concertados con posibilidades de matrimonio, el hombre paga, nada que dé a mitad”*

Esta frase muestra unas de las características de género en la que el hombre tiene que proveer y ser el que siempre paga a la mujer, porque aparentemente esto demuestra “caballerosidad”, sin embargo, este tipo de situaciones son las que en la mayoría de las ocasiones provocan

desigualdades de género. Comúnmente, las mujeres aceptan este tipo de ideas porque creen que este tipo de “obligaciones” le corresponden sólo al hombre, además que a la mujer se le educa para representar el papel pasivo de las situaciones, simbólicamente una mujer es conquistada de acuerdo a lo que el varón pueda ofrecerle y qué tanto demuestre que pueda “protegerla” económicamente hablando, sin embargo esto también representa un tipo de dominación masculina, porque la mujer de alguna manera está cediendo a que el hombre se responsabilice de las cosas, sin que ella tome partido en la situación, en lugar que se trate de un mutuo acuerdo en el que los dos tomen parte. Esta dominación también conocida como Patriarcado por autoras como Puleo y Cobo (1995), comprueba su meta estabilidad, porque prevalece culturalmente en las relaciones de género y las personas lo asimilan, de ahí que se formen las desigualdades de género que favorecen a los varones mientras que a las mujeres las coloca en una postura pasiva.

4. *“Preparáos bien si vas a ir de compras con una mujer ¡En serio!”*

La frase habla de un estereotipo creado a partir de las características de género en las que la mujer vista como la materialista, la que siempre se interese por las compras y por su imagen, lo que se supone es todo lo contrario a lo que deben demostrar ser los hombres. Estas características hacen ver a la mujer como frívola e interesada, en esta frase se da a entender esa idea y se sigue reforzando ese estereotipo que desemboca en las desigualdades de género. La mayoría de los supuestos que mencionan que la mujer no está capacitada para incursionar en las esferas públicas, se basan en estos estereotipos que muestran a la mujer interesada por lo trivial e incapaz de resolver asuntos de verdadero interés.

5. *“Yura se dedicaba por entero a su profesión así que no sabe cocinar”*

Esta frase hace mención al estereotipo femenino ligado con el género, en el que la mujer debe dedicarse preferentemente al hogar y no al ámbito laboral. Dentro de la historia esta situación se aborda de una manera poco favorable para la protagonista, debido a que no sabe cocinar por su trabajo, por lo tanto eso le podría acarrear problemas con su esposo, este tipo de ideas refuerzan los estereotipos de género porque siguen manteniendo la idea falsa de que una mujer que trabaja no cumple correctamente con sus “obligaciones” de esposa sin tomar en cuenta que no necesariamente una mujer tiene por qué cumplir con unas supuestas “obligaciones” que sólo la estereotipan, además que dentro de la historia nunca se abandona la idea de la mujer como ama de casa y sí se habla de la mujer que deja su trabajo por atender a su esposo o a sus respectivas parejas.

6. *“Rika como siempre tiene muchos novios sabe mucho más de cocina”*

La siguiente frase habla de la experiencia que puede dejar el género masculino en una mujer, mencionando que el hecho de que éstas siempre se encuentren acompañadas por un varón las va a llenar de habilidades que las coloque como unas perfectas “amas de casa” a diferencia de una que no tiene pareja y que se encuentre sola. El personaje femenino que sabe cocinar se encuentra feliz de poder realizar “comida casera” para de esta manera conquistar al género masculino.

Se percibe la dominación masculina que mencionan Puleo y Cobo (1995) donde la mujer se somete a las costumbres las cuales indican que debe servir al hombre y por lo tanto se genera el estereotipo de que las mujeres sólo sirven para las labores del hogar, son estereotipos que nacen culturalmente debido a las características que exige el género y que a través de los medios

de comunicación se transmiten haciendo que se interioricen. En este medio se está transmitiendo la idea de la mujer que debe aprender a cocinar para agradar al varón.

Frases del *manga* diseñado para hombres (*shounen*)

Categoría reafirmación de género

1. “¡Felicidades Motosuwa! Has perdido tu virginidad”

En esta frase el protagonista es felicitado por su amigo, porque éste cree que ha perdido su virginidad. Aquí nuevamente se observa cómo se reafirman las características de género, en la que se habla de que un hombre debe reafirmarse a sí mismo y también debe hacerlo ante los demás hombres para ser completamente aceptado y respetado, de no ser así, son criticados y burlados por no ser lo suficientemente capaces de demostrar que son “hombres”, para ello la prueba principal significa poseer a una mujer, ya que este es un signo de superioridad.

Categoría mujeres como objeto sexual

1. “¡Prometo darte el trato que te mereces!”

Esta frase está escrita en la contraportada del manga, aquí hace referencia al lema oficial de una computadora con forma humana, lo que nos remite a pensar en la idea de la mujer siempre sirviendo al hombre. En este mundo futurista en el que se desarrolla la historia, se habla de computadoras que “sirven” a los seres humanos en todo lo que quieran, sin embargo la mayoría

de las computadoras son mujeres, no hay ninguna referencia de que existan computadoras en forma de “varones”, por lo menos en este primer tomo de la historia.

Las computadoras realizan tareas que de acuerdo a los estereotipos de género planteados por autores como Puleo (1995), Amorós (1995), Lagarde (1993) y Scott (2008), demuestran que la mujer sólo está para servir y complacer al hombre. La historia está envuelta en una fantasía falocéntrica en donde muestra a través de las computadoras la idea de un mundo “ideal” para los hombres en los que si no pueden “tener” una mujer que haga todo por ellos entonces pueden tener una “computadora” en forma de mujer que los complazca en todo. Esta frase además de ser sexista sólo refuerza estereotipos que provocan desigualdad de género.

La forma en cómo se representan las mujeres en cada uno de los *manga* de acuerdo a lo que realicé en el análisis del discurso y el análisis de la imagen, arrojó resultados no tan contrastantes pese a lo que pudiera parecer tratándose de materiales dirigidos a un público específico como lo son hombres, mujeres y niños. Si bien aparentemente en los diferentes géneros del *manga* los autores y autoras tienen libertad al dibujar y escribir la trama, también se puede apreciar que deben seguir ciertos patrones en las características de sus personajes, sobretodo femeninos. Estos patrones obedecen quizá en su mayoría, a intereses que se encuentran relacionados con la publicidad y mercadotecnia, sin embargo refuerzan estereotipos que provocan desigualdad de género porque en un panorama general promueven la idea de la mujer débil, sumisa, servicial, inocente, infantil y dependiente. Al mismo tiempo que las imágenes contaban con una gran carga de sensualidad principalmente en los géneros dirigidos a hombres y adultos.

REFLEXIONES FINALES

Cuando tuve un primer acercamiento con el *manga* japonés en mi adolescencia, me percate que se trataban de narraciones ágiles y asequibles, podía leerlas en cualquier lugar, no se necesitaba demasiada atención para entender las historias repletas de dibujos tan particulares y con esa gran cantidad de personajes vistosos y atractivos que despertaban fácilmente la curiosidad con sus rostros infantiles y ojos de grandes pupilas con destellos. Lo que más me interesó fue el hecho de ver a los personajes femeninos desenvolviéndose en la vida cotidiana y la gran cantidad de mujeres que aparecían en sus páginas, incluso en algunas ocasiones eran escasos los personajes masculinos y las historias se centraban principalmente en los problemas cotidianos las mujeres de todas las edades y de diferentes géneros y preferencias sexuales.

Eran personajes femeninos con los que te podías identificar porque también iban a la escuela, al trabajo y tenían como todas, problemas económicos, amorosos y familiares, incluso a pesar de ser heroínas con súper poderes, pesaba más dentro de la trama sus problemas en la vida diaria. Era algo novedoso en ese momento, y lo sigue siendo actualmente, porque no es fácil encontrar historietas o cómics que se enfoquen principalmente en la vida cotidiana de las mujeres ni tampoco de las adolescentes.

Durante toda mi formación académica en la UACM, siempre tuve en mente la idea de titularme con un trabajo que estuviera relacionado con algún aspecto del *manga*, porque siempre me ha interesado la forma en cómo están hechos estos materiales y las diferentes temáticas que presentan. En un principio la idea de investigar algo relacionado con los estudios de la mujer en el *manga* no fue algo que tuviera contemplado, porque si bien, quería investigar estas historietas en función de mi licenciatura de Comunicación y Cultura, la idea de vincular esto con la perspectiva de género jamás lo había contemplado, era un tema desconocido para mí, porque

durante mi licenciatura, nunca los había estudiado, por lo menos, no con la profundidad con que lo hice en esta investigación. Por ello no fue fácil entender todo lo que implicaban estos estudios, sin embargo gracias a ellos ahora me permite ver al *manga* desde otras perspectivas además de enriquecer mi formación como estudiante de comunicación, porque me di cuenta de la importancia del *manga* como medio masivo y cómo constructor de representaciones, símbolos y códigos culturales.

El *manga* como cualquier otro medio de comunicación, es una vía de representación de todo lo que nos rodea y las situaciones que vivimos, por ello, también se considera una tecnología de género porque muestra la representación de las construcciones socioculturales en las que también se encuentra el género y que reafirma lo que somos, todas las personas de cualquier edad y clase social están implicadas. Lo que parecía ser algo entretenido, sencillo y sin importancia, en diversas ocasiones termina mostrando que dentro de las diferentes situaciones que se desarrollan en sus historias, se reflejan expresiones de discriminación y violencia de género en todas sus direcciones. A veces no es posible darse cuenta de esto, porque lo vemos como algo “normal” que siempre pasa en nuestra vida cotidiana. A pesar de que se trata de una cultura diferente como la japonesa, en las relaciones sociales y de género, es frecuente que existan discursos y prácticas que se reproducen y con las que nos identificamos.

En este sentido, considero que mi investigación hace un aporte importante, porque se han realizado investigaciones y análisis en nuestro país centrados en el *manga* desde diversos enfoques históricos y socioculturales, que están enfocadas principalmente en el impacto que generan en las/os lectores mexicanos, al igual que en sus componentes gráficos. Sin embargo, el estudio de la representación femenina en el *manga* es un tema que hasta ahora es poco abordado.

La representación de las mujeres en el *manga* son elementos iconográficos importantes en todos los géneros de estas historietas, independientemente del público al que se dirigen, forman parte significativa en la construcción de las historias. Es por ello que decidí hacer una investigación sobre la representación de las mujeres en el *manga*.

Otro aporte de mi investigación, es la propuesta metodológica para el análisis del *manga*. Cuando se va a ser un análisis de un medio como lo es una historieta, es difícil encontrar un método que sirva para analizar sus dos elementos principales: el discurso y la imagen de forma que no sólo quede en lo superficial.

Al momento de plantear el desarrollo del análisis sabía que estos dos elementos debían ser analizados a profundidad si se quería encontrar su significado. Es por ello que decidí retomar diferentes perspectivas de técnicas de análisis de autores que han estudiado a profundidad el significado de las imágenes y el discurso, entre ellos Daniel Escorza, quien en sus análisis se concentra en el contexto de la imagen, en la historia que hay detrás de ella y Van Dijk, fundador del análisis crítico del discurso, quien ve en este una forma del reflejo social, porque surge del lenguaje de lo que transmitimos. Retomando las ideas principales de estos dos autores es que llamé a mi método: “Análisis iconográfico de la representación femenina en el *manga*”, donde se involucra el análisis socio-histórico de la imagen, se toma en consideración la historia del *manga*, el autor y su contexto con el fin de conocer cómo se representa a las mujeres.

Los hallazgos que pude encontrar al emplear la metodología antes mencionada fueron los siguientes:

En el *manga* dirigido a mujeres (*Shoujo*) *Nana* fue el que presentó más violencia de género en su discurso principalmente entre mujeres, porque son las que más se agreden entre

ellas. En ciertos momentos, el discurso también estaba centrado en la reafirmación del género masculino como el ser fuerte y libre para hacer cualquier cosa. Respecto a las imágenes se puede observar que a diferencia de otros materiales, *Nana* tiene en su dibujo una tendencia menor a lo que se refiere al estilo tierno (*kawaii*) tan recurrente en el *manga*. Los personajes no son en extremo infantiles y sus rasgos faciales tampoco corresponden a los de la cultura oriental y se inclinan un poco más hacia lo occidental.

En el *manga* dirigido a hombres (*Shounen*) *Chobits*, podemos observar que en cuanto a imagen es el que mostró una mayor carga de sensualidad en su personaje femenino protagonista. Además de ser el material con mayor tendencia a lo infantil en su estilo de dibujo, con rasgos tan delicados que en ocasiones se llega a confundir el género del personaje. Destaca la recurrente representación de las mujeres como trabajadoras domésticas, este último aspecto siempre ha simbolizado una problemática importante respecto al género, porque con frecuencia las mujeres se asocian con estas cualidades que tienen que ver con la sumisión, el servicio hacia los demás y el trabajo en el hogar. Esto representa una forma de discriminación, porque se continúan exponiendo estos patrones de conducta que retienen a las mujeres sólo al ámbito privado y al hecho de que siempre deben ser en extremo femeninas.

En cuestión de discurso se habla de cómo el hombre debe reafirmarse como tal a través de sus relaciones con las mujeres, un hombre que no ha tenido ninguna experiencia sexual no se puede considerar como alguien respetable ante los demás y su estatus social es inferior.

En el *manga* para Adultos (*Echii-hentai*) *Yura* y *Makoto*, se puede observar que el discurso está enfocado en resaltar la reafirmación del género masculino, porque deben ser fuertes, trabajadores y por encima de todo siempre complacer a las mujeres en las relaciones sexuales,

porque eso les da prestigio y evita que los demás se burlen de ellos. Incluso en cuestiones de imagen se reafirma esta superioridad masculina cuando se muestra a personajes femeninos que son libres e independientes con características masculinas, mientras que se reafirma el rol de género de ama de casa, al mostrar a la protagonista muy femenina y siempre realizando las labores del hogar. En este material se puede apreciar también el estilo de lo tierno, sin embargo, no está tan extremadamente marcado.

Por último, el *manga* dirigido a niños/as (*kodomo*) *Kajika*, no se le da una importancia considerable a la imagen de las mujeres debido a que su aparición es muy escasa y se limita a presentar un sólo personaje femenino en un papel secundario no significativo, ni relevante para la trama. El dibujo del personaje por sí solo sin el complemento del discurso, se puede confundir por sus características masculinas. En este material no se refuerza la idea de la femineidad hegemónica; sin embargo, lo relacionado con este aspecto se puede observar representado en el antagonista de la historia, quien es una persona homosexual con rasgos y comportamientos “delicados”. Cabe destacar que en este material los dibujos no tenían la tendencia hacia lo *kawaii* y los rasgos de los personajes no estaban inclinados a lo infantil.

Tomando en consideración el último objetivo de esta investigación que consiste en determinar la existencia de continuidades o rupturas en la representación de las mujeres en el *manga*, de acuerdo al género al que va dirigido, tenemos que el *manga* creado por mujeres fue el más violento en su discurso y el que representó una gran cantidad de estereotipos de género. Mientras que en imagen el creado por mujeres *Chobits* dirigido a hombres, mostró de una forma mayor a las mujeres como objeto sexual en comparación con el de adultos *Yura* y *Makoto* creado por un varón.

Para finalizar me gustaría destacar un elemento que si bien no es parte de mi investigación, me pareció interesante, porque fue recurrente en los materiales que analicé. Esto tiene que ver con los personajes masculinos en dos de los *manga* analizados *Chobits* y *Yura y Makoto*. En estos materiales los protagonistas se representan como torpes, fracasados y sin éxito en las relaciones amorosas. Incluso pude percatarme de que físicamente los personajes tienen un parecido considerable. En cuestión de contexto ambos tienen la misma suerte la cual pone en sus caminos a mujeres hermosas dispuestas a realizar y sacrificar todo por ellos, aunque en la trama se mencione que no son físicamente atractivos y no tengan estabilidad económica. Esto es muy contrastante con el *manga* para mujeres *Nana*, donde los personajes femeninos idealizan a los masculinos quienes siempre se representan con una imagen perfecta, porque poseen gran belleza, son independientes, de carácter fuerte y cualquier cosa que realizan les sale bien.

Después de realizar esta investigación me doy cuenta de que el *manga* tiene una infinidad de elementos que pueden ser analizados desde diferentes perspectivas y que no pueden ser concentrados en un solo trabajo ni por una sola persona; sin embargo, queda la interrogante para una nueva investigación que se enfoque no sólo en el estudio de la representación de las mujeres, también el análisis de la representación masculina y el cómo se construyen este género dentro de estas historietas en el que se incluya también el estudio de la clase social y la cuestión de raza. Son historietas que todavía dan las suficientes herramientas para seguir estudiándolas y darles seguimiento, porque se han convertido en medios de comunicación importantes en nuestro país.

Hoy en día la tecnología ha abierto nuevas y diferentes formas para transmitir la comunicación, como lo son el internet con las redes sociales y el uso de teléfonos y aparatos inteligentes. Esto ha repercutido en el mercado del *manga* en nuestro país. Para los mexicanos que gustan de estas historietas gracias a estas nuevas tecnologías se pueden leer de forma gratuita

en línea a través del internet. Actualmente la distribución del *manga* en nuestro país ha decrecido de forma considerable en los últimos dos años debido a que son materiales que si bien son accesibles comparados con los precios de algún libro, en cuestión de historieta son algo costosos, sin embargo no dejan de encontrarse en el gusto de una infinidad de lectores y lectoras que insisten en asistir a las convenciones de *manga-cómic* que continúan cada año y a las tiendas especializadas ubicadas en algunas calles del centro de la Ciudad de México.

BIBLIOGRAFÍA

- Akamatsu. Ryoko (1988), *La mujer Japonesa*. Colegio de México. Embajada de Japón en la Republica Oriental de Uruguay.
- Amorós, Celia (1995), *10 palabras clave sobre la Mujer*. Editorial Verbo Divino, Pamplona.
- Awhihara, Yoshie (1999) (coord.), *Voces de las mujeres japonesas*. México, Colegio de México.
- Bauman, Zygmunt (1999), *La globalización, consecuencias humanas*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Benedict Ruth (2011), *El crisantemo y la espada: Patronos de la cultura japonesa*. Editorial Alianza, España,
- Booth, Wayne. et al., (2001), *Cómo convertirse en un hábil investigador*. Editorial Gedisa, Barcelona.
- Craig Timothy J. et al. (2000), *Japan Pop! : Inside the World of Japanese Popular Culture*. Editorial East Gate Book. Estados Unidos.
- De la Torre, Zermeño. y D. Hernández (1995), *Taller de análisis de la comunicación*. Mac Graw Hill, México.
- Edmond Marc. y Picard Dominique (1992), *La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Foucault, Michel (2002), *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo veintiuno editores, Argentina.
- Gonzales, Ana. y Carlos, Lomas (coords) (2002), *Mujer y Educación. Educar para la igualdad, educar desde la diferencia*. Editorial GRAO, España.
- Giménez, Gilberto (2005), *Teoría y análisis de la cultura. Problemas teóricos y metodológicos*. Conaculta, México.

- Lagarde, Marcela (1997), *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. UNAM, México.
- Lauretis, Teresa (2000), *La tecnología de género. Cuadernos Inacabados. Diferencias*. Edición Horas y Horas, España.
- Marcuse, Herbert (1969), *La sociedad industrial y el marxismo*. Editorial Quintaria, Buenos Aires.
- Marcuse, Herbert (1969), *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Editorial Planeta, México.
- Mercado, Salvador (2006), *¿Cómo hacer una tesis?* Limusa, México.
- Mirzoeff, Nicholas (2003), *Una introducción a la cultura visual*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Moreno, Rodolfo (1946), *Más allá del oriente*. Editorial Sudamericana. Buenos Aires, Argentina,
- Morris, Tessa (1998), *La experiencia japonesa*. Siglo XXI Editores, México.
- McLuhan Marshall. (1996), *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Navarro, Marysa y Catharine, Stimpson (1999), *Un nuevo saber. Los estudios de mujeres*. Fondo de Cultura Económica, Argentina.
- Rudranath, Navok (2009), *Guerreras de leyenda. El reflejo de Japón en Sailor Moon: no autorizada*. Ellago Ediciones, España.
- Orna, Elisabeth. y Stevens, Graham (2000), *Cómo usar la información en trabajos de investigación*. Editorial Gedisa, Barcelona.
- Peimbert, Adriana y Rodrigo, Gómez (2006), *Comunicación para el desarrollo en México*. Libro Colectivo, AMIC 2006, Universidad Latina de América, México.
- Pérez Jaime G., Sierra Ignacio L. et al. (1997), *Comunicación, Misión y Desafío*. Editorial DECOS, Bogotá

- Portillo, Maricela. y Rizo, Marta (2005), *Apuntes didácticos para la elaboración de una tesis*. Academia de Comunicación y Cultura, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México.
- Ramos, Carmen (coord.) (2006), *Presencia y transparencia: a mujer en la historia de México*. México, Colegio de México.
- Rodríguez, Ma. Luisa (1965), *El estereotipo de mexicano*. UNAM, México.
- Saussure, Ferdinand (1989), *Curso de Lingüística general*. Alianza Editorial, Madrid.
- Sagahón Leonel, Campero (2006), *Comunicación Gráfica y Diseño Editorial*. Academia de Comunicación y Cultura, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México.
- Schodt L. Frederick (1983), *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Kodansha America, Incorporated, Estados Unidos.
- Schodt L. Frederick (1996), *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press. Estados Unidos.
- Turin, Adela (1995), *Los cuentos siguen contando*. Edición Horas y Horas, Madrid.

HEMEROGRAFÍA

- Bocchetti, Alessandra (1996), “Lo que quiere una mujer” en *Feminismos*, Núm. 36, pp. 7-23
- Espino, Alejandra (2003), “Mujeres y Mangas” en *Generación*. Núm. 51. pp.43-45
- Fernández, Anna Ma. (1996), “Estereotipos de género en el refranero popular” en *Revista política y cultural*, Núm. 6, México, UAM Xochimilco. Pp. 44-61

- Ganzabal, María (2008), “¿Nueva mujer en las series de TV?” en *Revista mexicana de Comunicación*, pp. 32-33
- García, Eduardo (2004), “Bajo el hechizo de los *mangakas*” en *Día Siete*, Núm. 195, pp. 41-47
- Gómez-Ferrer, Guadalupe (1995) (ed.), “las relaciones de género” en *Revista Ayer*, Núm. 17. Madrid, Pp. 13-66
- Horkheimer Max y Adorno Theodor (1988), “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas” Publicado en *Dialéctica del iluminismo*, Sudamericana, Buenos Aires. Pp. 1-26
- Magos, Fernando (2007), “Historia del manga. De Japón para el mundo” en *Revista Otaku desde Japón*, Núm. 2, Pp. 42-43
- Oyarzábal, Francisco (2003), “De Memín Pinguín a los Hombres X” en *Revista Generación*. Núm. 51. Pp. 48-51
- Vazquéz, Arturo (2001), “Tipos de Lolitas”. Publicado en *Revista Conexión Manga* Núm. 25, pp. 18-19
- Vazquéz, Arturo (2001), “Tipos de Lolitas”. Publicado en *Revista Conexión Manga* Núm. 27, pp. 18-19
- Vazquéz, Arturo (2003), “Clichés VII: Las mujeres en el manga III”. Publicado en *Revista Conexión Manga* Núm. 81, pp. 24-25
- Zúniga, Angel (2002), “Cronología del anime en México. La Revolución del fin del Siglo”. Publicado en *Revista Conexión Manga* Núm. 44, pp. 2-4

TESIS

- Amézquita, Ana Ma. del Pilar y Guerrero, Ma. Teresa del Rosario (1986), *La historieta: sus personajes como reforzadores del sistema social. Análisis de contenido de “Lágrimas, risas y amor” (en su serie “El pecado de Oyuki)*. Tesis de licenciatura, México. Universidad Nacional autónoma de México.
- Díaz, C. (1980), *La imagen de la mujer en las historietas y fotonovelas más populares en México (décadas 1934-1954)*. Tesis de licenciatura, México. Universidad Nacional autónoma de México.
- Galicia, Francisco (1999), *Sailor Moon y el manejo de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico*. Tesis licenciatura. México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández, Elizabeth (2002), *La animación de oriente (manga-anime). Una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía*. Tesis Licenciatura. México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández, Jessica (2002), *La fotografía publicitaria de Vicky Form en anuncios espectaculares como reflejo de la nueva actitud de la mujer joven mexicana* Tesis de licenciatura, México. Universidad Nacional autónoma de México.
- Regalado, A. (1998), *Los estereotipos de las telenovelas*. Tesis de licenciatura, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rojas, Adriana (2001), *El manga en Japón. La sociedad japonesa de posguerra a través de shoujo manga*. Tesis de maestría. México. El Colegio de México.

INTERNET

- Bogarín, Mario. (2011), *Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime*. [En línea]. Revista Culturales, vol. VII, núm. 13, enero-junio. Universidad Autónoma de Baja California México. <http://www.redalyc.org/pdf/694/69418365004.pdf> (fecha de consulta 02/06/13)
- Cortez, Iván. (2005), *Análisis de la historieta norteamericana de superhéroes sobre el atentado del 11 de septiembre*. Tesis licenciatura. Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. http://www.cybertesis.edu.pe/sisbib/2005/cortez_vi/html/index-frames.html (Fecha de consulta 20/03/09)
- De Rus, Miguél. (2010), “Los góticos, la oleada que invade Europa” [En línea]. Publicado en Revista Esfera Cultural. Disponible en: http://www.notariado.org/liferay/c/document_library/get_file?folderId=12092&name=DLFE-7334.pdf. (fecha de consulta 07/04/2010)
- Guzmán Urrero (2008), “Historia del *manga*. El cómic japonés” en *Cine y Letras*. [En línea] Disponible en: <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/CINE-Y-LETRAS-Historia-del-manga.-El-comic-japones.html> (Fecha de consulta 20/03/09)
- Karam, Tanius (2009), “Una introducción al estudio del discurso y al análisis del discurso” en *GlobalMediaJournal*. [En Línea] Disponible en: http://gmje.mty.itesm.mx/articulos3/articulo_5.html (fecha de consulta 25/03/09)
- Karam, Tanius (2004), “Introducción a la semiótica” en *Portal de la comunicación*. [En línea] Disponible en: http://www.portalcomunicacion.com/ESP/pdf/aab_lec/18.pdf (fecha de consulta 30/04/09)
- Lamas, Marta (1996), “La perspectiva de género” [En Línea] Disponible en: http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/genero/PDF/LECTURAS/S_01_13_La%20perspectiva%20de%20g%C3%A9nero.pdf (fecha de consulta 25/03/13)

- Madrid, Dani y Martínez, Guillermo. (2011), “La ola nipona: consumo de cultura popular japonesa en España” [En Línea] <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap3/ceiap/capitulos/capitulo03.pdf> (fecha de consulta 18/04/2012)
- Ortiz, Manuel. (2008), “Harajuku, la moda al revés” [En línea]. Disponible en: <http://manuelortiz.net/blog/?p=117> (fecha de consulta 15/06/08)

CONFERENCIA

- Shino Sufusa, Matsuda Hiromichi y Hayashi Shigeo. Conferencia “history of japanese illustration” en Centro cultural de las artes Churubusco (CENART), 6 de Mayo 2010.