



FUNCIONES NARRATIVAS DEL PERSONAJE FEMENINO EN EL CÓMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESA PARA ADOLESCENTES MASCULINOS.

López Rodríguez, Francisco Javier
Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura
Universidad de Sevilla
flopez9@us.es

García Pacheco, Juan A.
Grado de Estudios en Asia Oriental, Especialidad en Japonés
Universidad Autónoma de Madrid
juana.garciap@estudiante.uam.es

RESUMEN³⁷⁰:

El cómic japonés (*manga*) y la animación japonesa (*anime*) son poderosas industrias culturales que, progresivamente, se han ido expandiendo internacionalmente. A medida que estas obras han ido llegando a los mercados occidentales, la atención de los investigadores se ha fijado en las particularidades expresivas, narrativas y culturales de estos productos. La investigación en género relacionada con el *manga* y el *anime* se ha centrado principalmente en las obras destinadas a un público femenino y, salvo escasas investigaciones, se ha tendido a obviar el estudio de los productos orientados al público masculino. La presente comunicación recoge los resultados del análisis de los personajes femeninos que aparecen en el *shounen manga* y *anime*, un género orientado hacia adolescentes masculinos cuya temática se centra en historias de acción y aventuras. La metodología de análisis se basa en el estudio de los personajes como roles según la narrativa audiovisual, de modo que ha sido posible identificar los tipos de personajes más habituales en estos relatos a partir de las funciones que desempeñan. Los datos aparecen recogidos en un catálogo que analiza las características narrativas del personaje femenino y presta especial atención a las funciones más habituales: las de sujeto amoroso, aliada, objeto amoroso, víctima y enemiga.

PALABRAS CLAVE:

Cómic japonés, *manga*, animación japonesa, *anime*, personajes femeninos, funciones narrativas.

³⁷⁰ El presente trabajo surge del mismo estudio y es complementaria a la comunicación "Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos" (Francisco Javier López Rodríguez y Juan Antonio García Pacheco) presentada en el III Congreso Universitario Nacional "Investigación y Género" celebrado en la Universidad de Sevilla los días 16 y 17 de junio de 2011.



INTRODUCCIÓN. ESTUDIOS DE GÉNERO EN EL *MANGA* Y EL *ANIME*.

A día de hoy, los términos japoneses "*manga*" y "*anime*" se han convertido en palabras prácticamente universales usadas para referirse, respectivamente, al cómic y a la animación procedentes de Japón. La palabra *manga* fue acuñada en 1814 por el artista Katsuhika Hakusai (1760– 1849) aunque su uso no se extendería hasta comienzos del siglo XX, cuando el dibujante Rakuten Kitazawa (1876–1955) recuperaría dicho vocablo para denominar así a su obra (Moliné, 2002: 17). Por su parte, con el término *anime* se designa en el idioma japonés a todo tipo de animación, sin hacer distinción entre formatos (televisión, cine), técnicas (animación tradicional, digital, *stop-motion*) o nacionalidad. No obstante, en el resto del mundo, *anime* es la palabra empleada para identificar aquellas producciones animadas procedentes de Japón.

Tanto el *manga* como el *anime* son poderosas industrias culturales en Japón que comparten entre sí no sólo su enorme éxito comercial sino multitud de historias y personajes. Dado que ambos medios se basan en la imagen dibujada, ya sea estática o en movimiento, son muy numerosos y constantes los trasvases de obras de un medio a otro. En general, lo más común es que cuando un cómic, habitualmente serializado en gruesas publicaciones de periodicidad semanal, quincenal o mensual, alcance un éxito considerable, se lleve a cabo su conversión en serie de animación para televisión. Una de las principales características del cómic y la animación de Japón es su amplio rango de impacto social. Prácticamente todos los segmentos de población, independientemente de su género o edad, pueden encontrar cómics publicados semanalmente en revistas o recopilados en tomos destinados específicamente a ellos. Esto se debe a la amplia variedad de géneros, estilos y tipos de historias que esta industria ofrece a sus consumidores. Bryce y Davis (2010) destacan que el cómic y la animación de Japón se caracterizan por la hibridación de fórmulas genéricas y señalan como los temas más importantes y recurrentes la fantasía, las recreaciones históricas, el terror, el humor, la política, la religión, la ciencia ficción, el romance (tanto heterosexual como homosexual) y el deporte. No obstante, esta gran diversidad de géneros y temas ha ido llegando a Occidente de forma desigual puesto que los gustos de los consumidores norteamericanos y europeos han determinado profundamente el tipo de obras disponibles en Occidente. Como resultado, los títulos destinados a los adolescentes tanto masculinos como femeninos copan la oferta de *manga* y *anime* en España mientras que otros tipos de obras difícilmente encuentran distribución fuera de las fronteras niponas.

La expansión internacional de la animación japonesa comenzó entre los años sesenta y setenta gracias a las co-producciones y al éxito de series como *Heidi* (1974) o *Mazinger Z* (1972). En 1988 se estrenó *Akira*, un film animado adulto que cosechó excelentes críticas. Y a mediados de los noventa las televisiones de todo el mundo emitieron series animadas japonesas como *Dragon Ball* (1986), *Ranma ½* (1989), *Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)*, (1986), *Sailor Moon* (1995) y muchas más. Hacia principios de los noventa, a raíz del éxito de estas series, comenzaron a editarse los primeros tomos de cómic japonés en Europa. Para comienzos del siglo XXI, el *manga* se había convertido en un superventas mundial y las series más aclamadas



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5, 6 Y 7 DE MARZO DE 2012

eran seguidas semanalmente por millones de fans. En cierto modo, el *anime* sirvió como avanzadilla del *manga* puesto que gracias a sus interrelaciones el cómic nipón alcanzó unas altas cotas de éxito en países occidentales como Estados Unidos, Alemania o España. A día de hoy, con el desarrollo de las redes de información y la posibilidad de la distribución digital (en muchos casos de manera ilegal), el *manga* y el *anime* se han convertido en un fenómeno global que desafía fronteras transnacionales. De hecho, la expansión, el consumo y la influencia de los cómics en Japón es tan notoria que son numerosos los académicos que consideran al *manga* un medio de comunicación de masas equiparable al cine o la televisión. Mark MacWilliams, por ejemplo, aplica el concepto de "arte de masas" acuñado por el filósofo Noël Carroll para referirse al cómic y la animación de Japón. Según este autor, el arte de masas ha emergido recientemente en las sociedades urbanas, industriales y capitalistas. Es un arte diferente al arte clásico o de vanguardia y se caracteriza por su distribución mecánica y digital, gracias a la cual puede alcanzar inmensas audiencias (MacWilliams, 2008: 6).

Por ello, ante la creciente distribución internacional del cómic y la animación procedentes de Japón, la comunidad académica e investigadora ha comenzado a interesarse por estos medios de expresión desde diversas perspectivas. A pesar de que incluso a día de hoy la investigación sobre el cómic y la animación es minoritaria en comparación con otras áreas de la comunicación, es posible encontrar análisis y estudios en profundidad. En la mayoría de los casos, la investigación sobre el *manga* y el *anime* procede del campo de los estudios culturales, la comunicación intercultural, la narrativa gráfica o audiovisual así como la recepción de las obras. Recientemente se ha ido ampliando esta limitación y han surgido numerosas obras que estudian el cómic y la animación japonesa desde perspectivas históricas, temáticas o autoriales, por lo que más allá de conocer dichos fenómenos como actividades socioculturales enmarcadas en el mercado de consumo se ha ido profundizando en sus características esenciales como medios expresivos con una estética, un lenguaje y una taxonomía propias.

La investigación sobre la mujer en el *manga* y el *anime* puede dividirse en tres grandes áreas de modo similar a las que encontramos en el estudio feminista del cine (Guarinos, 2008). Así, en primer lugar encontramos el estudio de la mujer como autora, creadora, guionista, animadora o dibujante de cómics o animación japonesa. Esta línea de investigación es, hasta la fecha, la que menos ha avanzado tanto por la desidia de la comunidad científica como por la propia escasez de mujeres creadoras dentro de la industria. En este sentido podemos destacar la diferencia existente entre la animación, donde son muy pocas las mujeres con poder creativo real que ostenten cargos importantes, y el cómic, donde sí existe un gran número de mujeres creadoras que actúan como guionistas y dibujantes de sus propias obras. Sería interesante ahondar precisamente en cómo la mujer creadora aborda géneros tradicionalmente afrontados por autores masculinos, como las historias de acción y aventura para adolescentes masculinos. Las autoras Rumiko Takahashi y Hiromu Arakawa suponen interesantes casos de estudio que todavía no se han llevado a cabo.

La segunda perspectiva se centra en la mujer como consumidora de *manga* y *anime*. Esta línea entronca a menudo con los *fandom studies* desarrollados recientemente en tanto que es muy frecuente la generación de comunidades de aficionados alrededor del cómic y la animación



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

japonesa, lo cual conlleva la participación en actividades culturales específicas como salones del *manga*, *cosplay* (disfrazarse de un personaje de cómic, animación, videojuego o cine e interpretarlo), creación o distribución de *fansubs* y *scanlations*, etc. El trabajo de Susan Napier (2007) en este apartado es destacable pero, si nos centramos únicamente en la mujer como consumidora de cómic y animación, es necesario avanzar más en los estudios sobre el modo en que la lectora o espectadora recibe, interpreta y reacciona ante los contenidos de estos productos. En general, las dos vertientes más exploradas de esta perspectiva son el estudio de la recepción de *manga* y *anime* por parte de una audiencia extranjera, es decir, como comunicación transcultural; y la figura de la receptora que se convierte en creadora, pues son muchas las fans del cómic y la animación japonesa que escriben sus propios relatos o cómics sobre sus personajes favoritos. Dado que la consumidora se convierte a sí misma en creadora, el estudio de estos mensajes debe atender a aspectos propios de la primera (la mujer como creadora) y esta segunda línea de investigación.

Por último, la tercera área de los estudios de género sobre cómic y animación japonesa es, con diferencia, la más numerosa y desarrollada aunque, como veremos, todavía quedan huecos que cubrir. Se trata del análisis de la representación de la mujer en el *manga* y el *anime*, aspecto sobre el cual se han elaborado diversas publicaciones. En este sentido, debemos remarcar que el estudio de la mujer está directamente vinculado con el del género taxonómico de las obras. Dado que la configuración de la industria japonesa del cómic y la animación está fuertemente estructurada en función de las características del público objetivo al que se dirige, principalmente la edad y el género, es posible encontrar obras orientadas a diferentes segmentos de la audiencia. En palabras de Paul Gravett, "los japoneses han liberado el lenguaje del cómic de los limitados formatos y géneros de la tira cómica de los periódicos o del cómic americano de 32 páginas, y han expandido su potencial para abrazar extensas narrativas sobre cualquier tema, para ambos sexos y casi cada grupo social" (Gravett, 2004: 10-13). Así pues, hasta el momento, los principales trabajos académicos que han abordado la cuestión del género en el *manga* y el *anime* se han centrado principalmente en el *shōjo* y el *josei*³⁷¹, es decir, aquellos cómics y animaciones dirigidos específicamente a audiencias femeninas. Dado que la mayoría de obras incluidas dentro de estas categorías son creadas por autoras y consumidas por una audiencia femenina, esos sectores de la producción cultural japonesa suponen un campo bien limitado para el estudio de la construcción de la feminidad a través de las características físicas, emocionales y narrativas de las protagonistas así como del tratamiento y la temática de dichas obras.

³⁷¹ El cómic y la animación japonesa orientado a audiencias femeninas puede ser dividido en dos grandes grupos. Por un lado encontramos obras dirigidas a chicas adolescentes de entre 12 y 20 años, las cuales son conocidas en Japón como *shoujo manga* o *shoujo anime*. Por el otro lado, también existen cómics y animación para mujeres adultas que han superado ya los 21 años. Se trata del *josei manga* o *josei anime*. Pese a compartir temáticas y estilos gráficos similares, el *josei* presenta un tratamiento más realista y directo de historias y planteamientos más maduros. No obstante, la barrera entre ambos tipos de obras para audiencias femeninas es muy tenue, por lo que son frecuentes las obras que difícilmente pueden ser catalogadas dentro de una u otra categoría.



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

No obstante, pese a que el estudio del *shōjo* y el *josei* resulte imprescindible en la investigación sobre género en el *manga* y el *anime*, consideramos necesario ampliar el campo de análisis hacia otros tipos de cómics y animaciones para conseguir una perspectiva más global en lo que respecta a la situación de la mujer en el cómic y la animación japonesa. Brian Ruh (2001) expuso la necesidad de llevar los estudios de género al cómic para público masculino y ése es precisamente el objetivo de nuestro trabajo de investigación: estudiar cómo se representa el personaje femenino a nivel narrativo en cómics y series de animación orientadas a adolescentes masculinos.

En este sentido, conviene reseñar el trabajo de dos investigadoras que, en cierto modo, han contribuido a formar el marco de referencia de la investigación que se expone a lo largo de las siguientes páginas. En su artículo "Sexism in Japanese Weekly Comic Magazines for Men", Kinko Ito ofrece sus conclusiones tras haber analizado 29 revistas de cómics para hombres. Se centra en el sexismo y en el modo en que la mujer aparece reflejada como objeto sexual violado, agredido y dominado por el hombre. Según la autora, estas historietas reflejan aspectos de la cultura machista japonesa tan arraigados que los propios japoneses no llegan a percibirlos, pues lo consideran natural. Ito señala que las mujeres de estos cómics aparecen representadas de forma estereotípica en roles domésticos y como objetos sexuales. Las del primer grupo son buenas, generosas y decentes mientras que las del segundo son representadas como agresivas, estúpidas y seductoras (Ito, 1995: 128). Por su parte, Susan Napier distingue en su artículo "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture" cuatro arquetipos de la jovencita procedentes del *manga* y el *anime*. Napier señala que ciertas imágenes de la mujer han servido, por un lado, para reforzar los roles tradicionales femeninos mientras que otras ofrecen una cierta evasión y relajación de las imposiciones del patriarcado. Ella estudia cuatro arquetipos femeninos concretos (la vampira, la chica con poderes psíquicos, la mujer voladora y la "Sailor Moon") en los que las jovencitas aparecen dotadas con un poder oculto que les concede cierta capacidad de acción sin perder en ningún momento su identidad femenina. En última instancia, Napier concluye que los arquetipos femeninos japoneses tienen mayor relevancia en la cultura popular japonesa que en la occidental. En concreto, los arquetipos que ella explora ofrecen variadas combinaciones de feminidad y poder alternativas a la construcción de la mujer poderosa occidental (Napier, 1998: 105-106).

Si bien es cierto que las aportaciones de Ito y Napier son muy reveladoras, es necesario señalar sus limitaciones en ciertos aspectos. Por un lado, Ito se centra exclusivamente en revistas dirigidas a hombres adultos, muchas de ellas de contenido erótico o pornográfico, por lo que su visión de la mujer en el cómic y la animación adulta se ve matizada por las características de este tipo de obras. Del mismo modo, al centrarse exclusivamente en revistas que ofrecen capítulos cortos y en muchos casos autoconclusivos, le resulta imposible observar la función de los personajes femeninos en términos narrativos. Napier, por su parte, establece ella misma las cuatro categorías de la identidad femenina que va a estudiar, por lo que deja fuera de su análisis muchas otras facetas de la mujer presentes en el cómic y la animación japonesa. En vez de observar un conjunto de obras y extraer cuáles son las representaciones dominantes de la



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

misma, ella analiza ciertos arquetipos que comparten entre sí varios rasgos comunes y se ajustan a su argumentación.

Nuestra intención es superar estas limitaciones metodológicas y abordar el estudio de la mujer en el cómic y la animación japonesa desde una perspectiva más concreta. Por ello, hemos decidido centrarnos en el análisis narrativo de los personajes femeninos presentes en obras de acción y aventuras dirigidas a adolescentes masculinos. Este tipo de obras, conocidas como *shounen*, tienen una serie de características estéticas y narrativas bien definidas que serán comentadas en sucesivos epígrafes. A través del análisis de los personajes femeninos principales y secundarios que intervienen en varios títulos se ha procedido al establecimiento de un catálogo que recoge las funciones narrativas desempeñadas por el personaje femenino y los estereotipos más frecuentes.

MUESTRA Y METODOLOGÍA

El desarrollo del cómic japonés como forma de expresión masiva se produjo tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Tras la contienda, los japoneses necesitaban más que nunca medios de entretenimiento y evasión que les permitieran olvidar el doloroso pasado inmediato. Las revistas de cómics surgieron entonces como opción prioritaria y poco a poco se fueron forjando las características de producción, estéticas, narrativas y temáticas de la industria del *manga*. El primer género de cómic japonés en cosechar un gran éxito fue el de las historias de aventuras y acción destinadas a jóvenes lectores masculinos, el cual se conoce como *shounen manga*. Estas obras, orientadas a chicos de entre 12 y 20 años, suelen distinguirse del *seinen manga*³⁷² (cómic para jóvenes adultos a partir de los 20 años) por su tratamiento de temas livianos, sus argumentos arquetípicos, sus toques de humor y una narrativa seriada basada en sucesivos enfrentamientos. A pesar de que esta separación resulta útil a efectos demográficos y permite establecer claras divisiones entre las publicaciones, lo cierto es que no es determinante en tanto que muchos adultos leen obras destinadas a adolescentes. Del mismo modo, el cómic para jóvenes puede presentar un alto grado de violencia y sexo, así como gran profundidad en los temas que trata, por lo que debemos entender la separación entre *shounen* y *seinen* como algo más orientativo que estricto.

Los cómics para adolescentes de acción y aventura presentan hoy en día una asombrosa diversidad de temas e historias, por lo que podemos encontrar argumentos centrados en la práctica de algún deporte o aventuras protagonizadas por héroes en fantásticas tierras imaginadas, por robots futuristas o por samuráis de la época feudal. Todas estas historias suelen compartir rasgos similares puesto que la industria tiende a repetir aquello que ha tenido éxito anteriormente. Así pues, en los *shounen manga* encontramos a protagonistas masculinos,

³⁷² Con *seinen manga* haremos referencia a los cómics destinados a jóvenes adultos. No debe ser confundido con el *seinen manga* o cómics de contenido pornográfico puesto que, aunque ambos se pronuncian igual, se escriben con caracteres japoneses (*kanjis*) diferentes (Moliné, 2002: 271).



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

normalmente con la misma edad del público al que se dirige la obra, entre los 10 y los 20 años. Estos personajes, que muchas veces carecen de familia u hogar, suelen ser diferentes a los demás en ciertos aspectos y destacan por sus habilidades, ya sean innatas o adquiridas. Muchos de los personajes de este tipo de cómics para adolescentes suelen estar fuertemente estereotipados y encontramos ciertos patrones de personajes que se repiten en el *shounen manga*, como el protagonista noble y de buen corazón que lucha por proteger a los demás; el enemigo carismático que termina convirtiéndose en aliado del protagonista; el viejo maestro que transmite su sabiduría; el amigo fiel que lucha junto al protagonista a pesar de que no está a la altura; y varios más. Esta estereotipificación permite que el lector pueda identificar rápidamente al personaje, además de ofrecer la posibilidad de abrir tramas narrativas secundarias alrededor de dichos personajes.

Nuestro trabajo de investigación se centra en el estudio de los personajes femeninos presentes en el *shounen manga* actual. Para ello, hemos seleccionado una muestra de ocho cómics japoneses dirigidos a jóvenes adolescentes masculinos teniendo en cuenta que el cómic hubiera sido editado en España, que fueran series adaptadas a la animación y que no superaran los veinticinco años de antigüedad. Las obras seleccionadas fueron *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1986-1995), *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999-), *Inu-Yasha* (Rumiko Takahashi, 1996-2008), *Death Note* (Tsugumi Oba y Takeshi Obata, 2003-2006), *Ruroni Kenshin* (Nobuhiro Watsuki, 1994-1999), *Love Hina* (Ken Akamatsu, 1998-2001), *Slam Dunk* (Takehiko Inoue, 1990-1996), y *The Prince of Tennis* (Takeshi Konomi, 1999-2008). Esta muestra cubre varios *shounen manga* arquetípicos además de incluir dos títulos de temática deportiva (pertenecientes al subgénero de *shounen* conocido como *spokon* en el que los personajes se dedican a la práctica de algún deporte) y un *harem manga* (cómic japonés en el que un personaje masculino debe convivir o tratar con multitud de chicas enamoradas de él). Tras el análisis de dichas obras se obtuvo un total de 42³⁷³ personajes femeninos que fueron estudiados sistemáticamente a través de una ficha de análisis de personajes construida a partir de conceptos procedentes de la teoría narrativa y feminista. Los datos recogidos en las fichas de análisis incluyen el nombre, la edad, la ocupación, su naturaleza protagonista o antagonista, su papel principal o secundario y su descripción como persona, como rol y como actante. A partir del establecimiento de estas variables y los cruces que se dan entre ellas de forma sistemática ha sido posible identificar una serie de patrones que se repiten en ciertos personajes y que vienen a conformar una serie de prototipos narrativos del personaje femenino en el cómic japonés de acción y aventuras.

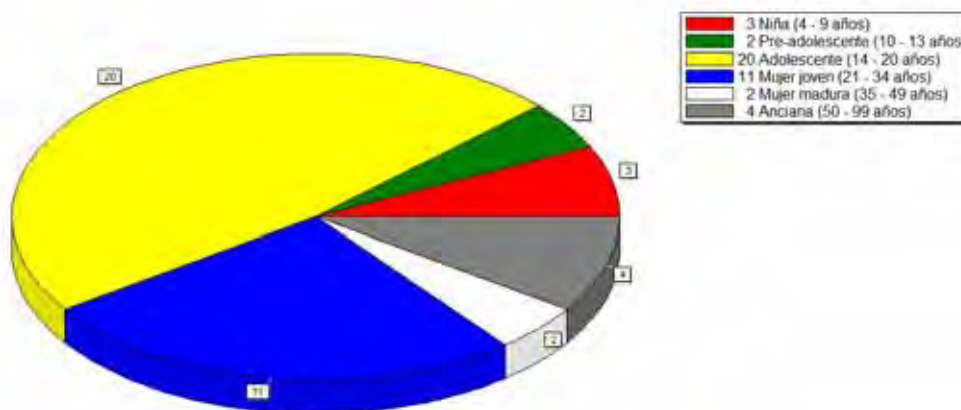
³⁷³ Los personajes Bulma y Chichi de la serie *Dragon Ball* aparecen contabilizados doblemente puesto que la extensión de la obra en la que participan hace que sean representadas como jovencitas y, más adelante, como mujeres maduras, cubriendo así dos estereotipos cada una de ellas.

EDAD, PROFESIÓN Y RELEVANCIA DE LOS PERSONAJES FEMENINOS.

Antes de pasar a presentar los diversos estereotipos femeninos hallados, consideramos necesario comentar brevemente la edad, la profesión y la relevancia narrativa de los personajes femeninos analizados.

En lo que respecta a la edad de los personajes femeninos, en el Cuadro 1 puede apreciarse claramente cómo prácticamente la mitad de los personajes analizados tienen una edad comprendida entre los 14 y los 20 años. Este grupo es el más numeroso porque el lector al que va dirigido el *manga* de acción y aventuras se encuentra ubicado dentro del mismo sector demográfico. El siguiente grupo de personajes femeninos más numeroso es el de las mujeres jóvenes de edad comprendida entre los 21 y los 34 años. En la mayoría de los casos estos personajes, que representan prácticamente el 25% de los personajes analizados, se encuentran por debajo de los 28 años, de modo que apenas encontramos mujeres entradas en la treintena. El restante 25% se divide entre los personajes femeninos de edades más extremas. Por un lado tenemos a las niñas y a las pre-adolescentes y, por el otro, a las mujeres maduras y las ancianas.

Cuadro 1. Edad de los personajes femeninos.

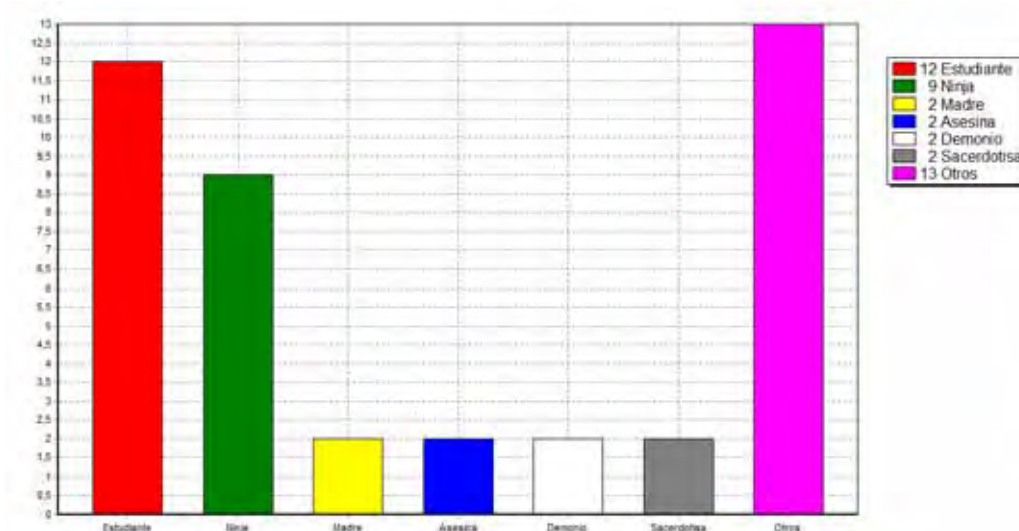


En términos generales, la edad del personaje femenino en el *shounen manga* y *anime* oscila entre los 14 y los 28 años por lo que encontramos multitud de personajes jóvenes y atractivos. Los personajes femeninos niños, pre-adolescentes, maduros y ancianas son más escasos y su aparición está condicionada por la trama argumental. Tal y como veremos más adelante, la edad del personaje guarda una relación determinante con la función narrativa que desempeña el personaje.

En lo que respecta a la profesión, este factor viene condicionado irremediabilmente por la edad del personaje. Dado que la mayoría de los personajes femeninos son jóvenes adolescentes, la

ocupación de estudiante es la más numerosa y es desempeñada por 12 de los 42 personajes analizados. La siguiente profesión ejercida es la de ninja, pues 9 personajes son guerreras que dominan estas técnicas de lucha. El resto de profesiones aparece de forma más dispersa y no es posible destacar ningún grupo amplio. Así, encontramos un par de personajes cuya ocupación es la de madre, sacerdotisa, asesina y demonio. Sin duda, resulta evidente la polarización de las ocupaciones de estos personajes femeninos que pueden ser divididos en dos extremos. Por un lado tenemos a las madres y sacerdotisas, que representan arquetipos tradicionales de una feminidad familiar, doméstica, espiritual, bondadosa y donante, mientras que por el otro encontramos a las asesinas y los demonios, que encarnan el ideal de la mujer perversa, cruel, siniestra e indigna de confianza. El resto de ocupaciones desempeñadas por los personajes femeninos y recogidas bajo la leyenda de "Otros" en el Cuadro 2 sólo aparecen en un único personaje, por lo que no podemos considerarlas identificadoras de ninguna tendencia. Estas profesiones son científica, guerrera, ama de casa, atracadora de bancos, estrella de la música y la TV, investigadora, maestra de kendo, periodista, médica, cazademonios, vagabunda, desempleada y profesora.

Cuadro 2. Ocupación de los personajes femeninos.

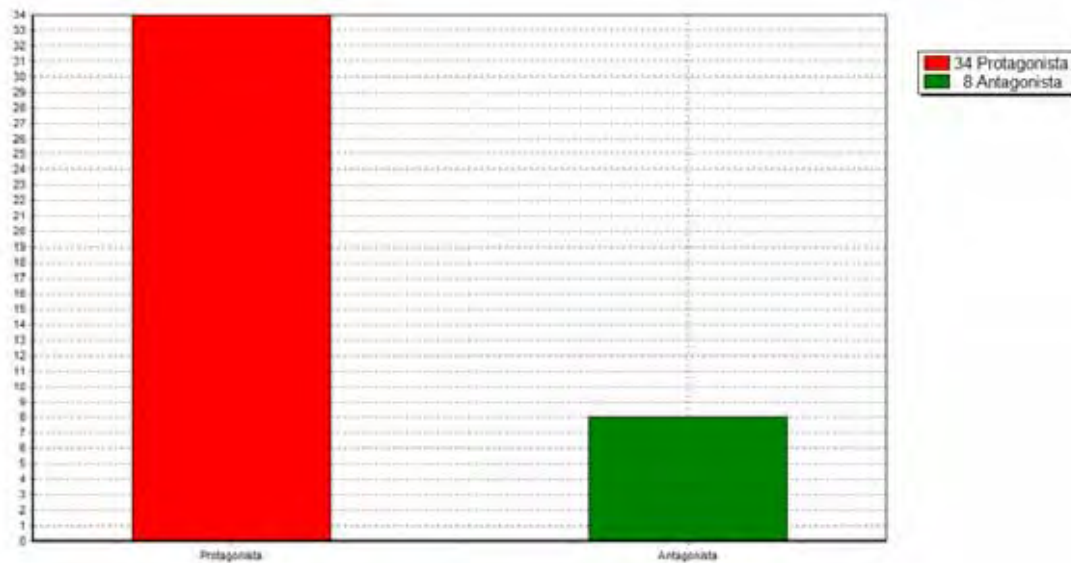


En cuanto a la relevancia narrativa de los personajes femeninos del *shounen manga* y *anime*, nuestra investigación arroja evidentes conclusiones que vienen a confirmar lo que otros estudios previos sobre personajes femeninos en el cine o en el cómic demuestran. Y es que la mujer en el cómic y la animación japonesa de acción y aventuras suele ser casi siempre un personaje protagonista y secundario. Tal y como muestra el Cuadro 3, en nuestro análisis hemos identificado 34 personajes femeninos cuyos intereses van en consonancia con el de los personajes principales masculinos y cuya actividad sostiene la orientación del relato. Tan sólo 8 personajes femeninos pueden ser considerados antagonistas, es decir, amenazan el orden y el mundo establecido en la diégesis, manifestando la posibilidad de una orientación inversa. Así pues, los personajes femeninos son mantenedores del status quo del mundo representado en el



shounen manga y anime. Únicamente los personajes femeninos caracterizados como villanos, demonios o enemigos van en contra de lo establecido y, en muchos casos, no lo hacen por voluntad propia sino por la de algún personaje masculino al que aman o que, de algún modo, controla su libertad.

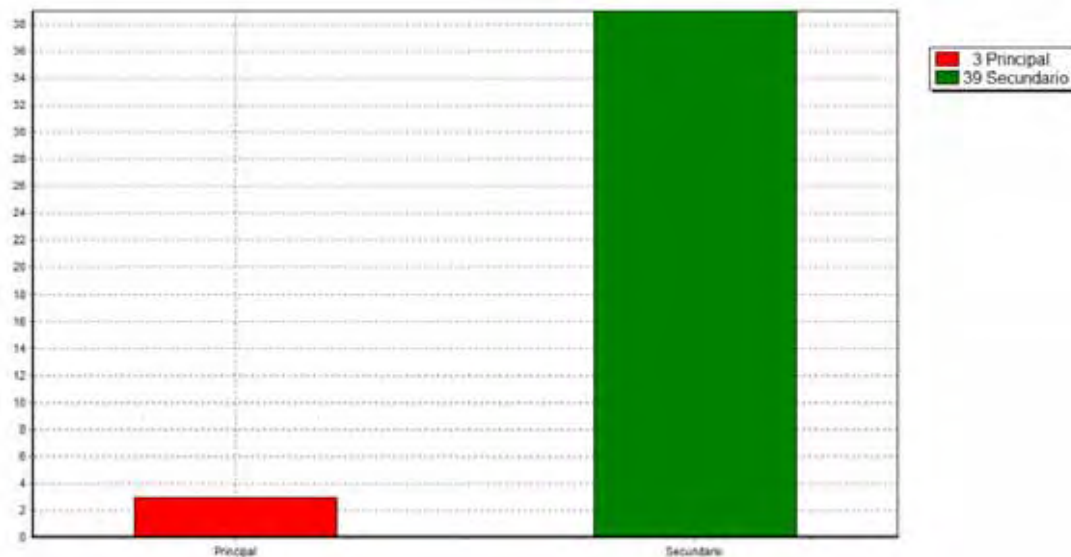
Cuadro 3. Personajes femeninos protagonistas y antagonistas.



En lo que respecta a su construcción como personajes principales o secundarios, el Cuadro 4 muestra claramente que de los 42 personajes femeninos analizados tan sólo 3 de ellos pueden ser considerados como principales. Es decir, tan sólo encontramos tres mujeres erigidas como sujetos capaces protagonizar tramas argumentales por sí mismas mientras que el resto se dedica a desempeñar roles secundarios actuando como ayudantes u oponentes. No obstante, debemos señalar que estos tres personajes femeninos principales nunca son las protagonistas completas de las obras en las que aparecen sino que comparten su posición con otros personajes masculinos que vienen a ser los "auténticos" principales. Así, aunque Kagome (*Inu-Yasha*), Kaoru (*Kenshin*) o Naru (*Love Hina*) puedan ser consideradas como heroínas y protagonicen ciertas líneas argumentales, todas ellas se encuentran a la sombra del héroe masculino. Simplemente se limitan a co-protagonizar los cómics y series de animación en el rol de sujeto-objeto amoroso del protagonista masculino, aunque en determinados momentos pasen a la acción por sí mismas. De todas formas, ellas reciben mucha más atención y protagonismo que el resto de personajes femeninos analizados, los cuales ocupan posiciones secundarias o muy secundarias dentro de las tramas argumentales de las obras. En este sentido, los personajes femeninos secundarios se dividen principalmente en ayudantes y oponentes. Las ayudantes son el grupo más numeroso y aquí encontramos a multitud de personajes femeninos que colaboran con el héroe masculino prestando su ayuda en las dificultades a superar, ofreciendo sabios consejos, animando con sus palabras o curando sus heridas gracias a las

habilidades sanadoras. Las oponentes suponen un grupo más reducido y su función básica consiste en atentar contra los objetivos de los protagonistas.

Cuadro 4. Personajes femeninos principales y secundarios.



FUNCIONES NARRATIVAS DEL PERSONAJE FEMENINO EN EL *SHOUNEN*.

En su estudio pionero sobre la morfología del cuento ruso, que serviría para construir las bases de la posterior teoría narratológica, Propp define las funciones narrativas como "la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga" (1928: 32). Estas acciones son elementos constantes que aparecen en los relatos independientemente de los personajes que las lleven a cabo o cómo se realicen. Propp delimitó las funciones constitutivas de los cuentos populares rusos para establecer su estructura interna y demostró que estas funciones eran limitadas, pudiendo establecerse un catálogo de estas acciones básicas. Del mismo modo Barthes, en su "Introducción al análisis estructural de los relatos", tras examinar diversas aportaciones teóricas sobre el estudio del personaje en las narraciones, concluye que todas ellas tienen en común el hecho de definir al personaje por su participación en una serie de esferas limitadas, típicas y clasificables. Es decir, el nivel de las acciones del personaje debe ser entendido "en el sentido de las grandes articulaciones de la praxis (desear, comunicar, luchar)" (Barthes, 1966: 87). Dado que la construcción narrativa del cómic y la animación japonesa destinada a adolescentes masculinos (en esencia, las obras *shounen*) puede ser considerada como una tipología textual relativamente cerrada³⁷⁴, nuestra intención es

³⁷⁴ Drummond-Mathews argumenta que la narrativa del *shounen manga* y *anime* sigue el esquema del viaje del héroe expuesto por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, el cual consiste en un ciclo de etapas sucesivas: la llamada a la aventura, el rechazo a la llamada, el cruce de la barrera, la iniciación y el retorno (2010: 70-71). Aunque el modelo propuesto puede aplicarse a la macroestructura general de muchos argumentos de obras del género *shounen*, la larga duración de ciertas narrativas, la mezcla de tramas seriadas y episódicas así como



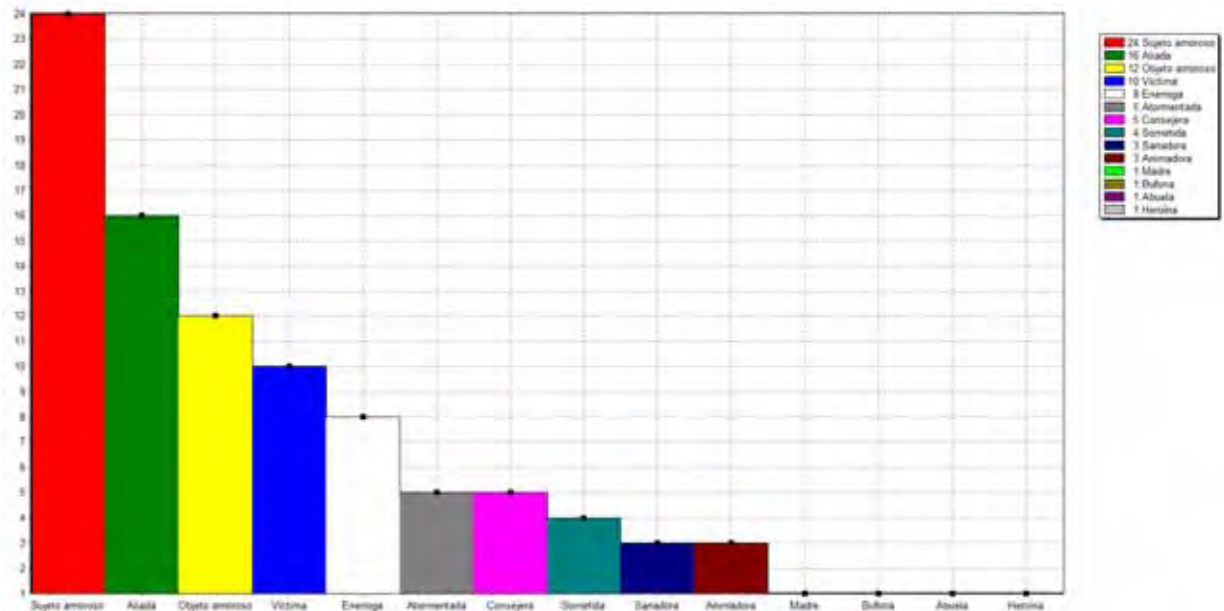
examinar cuáles son las funciones narrativas desempeñadas por los personajes femeninos a partir de las acciones que realizan dentro de la estructura del relato.

Así pues, en este caso, nos centraremos en el estudio del personaje como rol. A diferencia del personaje como persona (que atiende a sus particularidades físicas, psíquicas, emocionales y sociales) y del personaje como actante (que se correspondería con la posición que ocupa en la estructura profunda del relato), entender el personaje como rol implica que "ya no nos encontramos frente a un personaje como individuo único, irreductible, sino frente a un personaje como elemento codificado" (Cassetti y Di Chio, 1990: 179) que puede ser dividido en distintos "tipos" de personajes. La evolución histórica de los medios de expresión humanos ha hecho que estos tipos deriven en estereotipos, es decir, patrones de personajes reconocibles por su aspecto o sus acciones de modo que el espectador pueda identificarlos fácilmente en aras de una mayor economía narrativa. Virginia Guarinos (2008) ofrece una caracterización de los estereotipos femeninos más comunes en el medio cinematográfico, entre los que encontramos "la chica buena", "la virgen", "la guerrera", "la femme fatale", "la madre castradora" o "la dominatrix", entre otros. Muchos de estos patrones aparecen en otros discursos como el publicitario, el literario o el informativo, por lo que se hace necesario proceder al estudio de los personajes femeninos del cómic y la animación japonesa para establecer qué tipos aparecen y qué funciones realizan.

Tal y como se puede apreciar en el Cuadro 5, nuestro estudio arroja un total de 14 estereotipos femeninos, los cuales serán detallados a continuación comenzando por los más comunes.

Cuadro 5. Funciones narrativas desempeñadas por personajes femeninos.

determinadas convenciones genéricas hacen que sea posible encontrar variaciones del esquema propuesto por Drummond-Mathews.



- Sujeto amoroso

La principal función desempeñada por el personaje femenino en el cómic y la animación de Japón orientada a audiencias adolescentes masculinas es la de amar. El sujeto amoroso es aquel personaje que se enamora de otro personaje y cuyas acciones a lo largo del relato se justifican por dicho sentimiento. Debemos señalar que el personaje femenino en este tipo de obras es siempre heterosexual, de modo que el objeto de su amor será un personaje masculino. Aunque la tendencia mayoritaria es el amor hacia el protagonista masculino, también encontramos personajes femeninos antagonistas enamorados de hombres antagonistas. De este modo, el atributo del amor se establece como universal para todas las mujeres, independientemente de su orientación protagónica o antagónica. La correspondencia de este amor es generalmente baja en comparación con otros tipos de discursos. Muchos personajes (la chica tímida, la mujer sacrificada) difícilmente se declaran y también encontramos personajes masculinos que directamente ignoran los requerimientos amorosos de las féminas. En casos excepcionales, podemos observar el establecimiento de matrimonios o relaciones de pareja duraderas. De los 42 personajes analizados, 24 pueden ser catalogados como sujetos amorosos de modo que resulta evidente la importancia de esta función que no deja de ser reflejo de una concepción tradicional de la feminidad y la mujer.

Es interesante observar cómo, una vez que el sentimiento amoroso se manifiesta y se transforma en una relación, la mujer tiende a perder relevancia narrativa e incluso a perder parte de sus poderes. En este sentido, el caso de Chichi en *Dragon Ball* es paradigmático. También es frecuente que el amor que se siente hacia el personaje masculino justifique todo tipo de sacrificios por parte del personaje femenino, lo cual conlleva que el personaje se convierta en una mujer sumisa o sometida como ocurre con Misa en *Death Note*. Del mismo modo, es



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

habitual encontrar relaciones de amor correspondido entre los personajes protagonistas pero no manifestadas explícitamente. Es el caso de Kaoru y Kenshin (*Ruroni Kenshin*) o Kagome e Inu-Yasha (*Inu-Yasha*). Otra tendencia habitual es la de diversos personajes femeninos enamorados del mismo personaje masculino, de modo que se establece una rivalidad amorosa entre los personajes. Por ejemplo, en *Naruto*, los personajes Sakura e Ino se disputan el amor de Sasuke (que ignora a ambas) hasta el punto de llegar a enfrentarse en combate. Esta típica fantasía masculina del hombre convertido en objeto de deseo por hermosas jóvenes es llevada al paroxismo en el subgénero del *harem manga*, donde un protagonista masculino debe elegir entre varias jóvenes enamoradas de él, siendo *Love Hina* un ejemplo perfecto.

- Aliada

El segundo rol más habitual en el cómic y la animación del género *shounen* se corresponde al de la aliada. La función que desempeña este tipo de personaje es básicamente la ayuda al personaje protagonista masculino y, en concreto, la que se desarrolla de forma física y a través de acciones directas como, por ejemplo, a través del combate o en tareas de investigación. No debemos olvidar que estos tipos de cómic y animación plantean fundamentalmente historias de acción y aventuras en las que la actividad física es muy importante. Aun así, un rasgo fundamental del personaje femenino aliado es que, independientemente de su poder o su habilidad, nunca es superior al personaje masculino. En una batalla, por ejemplo, el personaje femenino puede intervenir para ayudar al protagonista, distraer al enemigo o ganar tiempo, pero generalmente nunca es ella quien asesta el golpe definitivo. Su participación puede ser necesaria e indispensable, pero no es capaz de derrotar por sí misma a los rivales. Se demuestra así que, aunque la mujer pueda luchar, no está al mismo nivel que el héroe protagonista. Personajes como Videl (*Dragon Ball*) o Misao (*Kenshin*) evidencian perfectamente esta mujer guerrera que, en última instancia, necesita ser protegida por el hombre. Otras tendencias destacables corresponden al personaje femenino que se introduce en el relato como rival pero que progresivamente pasa a convertirse en una aliada de los protagonistas, como es el caso de Sango (*Inu-Yasha*) o C-18 (*Dragon Ball*); el hecho de que la mujer aliada siga las órdenes del protagonista masculino, que goza de mayor influencia y poder, como hace Halle (*Death Note*); o que se muevan en un terreno ambiguo actuando generalmente como enemigas pero, en casos concretos, como aliadas del protagonista en el caso de Kagura (*Inu-Yasha*). También es posible encontrar subtipos de aliadas especializadas en otras funciones distintas de la lucha y la acción física: se trata de los estereotipos de la sanadora, la consejera y la animadora.

- Objeto amoroso

La función del objeto amoroso consiste en presentar al personaje femenino como el objeto de amor del personaje masculino. Es decir, es la función inversa del rol de "sujeto amoroso" que vimos con anterioridad. La tónica general en las narrativas de tipo *shounen* es que el personaje masculino se enamore de la protagonista femenina y se mantenga la tensión de este romance a lo largo de la trama argumental. Esta subtrama romántica suele ser secundaria en los relatos y en algunos casos está incluida para acercar el género *shounen* a la audiencia femenina. Así,



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

podemos señalar a personajes como Kagome (Inu-Yasha), Naru (Love Hina) o Kaoru (Ruroni Kenshin) como personajes femeninos protagonistas que actúan como objetos amorosos y que corresponden al amor de sus pretendientes. Es decir, son sujetos-objetos amorosos y su relevancia en la trama argumental implica muchas veces que el personaje masculino actúe en virtud de los sentimientos que despiertan en ellos estas chicas. El amor del protagonista masculino hacia un personaje femenino puede impulsar tramas argumentales concretas o incluso todo el relato, tal y como ocurre en *Slam Dunk*, donde el amor de Sakugari hacia Haruko hace que el personaje se apunte al equipo de baloncesto para poder pasar más tiempo con ella. También es posible que personajes protagonistas masculinos se enamoren de personajes femeninos antagonistas, como ocurre con Krilin y C-18 (*Dragon Ball*). Por último, cabe mencionar la posibilidad de que el héroe (o, según se mire, anti-héroe) no vea correspondidos sus deseos amorosos, como le ocurre a Naruto al ser continuamente ignorado por Sakura. En este sentido, dicho rechazo trae matices cómicos y promete una futura evolución en las posturas de los personajes.

- Víctima

Tradicionalmente, el cine y muchos otros medios de expresión han presentado a la mujer como víctima que sufre las acciones violentas, negativas, delictivas o abusivas de personajes masculinos. El estereotipo de la "damisela en apuros" que tantas veces hemos visto en la gran pantalla continúa con plena vigencia en el cómic y la animación japonesa *shounen*. Generalmente es frecuente encontrar en las tramas episódicas a personajes capitulares que son ayudados por el protagonista masculino y su grupo pero también los personajes secundarios habituales suelen ser víctimas de los enemigos. En concreto, las protagonistas femeninas, en parte por ser las amadas de los personajes masculinos, tienden a ser secuestradas, envenenadas o puestas en peligro muy a menudo por parte de los rivales para aprovechar así el vínculo que las unen con el héroe y hacer mella en él. Una acción muy frecuente es la del secuestro. Personajes como Kaoru y Megumi (*Kenshin*), Bulma (*Dragon Ball*), Misa y Sayu (*Death Note*) o Kagome y Rin (*Inu-Yasha*) han sido secuestradas en, al menos, una ocasión. Esto provoca que el héroe deba ingeniárselas para liberarlas superando trampas y venciendo a enemigos, por lo que la acción y la aventura parecen garantizadas con esta trama tan trillada. El personaje femenino como víctima disminuye la capacidad de acción de la mujer, que es presentada como un ser débil e indefenso dependiente del protagonista masculino para mantener su seguridad. Naomi y Kiyomi (ambas de la serie *Death Note*) suponen un caso curioso porque son víctimas no del rival sino del propio protagonista de la obra, que las asesina cuando se convierten en una amenaza para sus intereses.

- Enemiga

La mujer enemiga es aquella que actúa en contra de los intereses del protagonista masculino de la historia. Aunque generalmente los enemigos en los relatos *shounen* son masculinos, es posible encontrar a una serie de personajes femeninos de orientación antagonista. El motivo por el que la mujer actúa de este modo varía en cada una de las obras, aunque podemos encontrar como nexo común la anulación o manipulación de la voluntad del personaje femenino. La robot



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

C-18 (*Dragon Ball*) está programada para hacer el mal; Yumi (*Ruroni Kenshin*) y Konan (*Naruto*) actúan movidas por amor hacia el antagonista masculino; y Kagura (Inu-Yasha) es obligada a obedecer las órdenes de su amo si quiere continuar viviendo. Como ya hemos visto, las categorías de aliado y enemigo pueden ser modificadas a lo largo de la narrativa, por lo que en momentos puntuales es probable que las enemigas femeninas ayuden o proporcionen información a los protagonistas. En última instancia, los cómics y la animación japonesa orientados a adolescentes masculinos transmiten la idea de que la mujer es un ser bondadoso por sí mismo y que tan sólo bajo determinadas circunstancias actúa de forma opuesta a los intereses del protagonista. La habitual redención de las mujeres enemigas deslegitima sus acciones como malvadas y no tienen más remedio que pagar sus errores con sus propias vidas.

- Mujer atormentada

La función característica de la mujer atormentada es la de sufrir. Se trata de un personaje femenino de carácter eminentemente trágico que se ve abocado a una existencia repleta de contratiempos, insatisfacciones y sufrimientos. Generalmente son mujeres adultas han sufrido una importante pérdida, ya sea de un ser querido o de algo esencial para ellas, como pueda ser la libertad. El marido de Naomi Misora (*Death Note*) es asesinado y ella buscará venganza, aunque eso le cause la muerte. Megumi (*Ruroni Kenshin*) está sola en el mundo, pues su familia ha muerto, carga con el peso de las malas acciones que cometió en el pasado y no es correspondida en el amor. Kikyo (Inu-Yasha) es un alma errante resucitada contra su voluntad que debe hacer frente a un terrible enemigo y sólo encontrará consuelo en la muerte. Por su parte, Kagura (Inu-Yasha) desea con todas sus fuerzas alcanzar la libertad, pues está sometida a un demonio. Todas ellas comparten una similar caracterización iconográfica, pues son personajes morenos de cabello largo y tez pálida con un rostro hermoso y expresión fría o ausente.

- Consejera

La "consejera" es un tipo de aliada que se caracteriza por ofrecer consejo y sabiduría a los protagonistas. Este personaje está vinculado a la edad y la experiencia en alguna materia, como la ciencia, la naturaleza, las fuerzas espirituales o algún otro tipo de conocimiento. Son personajes con cierta tonalidad maternal que cuidan y velan por los protagonistas masculinos. Generalmente son ancianas, como Kaede (*Inu-Yasha*), Sumire Ryuzaki (*The prince of tennis*) o Chiyo (*Naruto*), aunque este rol también puede ser desempeñado por mujeres maduras como Bulma (*Dragon Ball*) o incluso jóvenes como Ayako (*Slam Dunk*). Generalmente, los consejos de estos personajes son útiles y ellas funcionan como destinadores en un nivel actancial.

- Mujer sumisa o sometida

La mujer sumisa o sometida es aquel personaje femenino cuya voluntad está plenamente sometida a la de un personaje masculino. Ya sea por voluntad propia, como ocurre con los personajes de Misa (*Death Note*) y Yumi (*Ruroni Kenshin*), que aceptan pasar por todo tipo de humillaciones y sacrificios para agradar al hombre que aman, o porque no les queda otro remedio, como le pasa a Kagura (*Inu-Yasha*), este personaje obedece las órdenes de sus



superiores. Cabe observarse que, a no ser que se trate de una sumisa total, es posible percibir ciertos intentos de rebeldía o liberación por parte del personaje.

- Sanadora

La "sanadora" es otro tipo de aliada cuya principal función es la curar las heridas de los personajes, ya sea a través de procedimientos médicos, científicos, naturales, mágicos o espirituales. Megumi (*Ruroni Kenshin*) y Sakura (*Naruto*) son buenos ejemplos de este rol, que normalmente suele aparece junto con otras funciones narrativas.

- Animadora

La "animadora" sería otro tipo de aliada que, en este caso, su función es la de animar y alentar a los personajes a que cumplan con su cometido para alcanzar sus objetivos. Suelen ser espectadoras de los combates o acciones que realizan los personajes masculinos y sus gritos de ánimo tienen un importante efecto en la moral de los personajes. Este subtipo es muy frecuente en el cómic para adolescentes de temática deportiva, en el que los hombres practican algún deporte y las chicas los animan desde las gradas. Sakuno Ryuzaki (*The Prince of Tennis*) y Haruko (*Slam Dunk*) son ejemplos perfectos de este rol femenino esencialmente pasivo y limitado.

- Madre, Abuela, Bufona y Heroína

Los tipos de personaje restantes son muy escasos y apenas hemos hallado un personaje de cada categoría en nuestro corpus. Aun así, identificaremos brevemente su construcción narrativa a pesar de que no sean estereotipos comunes en el *shounen manga* y *anime*. La "madre" tiene como función el cuidado de sus hijos, lo cual se manifiesta en una atención desmedida hacia su alimentación, vestuario y empeño en hacer que los críos estudien. Chichi (*Dragon Ball*) caracterizada como mujer adulta es el único ejemplo que hemos hallado y se trata de una madre controladora y, en cierto modo, castradora, que impide que su hijo se desarrolle. Su autoridad será abiertamente contradicha por su hijo y su esposo, siendo continuamente ridiculizada. La "abuela" es un personaje similar, aunque en vez de tratar con el hijo deba lidiar con el nieto. El único ejemplo hallado es Chiyo (*Naruto*), que decide enfrentarse a su propio nieto para poner fin a su maldad y sus crímenes. Suele ser poco común que un personaje femenino desempeñe el rol de "bufón", es decir, aquel cuya principal función es hacer reír a la audiencia ya sea a través de su aspecto, su estupidez o alguna característica concreta. El personaje de Mutsumi (*Love Hina*), una joven despistada, torpe y atolondrada, puede encajar en esta categoría. Finalmente tenemos el rol de "heroína", aquel en el que el personaje femenino se convierte en el héroe que debe enfrentarse a un enemigo poderoso por sí misma. Aunque Naru (*Love Hina*) y Kaoru (*Ruroni Kenshin*) sean protagonistas principales de sus respectivas obras, siempre dependen del héroe masculino para superar sus tramas. Kagome (*Inu-Yasha*) es el único personaje femenino de los 42 analizados que es capaz de encarar a su rival sin ayuda del héroe masculino puesto que tiene el suficiente poder como para valerse por sí misma en situaciones peligrosas. Si bien es cierto que en la mayoría de sus batallas termina siendo ayudada por otros personajes, en otros enfrentamientos no necesita aliados para salir airoso de los problemas.



CONCLUSIONES

Del análisis de personajes llevado a cabo y la recopilación de estereotipos presentada en este trabajo podemos extraer diversas conclusiones sobre los roles narrativos desempeñados por los personajes femeninos en el cómic y la animación japonesa de acción y aventuras orientada a adolescentes masculinos:

- Los personajes femeninos son generalmente secundarios protagónicos que mantienen o ayudan a mantener el orden establecido del mundo presentado en el relato. En pocas ocasiones atentan contra el modelo de mundo impuesto y los intereses de los protagonistas masculinos, de modo que tienden a ser personajes mantenedores y conservadores. Al ser obras dirigidas a audiencias masculinas, los protagonistas principales son de género masculino y en pocas ocasiones podemos encontrar a la mujer en igualdad de condiciones respecto a la relevancia narrativa.
- Las funciones narrativas del personaje femenino surgen en directa relación con el personaje masculino. Estas funciones pueden dividirse según la acción básica que sustenta el vínculo: amar, ayudar y sufrir.
- Los estereotipos femeninos que encontramos alrededor de la acción de "amar" muestran que es mayor el número de personajes femeninos que aman (24) frente a los que son amados (12), por lo que resulta evidente la sentimentalización de la mujer. Otros estereotipos vinculados a la esfera del amor pero entendido éste no como amor romántico sino familiar serían los de la "madre" y la "abuela". En estos casos, su insignificante número demuestra que el amor sensual tiene mucha más importancia que otros tipos de sentimientos amorosos.
- Los estereotipos femeninos que encontramos en torno a la acción de "ayudar" son más variados en acciones y en número. Aquí podemos incluir a las aliadas guerreras, a las sanadoras, a las consejeras y a las animadoras. Todas ellas se caracterizan por su posición secundaria respecto al personaje masculino y cómo, en cierto modo, contribuyen a complementarlo. Así pues, estos personajes demuestran que el héroe masculino no es absolutamente autosuficiente sino que necesita de la ayuda y el auxilio de otros personajes. En este sentido, es necesario mencionar la escasa relevancia que tiene la mujer guerrera, mucho más débil que el personaje masculino, de modo que se transmite la idea de que la mujer está mejor preparada para acometer funciones relacionadas con el consejo, el apoyo y la curación. Sin duda, se repiten arquetipos de lo femenino muy tradicionales y arcaicos. Del mismo modo, el personaje femenino también es frecuentemente ayudado por el masculino en la forma del rescate o la liberación.
- Los estereotipos femeninos relacionados con la acción de "sufrir" pueden dividirse en dos: aquellos personajes que hacen sufrir a los demás (las enemigas) y los personajes que sufren (las víctimas, las atormentadas, las sometidas). En general, la mujer no suele ocupar a menudo el rol de enemiga y cuando lo hace nunca es la malvada principal, sino



I Congreso Internacional de Comunicación y Género

SEVILLA, 5,6 Y 7 DE MARZO DE 2012

que sirve como apoyo dentro del grupo antagonista. Es más habitual encontrarla como personaje sufridor, como ser que necesita ayuda y protección por parte del protagonista masculino, de modo que se refuerza la imagen de la mujer como ser pasivo, sentimentalizado y que, en muchos casos, ella misma causa su propia perdición al seguir los designios de su corazón.

- El personaje femenino como heroína completa e independiente del hombre es prácticamente nulo en el *shounen manga* y *anime*. La fuerte codificación de la fórmula del género de acción y aventuras para adolescentes hace difícil la posibilidad de encontrar obras de éxito protagonizadas por mujeres dentro de dichos relatos. Un ejemplo perfecto es el cómic y la animación japonesa de temática deportiva, donde los chicos practican deporte y los personajes femeninos aparecen en posiciones periféricas a la acción únicamente como animadoras, familiares o entrenadoras.

Todas estas observaciones están basadas en el análisis de los personajes femeninos de ocho series concretas pero pueden ser extrapoladas a otros *shounen manga* y *anime*. Así, aunque otras obras puedan presentar nuevos estereotipos narrativos o evoluciones de los que aquí se recogen, creemos que la galería de personajes femeninos desarrollada en el presente trabajo es un recurso útil que permite la mejor comprensión de la posición de la mujer en el cómic y en la animación japonesa para adolescentes masculinos, además de proporcionar una serie de modelos y referentes útiles para posteriores análisis de personajes en el *manga* y el *anime*. En sucesivos trabajos esperamos poder estudiar la representación de la mujer en otros géneros del cómic y la animación japonesa, como puedan ser el del terror, la ciencia ficción o el romance, para poder comprender mejor de qué modo es construido el personaje femenino desde la cultura popular japonesa.

BIBLIOGRAFÍA

Barthes, Roland (1966): "Introducción al análisis estructural de los relatos", en Niccolini, S. (ed.): *El análisis estructural*, 1977, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 65-101.

Bryce, Mio & Davis, Jason. (2010): "An Overview of Manga Genres", en Johnson-Woods, T. (ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum, Nueva York, 34-61.

Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1990): *Cómo analizar un film*. Paidós, Barcelona.

Drummond-Mathews, Angela (2010): "What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga", en Johnson-Woods, T. (ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum, Nueva York, 62-76.

Gravett, P. (2004): *Sixty years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publications.

Guarinos, Virginia (2008): "Mujer y Cine", en Loscertales, Felicidad, y Núñez, Trinidad, (eds.), *Los Medios de Comunicación con Mirada de Género*. Sevilla, Instituto Andaluz de la Mujer, pp. 103-120.



Ito, Kinko (1995): "Sexism in Japanese Weekly Comic Magazines for Men", en Lent Boulder, John A. (ed.): *Asian Popular Culture*, Westview Press, Oxford, 127-137.

Moliné, Alfons (2002): *El gran libro de los manga*, Ediciones Glénat, Barcelona.

Napier, Susan (1998): "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four Faces of the Young Female in Japanese Popular Culture", en Martínez, D. P, (ed.): *The Worlds of Japanese Popular Culture*, Cambridge University Press, Nueva York, 91-109.

Napier, Susan (2007): *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Palgrave McMillan, Nueva York.

Propp, Vladimir (1928): *Morfología del cuento*. Madrid: Akal Ediciones, 2001.

Ruh, Brian (2001): "The Function of Woman-Authored Manga in Japanese Society", en *Anime Research*. Versión online disponible en <http://www.animeresearch.com/Articles/WomenInManga>. Consultado 2/10/2011.