

# FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

## GRAU D'ESTUDIS DE L'ÀSIA ORIENTAL

### TREBALL DE FI DE GRAU

Curs 2015-2016

#### Contradicciones:

Un estudio de la construcción de la identidad femenina en *Shugo Chara!* de  
PEACH-PIT

Carmen Nadal Cervera  
1306249

TUTORA

**MONTSERRAT Crespín Perales**

Barcelona, Juny de 2016



**Universitat Autònoma  
de Barcelona**

## Dades del TFG

---

### Títol:

Contradiccions: un estudi de la construcció de la identitat femenina a *Shugo Chara!* de PEACH-PIT.

Contradicciones: un estudio de la construcción de la identidad femenina en *Shugo Chara!* de PEACH-PIT.

Contradictions: a study on feminine identity construction in PEACH-PIT's *Shugo Chara!*

**Autora:** Carmen Nadal Cervera

**Tutora:** Montserrat Crespín Perales

**Centre:** Facultat de Traducció i d'Interpretació

**Estudis:** Grau en Estudis de l'Àsia Oriental

**Curs Acadèmic:** 2015-2016

## Paraules clau

---

Shugo Chara!, PEACH-PIT, manga, mahō shōjo, feminitat, identitat

Shugo Chara!, PEACH-PIT, manga, mahō shōjo, feminidad, identidad

Shugo Chara!, PEACH-PIT, manga, mahō shōjo, femininity, identity

## Resum del TFG

---

El shōjo manga *Shugo Chara!*, de PEACH-PIT, ens presenta una protagonista que pot projectar els seus desitjos de futur en quatre projeccions de la seva pròpia identitat anomenades shugo chara. Aquesta obra, com a part d'un gènere de còmic japonès destinat a noies de 9 a 13 anys i un subgènere que treballa la consecució de poders màgics, representa la formació de la identitat de la protagonista com a jove. Les seves múltiples transformacions, tant màgiques com naturals, qüestionen la dualitat del gènere i la naturalitat de les seves conceptualitzacions i categoritzacions, insistint en les múltiples possibilitats inherents a l'adolescència. Al mateix temps, però, és una obra definitivament conservadora que insisteix en la posició liminar de l'adolescència i la seva temporalitat, reforçant en última instància la idea social de la dona adulta com a esposa i mare.

El shōjo manga *Shugo Chara!*, de PEACH-PIT, nos presenta una protagonista que puede proyectar sus deseos de futuro en cuatro proyecciones de su propia identidad, llamadas shugo chara. Esta obra, como parte de un género de cómic japonés destinado a chicas de 9 a 13 años y de un subgénero que trabaja la consecución de poderes mágicos, representa la formación de la identidad de la protagonista como joven. Sus múltiples transformaciones, tanto mágicas como naturales, cuestionan la dualidad del género y la naturalidad de sus conceptualizaciones y categorizaciones, insistiendo en las múltiples posibilidades inherentes a la adolescencia. Al mismo tiempo, pero, es una obra definitivamente conservadora que insiste en la posición liminar de la adolescencia y la su temporalidad, reforzando la idea social de la mujer adulta como esposa y madre.

PEACH-PIT's shōjo manga *Shugo Chara!* shows a main character who can project her future wishes upon four of her identity projections called shugo chara. This work is part of a Japanese comic genre aimed for girls between 9 and 13 years old and of a subgenre about magical powers. It talks about the main character's identity formation as a girl. Therefore, her multiple transformations, both magical and natural, question the duality of gender and the natural quality of its conceptions and categorizations, focusing on the multiple possibilities inherent on being a teenager. However, it ultimately is a definitely conservative work that insists on the liminal position of the girl and her temporality, strengthening the social idea of the woman as wife and mother.

## Avis legal:

---

© Carmen Nadal Cervera, Barcelona, 2016. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

## Aviso legal:

---

© Carmen Nadal Cervera, Barcelona, 2016. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

## Legal Notice:

---

© Carmen Nadal Cervera, Barcelona, 2016. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

## Índice

1. Introducción.....	1
2. Marco teórico-conceptual .....	2
2.1. Conceptos básicos .....	2
2.2. Marco histórico del manga .....	4
2.3. Teoría de género .....	5
2.4. La obra .....	7
3. Análisis.....	8
3.1. Los Chara de Amu.....	8
3.1.1. Primer Huevo: La Animadora .....	8
3.1.2. Segundo Huevo: ¿La? Pintora .....	10
3.1.3. Tercer Huevo: La ama de casa.....	13
3.1.4. Cuarto Huevo: La idol .....	14
3.2. Amu .....	15
3.2.1. Amu como shōjo.....	15
3.2.2. Amu como mahō shōjo.....	17
3.2.3. Amu como adulta .....	20
4. Conclusión .....	22
Bibliografía .....	23

## 1. Introducción

Este trabajo tratará de un análisis sobre la construcción de la identidad desde la perspectiva de la teorización sobre el género de la protagonista de un *manga*, *Shugo Chara!*, del sub-género del *mahō shōjo* dentro del género del *shōjo*, destinado a chicas de entre 6 y 18 años. Este género ha sido reconocido por perpetuar la feminidad y, al mismo tiempo, cortar con la tradición para con ésta (Ogi 2000, 342).

La obra seleccionada, *Shugo Chara!*, muestra la proyección de la identidad para la consecución de poderes mágicos necesarios para salvar a otros niños, situando a la protagonista mujer en una situación de poder y subordinación, en tensión. Esto se representa no solamente en la acción de la protagonista sino, de manera particularmente significativa, en la serie variada de proyecciones de sí que marcan las diferentes tramas y sub-tramas de la narrativa.

Por ello, este análisis se centrará en las diversas proyecciones de la protagonista, pequeñas compañeras mágicas de la protagonista con las que puede unirse para transformarse y adquirir poderes mágicos, es decir, habilidades sobrenaturales que no corresponden a las leyes de la naturaleza y que sirven para la consecución de objetivos. Para cada una de ellas se observarán el aspecto físico, el comportamiento y las diferentes características más destacables para analizar el uso de las cualidades socio-culturalmente masculinas y las consideradas femeninas. Todo ello se pondrá en el contexto del personaje, sus reacciones a lo largo de la trama y el final, intentando descifrar la identificación de género del personaje protagonista y el significado de todo ello en el contexto del *shōjo manga*.

Este estudio es importante debido a la escasez de material centrado en el género del *shōjo*, y especialmente del *mahō shōjo*, en cuyo caso los estudios se centran en *Sailor Moon* (Browning 2004, Grigsby 1998 y Newsom 2004) y pocas otras obras (Bailey 2012 y Gough 2011). El grueso del trabajo cultural en el anime se sitúa, por un lado, en las narrativas homosexuales dentro del *shōjo* y, por otro y mayoritariamente, en las narrativas *shōnen* y para adultos (Gravett 2004, Napier 2005 y Ogi 2003). Precisamente por ello es importante destacar otras obras y sus diferentes construcciones. Al ser una obra más reciente contra las habitualmente trabajadas y al representar la construcción de la identidad de género de una forma más visual, es importante realizar un análisis de la obra elegida, *Shugo Chara!*.

La cultura popular, a la que pertenece el medio del *manga*, es el lugar de negociación de los límites entre lo masculino y lo femenino, entre lo peligroso y lo estable, que en el caso de la mujer en Japón implica un equilibrio entre la figura de la joven como poderosa y la figura

de la mujer adulta como ama de casa y la representante de todo aquello considerado como japonés (Martínez 1998, 7-9). Así, el *manga* sería un medio que es disruptivo en la medida en la que es conservador y que mantiene los roles de género al cuestionarlos (Saito 2014, 161). Pero, al mismo tiempo, algunas historias han sido alabadas por su capacidad de ilustrar cómo las categorías de género son construidas y superfluas (Bailey 2012, 212.). Por otra parte, el género del *mahō shōjo* está construido de mensajes contradictorios que demuestran las fisuras de la sociedad (Saito 2014, 147).

En este estudio se pretende observar cómo la obra *Shugo Chara!* combina elementos disruptivos y conservadores en su desarrollo y su final, y cuál prevalece, centrándose en la imagen de la protagonista y de sus diferentes proyecciones a lo largo de la historia. Para valorar la interacción de todos estos elementos, primero se presentará el marco histórico y conceptual del *manga*, el *shōjo manga* y el sub-género del *mahō shōjo*. A continuación se expondrá la teoría de género aplicable, siguiendo a Butler, y se detallará la información relacionada con la obra, para pasar al análisis de esta misma y de la construcción y proyección de la identidad de su protagonista.

## **2. Marco teórico-conceptual**

### **2.1. Conceptos básicos**

Tal como se ha indicado en la introducción, el texto objeto de este análisis es un *manga*. Éste es el término utilizado para designar el cómic japonés. La palabra está formada por los caracteres 漫 (*man*, que significa involuntario o incluso "moralmente corrupto") y 画 (*ga*, imágenes) y su traducción sería "imágenes irresponsables". La palabra fue inicialmente creada en el siglo XVIII y popularizada por el artista Hokusai Katsuhika<sup>1</sup> (1760-1849). En 1814 publicó una serie de borradores rápidos con los que jugaba con la exageración y la caricatura, a los que llamó *manga* (Gravett 2004, 8-9, 21).

Actualmente, el *manga* está dividido especialmente en dos géneros o categorías: *shōnen* (少年, literalmente "chicos") y *shōjo* (少女, literalmente "chicas"). Generalizando las categorías, su diferencia no es sólo el público al que van dirigidas, sino también su contenido: tradicionalmente, el *shōnen* trataría de héroes protegiendo una variedad de sujetos, la nación o la tierra, mientras el *shōjo* se centra en el triunfo del amor, pero el contenido, especialmente del último, se ha adaptado al contexto temporal y a los cambios y transformaciones sociales (Toku 2007, 19-20).

---

<sup>1</sup> Este texto sigue el orden convencional japonés. Por ello, siempre que se dé un nombre completo, este seguirá la estructura Apellido + Nombre.

El género del *shōjo*, al que pertenece la obra a analizar, está teóricamente destinado a chicas menores de 18 años. Aunque sus temas se han diversificado e incluye desde historias de terror hasta ficción histórica, pasando por los sub-géneros de la ciencia ficción y el deporte, es reconocido por el tema romántico y los escenarios fantásticos (Norris 2009, 244).

Sin embargo, la palabra *shōjo*, literalmente "chica joven", lleva una carga social iniciada en la época Meiji, cuando se creó la categoría de la *shōjo* como tal y se inició el uso común de la palabra para referirse a chicas adolescentes. Fuertemente entrelazada con el sistema educativo Meiji y usada para justificar el sistema patriarcal estatal, se le creó una identidad diferenciada mediante el género que la destinaba a la conversión en una esposa feliz, reprimiéndole el derecho a una sexualidad propia y a la expresión de ésta para mantener un ideal de pureza (Takahashi 2008, 115-116).

El sub-género al que pertenece *Shugo Chara!* es el *mahō shōjo* (魔法少女), literalmente "chicas mágicas". Es un sub-género ampliamente establecido y reconocido, pero sin embargo, las definiciones son escasas e incluso contradictorias. Mientras en una definición se trata del "sub-género de programas para chicas que presenta un personaje chica que tiene poderes sobrenaturales o tiene un objeto mágico poderoso" (Poitras 2011, 45, citado por Gough 2011, 22) en otra "significa un programa de anime (normalmente series de televisión) en el cuál una chica normal de entre 9 y 14 años accidentalmente consigue poderes sobrenaturales" (Saito 2014, 145). Dichas definiciones no sólo excluyen el *manga* como tal, sino que también difieren en la consecución de los poderes sobrenaturales. Sin embargo, es aceptado que este sub-género trata de una joven *shōjo* que llega a esa consecución.

Otra convención del *mahō shōjo* ampliamente aceptada es la existencia de secuencias de transformación (変身, *henshin*) entre la "persona normal" y la "persona mágica" de la chica o chicas (Gough 2011, 28), que son descritas en profundidad (Saito 2014, 144). También se concuerda en la presencia de objetos que aumenten o canalicen su poder, imprescindibles para la realización de su magia o su metamorfosis, que usualmente tendrán la forma de un objeto inocente y serán explotados como juguetes por la industria. Y, además, en la existencia de "una pequeña mascota animal" o "compañeros animales mágicos", con la forma de animales pequeños y simpáticos que usualmente guiarán e informarán a las chicas mágicas, también explotable como peluche por la industria (Gough 2011, 32-33 y Saito 2014, 145).

Finalmente, el *mahō shōjo* tiene una visión propia del concepto que regula el género del *shōjo*: el amor. Así, las protagonistas de estas obras sienten amor no sólo de forma romántica, sino también de forma amistosa, familiar, empática e incluso por el mundo y sus

oponentes, hecho especialmente destacable con la habitual "curación" del enemigo, entendiéndola como la habilidad de redimirle o de devolverle a su estado anterior a la corrupción del mal (Gough 2011, 34 y Napier 2005, 66).

## **2.2. Marco histórico del manga**

Fruto de la unión de la pintura tradicional de los siglos XVII y XVIII, especialmente el *toba-e* (鳥羽絵) y los *kibyōshi* (黄表紙), con el cómic procedente de los Estados Unidos de América nacieron las tiras cómicas japonesas de principios del siglo XX, que se publicarían en las populares y gruesas revistas para chicos y chicas (Schodt 1996, 22) de mano de autores masculinos (Toku 2007, 22).

Sin embargo, la conversión de estas tiras cómicas en el reconocido *manga* actual sería tarea de Tezuka Osamu (1928-1989), quien tras la segunda guerra mundial se dedicaría a aplicar nuevas técnicas visuales y literarias al *manga*. Su mayor aportación fue la creación del llamado "cómic de historia" o "*manga* novelístico" en el que la historia se desarrollaba a través de cientos o miles de páginas, se volvía épica e incluía nuevas técnicas visuales como los "efectos cinematográficos" (Schodt 1996, 25, 233-234 y Norris 2009, 43).

En 1953, además, inició la publicación del primer *manga* novelístico por entregas para chicas, siendo considerado el primer *manga shōjo*. La obra, *Ribon no Kishi* (literalmente "El Caballero del Lazo", traducida comúnmente como "La Princesa Caballero"), que se seguiría publicando hasta su final en 1956, trata de la Princesa Sapphire, nacida con un corazón de hombre y uno de mujer, y de sus aventuras y desventuras mientras lucha por su reino como príncipe heredero y se enamora como princesa (incidentalmente, no-heredera). En el corazón de la narración se encuentra la crisis de identidad de Sapphire y en la ambigüedad de su género, así como la ayuda mágica que recibe. Al final de la historia, se decide en el corazón femenino y se casa con el príncipe para tener un final de cuento de hadas. Esta obra sentó las bases para el *shōjo manga* moderno, incluyendo las crisis sexuales y de género, o incluso el *mahō shōjo* (Gravett 2004, 77; Ricard 2005, 3 y Schodt 1996, 236).

A partir de esta aparición del *shōjo manga* sería habitual para los autores de *manga* (llamados 漫画家, *mangaka*) hombres iniciar sus carreras en este género para luego transferirse al *shōnen* (Toku 2007, 22). El género creció durante los años 50 con la aparición de la revista exclusiva de *shōjo manga* *Nakayoshi* (なかよし, "Buenos amigos"), publicada por Kōdansha en 1954, y *Ribon* (リボン, "Lazo") en 1955 (Gravett 2004, 77 y Schodt 1996, 92).

Considerado como el primer *mahō shōjo*, en 1962 *Himitsu no Akko-chan* ("La Secreta Akko") fue publicado por la mano del autor Akatsuka Fujio (1935-2008). En él, la joven Akko,

una chica normal, consigue poderes gracias a un espejito de mano mágico en el que reside un espíritu. En 1966 aparecería *Mahō Tsukai Sally* ("Sally, la bruja"), de Yokoyama Mitsuteru (1935-2004), inspirada en la serie de los EUA *Bewitched* ("Embrujada") (Gravett 2004, 78).

Los años 70 implicaron una gran renovación para el *manga* al popularizarse la versión *tankōbon* (単行本, tapa blanda), en la que se recopilaban las historias previamente serializadas en las revistas y que se convirtió en la versión más portable, ideal para el transporte público, y a la vez en la edición de coleccionista (Norris 2009, 248-249).

Además, los años 70 han sido considerados los años dorados del *shōjo manga*. Coincidiendo con el crecimiento económico de Japón, se inició la autoría de mujeres dentro del género. Conocidas como las *Nijūyonen Gumi* (二十四年組, "Grupo del 24") debido a su edad común y sus nacimientos en o cerca del año 24 de la era Shōwa (1949), estas mujeres profundamente influenciadas por Tezuka iniciaron cambios en el género, reflejando sus deseos y sueños e introduciendo nuevas temáticas como el amor homosexual (masculino) o la ficción histórica (Norris 2009, 244 y Toku 2007, 23-25).

Este sería el punto de expansión del *shōjo manga* y del aumento de lectoras y escritoras femeninas en el *manga* (Napier 1998, 92). Tras la recesión de 1991 el mercado se diversificó exponencialmente, tanto en títulos como en sub-géneros (Ricard 2005, 4), y en 1992 se publicó en *Nakayoshi* el *mahō shōjo Sailor Moon*, por Takeuchi Naoko (1967-), en un intento del editor en jefe Yoshio Irie<sup>2</sup> de ampliar la diversidad de la revista (Schodt 1996, 92-93).

### **2.3. Teoría de género**

Para este análisis se seguirá parte de la teoría la performatividad del género de Judith Butler (1956-), desarrollada en sus obras *Gender Trouble* (1999) y *Bodies That Matter* (1993). Para ello es necesario un primer acercamiento al término "género", que se referiría a una construcción social, una intervención humana, aplicada a cuerpos sexuados, una primera biología, sin haber una relación de correlación entre ambos términos (Boydston 2008, 559, 561).

Considerando la performatividad como la pretendida constitución de la identidad, el género es una identidad construida que no refleja ninguna realidad (ni naturalidad) y que consiste en la constante reproducción y repetición performativa y activa de significados aceptados socialmente. Su legitimación proviene del mismo mecanismo y está relacionada con la jerarquización del género como herramienta y concepto. Esta repetición es lo único que

---

<sup>2</sup> Fecha de nacimiento no disponible en acceso público.



mantiene la unidad del género y su existencia y lo que convertiría el género no en una identidad sino en una acción.

Dicha acción es establecida en clave a la "humanización" del individuo, que se realiza por su identificación según parámetros de género. Así, el género es definido culturalmente mediante una serie de significados y atributos que conllevan a la adquisición pasiva y obligatoria del género. Estos significados son mantenidos e impuestos en la creación de la identidad y la psique del sujeto mediante instituciones culturales y sociales como la familia. Por ello, no existe una "identidad" previa al género, y una persona que no siga las conformidades del género no es comprensible socialmente. Entonces, se puede considerar que la consecución de un género se realiza bajo la coacción social y no mediante la libre acción y/o elección.

Eso hace del género un constructo social, y no algo natural, pese a la necesidad de los roles sociales de género de sostenerse en la falsa idea de la naturalidad de éstos. Por ello, la identidad del género no está sujeta a ningún requisito, ni de sexo ni de ningún otro tipo. Si bien existen imperativos culturales acerca de la creación e imitación de cada género, es un ideal inalcanzable y, a la vez, inexistente. Sus características secundarias y accidentales son garantizadas socialmente, por lo que finalmente se convierte en una categoría libre. Si bien la ley cultural implicaría una relación teórica entre sexo y género, el análisis de la identidad de género rebate esa noción.

Al no tener ninguna realidad, el género no existiría sin la idea de su existencia y de su preservación mediante la repetición, por lo que puede considerarse que el género se crea a sí mismo, mediante las reglas y las prácticas que lo forman. Por ello, se puede considerar que el género es el acuerdo tácito de crear y mantener la ficción socio-cultural del género, así como su credibilidad. También comporta una serie de castigos para todo aquél que ose criticar o dudar el sistema.

Precisamente porque es una imitación de un original inexistente, el resultado es una multitud y una fluidez existentes en el género que lo resignifican y recontextualizan, derivando en una incoherencia tanto cultural como histórica del concepto. Así, para la creación de la identidad personal, otros elementos (como la etnia, la clase social o la sexualidad) y limitaciones (impuestas socialmente), intervienen y crean un resultado único, reflejándose en la construcción del género propio. Precisamente por ello, ningún género puede ser cierto o falso, lo que implica que el género puede superar la dualidad existente en la noción de los

sexos (es decir, más allá de "masculino" y "femenino"), como puede ser cuando la performatividad del género se expresa de modos no-convencionales.

Estos modos no-convencionales de expresión se combinarán con otros modos convencionales en la creación de un sujeto y, por extensión, en la creación de un personaje de ficción. Esta combinación de ambos métodos de proyección de la identidad se complementarán en la identidad de la protagonista de *Shugo Chara!*, Amu, llevando finalmente a una expresión socialmente aceptable y no-convencional al mismo tiempo. Es decir, Amu es un sujeto que se identifica con el rol de género femenino, mientras que sus diferentes proyecciones mágicas representan diversas cualidades categorizadas como masculinas o femeninas, combinándose para crear una identidad de género que no es estable y que critica la naturalidad de las categorizaciones.

#### **2.4. La obra**

*Shugo Chara!* (しゅごキャラ!) es un *shōjo manga* perteneciente al subgénero del *mahō shōjo* escrito por el dúo PEACH-PIT, compuesto por Ebara Shibuko (えばら 渋子) y Sendo Banri (千道万里) (PEACH-PIT 2016)<sup>3</sup>. Su publicación por entregas se inició el Febrero de 2006 y terminó en Febrero de 2010, más un especial de Abril a Junio de 2010 y otro en Septiembre del mismo año, en la revista mensual *Nakayoshi* (Kodansha 2008-2016).

La protagonista, Hinamori Amu (日奈森あむ), es una estudiante de la Escuela Primaria Seiyō. Siempre distanciada de sus compañeros de clase debido a su timidez y a su apariencia "cool and spicy" (guai y picante), desea poder mostrarse como ella es. Tras una noche, aparecen tres huevos en su cama, de los cuales progresivamente nacen tres *shugo chara* (corto de "shugo character", しゅごキャラクター, "personajes guardianes"): Ran (ラン), Miki (ミキ) y Suu (スウ). Dichos *shugo chara*, también llamados *naritai jibun* (成りたい自分, "el yo en el que me quiero convertir"), resultan ser la materialización de su deseo, nacidos de su corazón: tres proyecciones diferentes de su personalidad "oculta" codificadas cromática, simbólica y característicamente. Incidentalmente, Amu también conseguirá la posibilidad de unirse a cada *chara* y desarrollar habilidades escondidas dentro de sí, además de canalizar el poder de su corazón en habilidades mágicas diversas.

Avanzando en la trama, Amu se unirá a un grupo conocido como los *Guardians* ("Guardianes") junto al que se enfrentará a la Empresa *Easter*, tanto para salvar los corazones

---

<sup>3</sup> Pese a la importancia de situar la autoría de las obras, la información encontrada en la búsqueda es escasa. Salvo la aquí referenciada, otros detalles sólo pueden encontrarse en webs divulgativas (Wikipedia, Animenetwork). Si bien podría haber muchos motivos para este "anonimato", podría ser un intento de limitar la empatía con las autoras a favor de una mayor identificación por parte de los lectores con la obra.

de los niños como para conseguir el huevo llamado *Embryo* ("Embrión"), que se dice que puede conceder cualquier deseo. Así, mientras lucha contra los *Batsu Chara* (X-Chara), huevos nacidos de la anulación de los deseos de los niños, Amu descubrirá sus poderes y, al mismo tiempo, su verdadero ser. En el tomo 4, capítulo 15, aparece un cuarto *chara* de Amu, que sin embargo la rechaza, y su situación no se resolverá hasta el tomo 6, capítulo 26, cuando también se descubre que su nombre es Dia (ダイヤ, diminutivo de Diamond, ダイヤモンド, diamante). Toda esta trama, sin embargo, termina en el tomo 10, capítulo 42.

Del tomo 10, capítulo 43 al tomo 11, capítulo 48, cuando Amu descubre que, debido a su maduración, sus tres primeras *chara*, Ran, Miki y Suu, han desaparecido. Con la ayuda de Dia descubrirá el origen y el destino de los *chara* y renunciará a su madurez a cambio de contar con el apoyo de todos sus *chara*. Finalmente, el último tomo, de cuatro capítulos, se trata de epílogos especiales para los personajes secundarios más importantes de la saga, culminando con la re-aparición de las cuatro *chara* de Amu cogiendo un ramo de novia.

La descripción inicial de Amu, así como la codificación de sus *chara*, se realiza en clave de género, combinando características asociadas a la masculinidad con otras asociadas a la feminidad. Además, al tener más *chara* es percibida como el personaje más fuerte, mientras su principal habilidad es la de curar a los X-Chara y devolverlos a su estado natural. Sumándose a todo esto está el hecho de que su poder provenga de su propio corazón y su futuro ser, mientras la madurez implica la desaparición de los *chara* y, por lo tanto, del poder de *mahō shōjo* que tanto la define a lo largo de la obra.

### **3. Análisis**

#### **3.1. Los Chara de Amu**

##### **3.1.1. Primer Huevo: La Animadora**

Ran es el primer *chara* en nacer de los deseos de Amu. Pese a que su huevo aparezca junto con el de Miki y el de Suu, el suyo es el primero en abrirse y en revelar a la pequeña *chara*. Ran, con el pelo rosa corto y en una coleta, lleva un vestido rosa, zapatillas de deporte y una visera, que suele acompañar con un par de pompones rosas. El símbolo del *chara*, un corazón, es repetidamente reproducido en su huevo y en su atuendo. Su nombre significa "correr" en inglés y, efectivamente, es una *chara* encarado al deporte y a la actividad física, cuya primera frase al nacer es "Amu, ¿qué haces? ¡Salta!".

Su frase de semi-transformación es "Hop, step, jump" ("Salta, pisa, avanza"), por la cual Amu adquiere habilidades atléticas super-humanas y se vuelve especialmente sincera, cambiando la pinza del pelo de Amu por un corazón. La fusión completa entre Ran y Amu se

llama "Amulet Heart" (Amuleto de Corazón) e inicia una secuencia de transformación, convirtiendo la ropa de Amu en un top, una falda plisada, calentadores y zapatillas de deporte rosas, con el pelo en una coleta y con una visera, imitando a su chara. En esta transformación, los objetos mágicos de Amu son unos pompones rosas que funcionan como escudo y una vara de animadora con un corazón en su punta como arma.

Ran es una *chara* que aparece por primera vez en el exterior, reclamando un espacio tradicionalmente masculino para ella y para Amu (Martínez 1998, 7). Además, cumple expectativas para el género masculino relacionadas con la actividad física, la fuerza física y la valentía (Browning 2004, 30-31), siendo la *chara* más agresiva y la única con poderes de ataque medianamente directo (su vara, llamada "Heart Rod", es capaz de dispersar enemigos juntos o de aprisionar a otros en un ataque parecido al de un boomerang). Al ser la más activa y dinámica, se la podría considerar la *chara* más masculina de Amu (Bailey 2012, 215 y Brown 2008, 32).

Sin embargo, su reclamación del espacio masculino es especialmente evidente en el terreno atlético, en el que Ran (y sus varias proyecciones en Amu) compite contra otros *chara* de género masculino (y sus varias proyecciones en sus propios niños). En Japón, las niñas y las mujeres no pueden participar en las actividades extraescolares deportivas, sino que se limitan a la posición de "mánager", que implica tareas de limpieza, cocina y orden (Browning 2004, 32). Por ello, esta *chara* reclama un territorio normativamente masculino para un cuerpo femenino al demostrar su capacidad para realizar actividades físicas y deportivas y disfrutar en ello.

Las habilidades físicas de Ran, que proyecta en Amu en ambas transformaciones, comportan la identificación de Amulet Heart como la protectora, el escudo, reclamando así otra función masculinizada (Brown 2008, 31). Por otra parte, la primera aparición de Ran permite a Amu volar, tomando para ambas el espacio considerado masculino del aire y dotando a Amu de una nueva independencia (Napier 1998, 103 y Napier 2005, 101, 104, 155).

La segunda cualidad de Ran es la honestidad. Generalmente, honestidad y la opinión son características asociadas a lo masculino, mientras una mujer debería ser callada y sumisa (Bailey 2012, 215 y Browning 2004, 107). Sin embargo, en los usos de esta cualidad se percibe parte de la ambivalencia presente en el género, pues Ran, con la frase "De una chica desobediente a una chica obediente", convierte a Amu, por primera vez, en una chica honesta que confiesa sus sentimientos amorosos por uno de los intereses románticos de la serie. Así, la honestidad masculina se combina con la obediencia y el amor.

La obediencia, la sumisión, la dependencia y los modales son características habitualmente asociadas a lo femenino, así como también el amor y el romanticismo (Browning 2004, 31, 33, 107 y Ricard 2005, 22). Así, Ran apropia una característica categorizada como masculina (la honestidad) para potenciar otras características femeninas (la obediencia y el amor), en un acto que será repetido y reinterpretado a lo largo de la obra, para demostrar que la ventaja se obtiene al combinar cualidades masculinas y femeninas en una sola persona (Brown 2008, 21).

Es especialmente importante destacar que esta persona que contiene ambas cualidades es una mujer, tanto si nos referimos a la *chara* femenina Ran como a la chica Amu. La adopción de cualidades consideradas masculinas es voluntaria y activa, sin llegar a la eliminación del propio cuerpo como femenino. El resultado es una brecha en las categorías de género, reclamando el poder activo socio-culturalmente considerado masculino para los cuerpos femeninos, sin renunciar a su identificación como mujeres (Brown 2008, 22-23 y Quenby 2009, 67).

Así, Ran representa el deseo de Amu de poder expresar su identidad sin depender de los roles de género establecidos en su sociedad particular y la proyección de este deseo en una figura femenina asertiva de su identidad, valiente, capaz de defender su ideal y activa sin perder su identificación como mujer. Es decir, Amu, como otras protagonistas del género antes (Bailey 2012, 212 y Napier 2005, 130, 166), reclama la necesidad de combinar cualidades masculinas y femeninas para desarrollar el pleno potencial de este cuerpo femenino.

Al ser Amulet Heart la principal transformación de Amu a lo largo de toda la saga, se puede deducir que para esta *mahō shōjo* es importante contar con una fuerza de ataque al enemigo y de defensa para ser capaz de proteger al mundo y a los niños que viven en él. Es decir, que es necesario para ser la salvadora del mundo combinar elementos codificados como masculinos con otros de femeninos.

### 3.1.2. Segundo Huevo: ¿La? Pintora

La segunda chara de Amu en nacer es Miki, cuyo nombre debería provenir del nombre masculino inglés. Con el símbolo de un palo de picas, Miki tiene el pelo corto, recogido en un gorro azul que lleva su símbolo. Viste una camisa blanca con un chaleco negro, pantalones cortos azules y zapatos negros, que acompaña siempre con una bolsa azul en la que lleva un lápiz y una libreta. Al combinarse con Amu en semi-transformación usa la frase "Draw, drew, drawn" ("Dibuja, dibujó, dibujado") y cambia la pinza de ésta por una pica azul.

La transformación completa, llamada "Amulet Spade" (Amuleto de Picas), recoge el pelo de Amu en un gorro similar al de Miki, y cambia su ropa por una camisa azul con volantes y un lazo en la espalda, pantalones cortos azules, medias a rayas blancas y azules y botas marrones. Esta transformación sólo tiene un objeto mágico, sin nombre: un pincel de mayor tamaño que la propia Amu. Con él se puede realizar la técnica "Colorful Canvas" (Lienzo de Colores) para paralizar a enemigos.

Así, Miki representa el deseo de Amu de ser artística y, estrechamente relacionado, sensible. De hecho, Miki no sólo es habilidosa con el arte: representa la inteligencia y la creatividad unidas; la habilidad de pensar, planear, estudiar e investigar; la competencia, la autonomía y la creación. Es decir, Miki representa las habilidades intelectuales, asociadas con lo masculino (Browning 2004, 33, 107; Napier 1998, 101 y Napier 2005, 162).

Esta inteligencia desarrolla también otra cualidad asociada a Miki como personaje: la capacidad de razonamiento, de sacar conclusiones y, además, de expresar los hechos como tales. Esto es especialmente importante con la primera frase tras su nacimiento: "Soy Miki... La personalidad que Amu quiere. Pero no está claro que pueda seguir existiendo. Estoy a punto de desaparecer". Esta sinceridad, a diferencia de la de Ran, no viene derivada de la honestidad, sino que de la lógica, y eso le permite indicar cosas que las emociones esconderían. Esta honestidad lógica, así como palabras como "desaparecer", que se codifica como "morir" en el contexto de la obra, implican un rol de género masculino al ser consideradas palabras que se utilizan por personalidades lógicas (consideradas sólo las masculinas) y no personalidades emocionales (las femeninas) (Brown 2008, 32).

De hecho, su rol de género es tan masculino que Ran, la primera *chara*, cree que Miki es un personaje masculino hasta el capítulo 7 del volumen 2. La mayor parte de la confusión se debe, en realidad, a la expresión verbal de Miki. En japonés, los pronombres personales se diferencian según el género del hablante. Así, un chico debería usar los pronombres *boku* (僕) o *ore* (俺), mientras que una chica usará *watashi* (私), o el únicamente femenino *atashi* (あたし) (Ricard 2005, 45). Sin embargo, Miki usa el masculino *boku* para referirse a sí misma, provocando confusión en Ran (pero no en el resto de *chara* ni en Amu, aparentemente).

En realidad, en la actualidad el uso de *boku* por parte de chicas se ha incrementado, tanto para lograr un efecto "mono" como un efecto más "de chico". Además, el uso por parte de personajes femeninos del pronombre masculino es mucho más acentuado en el *manga*, y es especialmente importante contar con el contexto a la hora de dilucidar la intención

(Browning 2004, 37-38). También es importante destacar que se usa el *boku*, referido para jóvenes, y no el *ore*, para adultos (Ricard 2005, 45).

Este uso libre del pronombre masculino que realiza la *chara* femenina Miki se usa para un efecto andrógino, potenciado por su diseño y por las características del medio, que permiten la transferencia de elementos visuales de personajes masculinos a personajes femeninos y que potencian la androginia de los personajes, especialmente aquellos que aún no han llegado a la edad adulta (Brown 2008, 22 y Ricard 2005, 5, 16).

De hecho, el descubrimiento por parte de Ran de la feminidad de Miki viene por la confesión de ésta de su interés romántico por otro *chara* masculino, a lo que Ran responde "¿Así que después de todo Miki era una chica?". Pese a no obtener una respuesta clara, ya que ni Miki ni el resto de *chara* presente en la escena (no hay ningún humano) responden a la pregunta de Ran, queda claro por contexto que el resto de personajes eran conscientes de esta feminidad de Miki pese a sus cualidades asociadas a lo masculino, su aspecto andrógino y su uso del pronombre masculino. Este incidente confirma la afirmación de Ricard de que "[e]l amor, parece, hace a la más masculina de las mujeres femenina." (2005, 22). Esto implica que la identificación de género femenina está relacionada con la subordinación romántica a la heterosexualidad normativa y a un hombre, resonando en las categorizaciones de lo femenino como la obediencia y la ternura, y también en la idea de que las mujeres deben estar interesadas en el romanticismo.

Sin embargo, el amor por un personaje masculino, asociado al romanticismo, no es la única característica femenina de Miki. Como se ha comentado anteriormente, su segunda cualidad más importante es la sensibilidad, estrechamente relacionada también con la feminidad. Así, Miki es la demostración de que una *mahō shōjo* toma fuerza de sus emociones (Browning 2004, 33, 119). Esto es especialmente importante cuando Miki resulta la más comprensiva de todas las *chara* de Amu, siendo capaz de comprender a sus enemigos y de percibirlos con mayor claridad, tanto por sí misma como transformada con Amu.

También es la *chara* más sensible, afectada habitualmente por los pensamientos de Amu y siendo la que le hace comprender en mayor grado la importancia de sus *chara* como sus posibles futuras personalidades. De hecho, su primera semi-transformación la inicia con la pregunta "¿Por qué no cambias?", refiriéndose a la habilidad de Amu de mejorar.

Por todo ello, Miki es una *chara* centrada en el arte y el conocimiento, aspectos masculinos, pero apropiándolos como cualidades femeninas estrechamente relacionadas con la empatía y la sensibilidad, habitualmente considerados femeninos. En su caso, además de

reclamar la capacidad femenina de realizar actividades masculinas, su presencia sirve para demostrar el funcionamiento de las categorías de género y revelar las implicaciones sociales que conllevan sus habilidades y su personalidad.

### 3.1.3. Tercer Huevo: La ama de casa

Suu es el nombre de la tercera *chara* de Amu, aunque su huevo naciera junto al de Ran y al de Miki. Su largo pelo rubio está mayoritariamente escondido debajo de un pañuelo o gorro blanco con su símbolo, un trébol verde, decorándolo. Lleva un vestido verde, un delantal blanco y zapatos verdes. Su nombre proviene del inglés Sue. Siguiendo el patrón del resto de *chara*, su semi-transformación convierte la pinza de Amu en un trébol verde tras la frase "Chips, Syrup, Cream" ("Virutas, Sirope, Nata").

La transformación completa convierte a Amu en "Amulet Clover" (Amuleto de Trébol), cambiándole el peinado por dos coletas, una diadema y el símbolo del trébol, mientras la ropa es un vestido redondo, zapatos y guantes verdes con un delantal amarillo encima, todo decorado con muchos lazos. El único objeto de esta transformación es un batidor, que usará para "Remake Honey" (Miel de la reparación), una magia purificadora y reparadora.

El deseo del que nace Suu es el deseo de Amu de ser mejor en las tareas domésticas, pero también de ser más decidida. Suu representa la feminidad considerada tradicional japonesa: la mujer en el interior de la casa, dedicada a lo doméstico y siguiendo el ideal del *ryōsai kenbo* (Martínez 1998, 7; Ricard 2005, 51 y Ogi 2000, 16).

Esta ideología, que marcó el inicio de la categoría *shōjo* en la época Meiji, se traduce como "buena esposa y sabia madre". Era una ideología que confinaba a la mujer al hogar y a las tareas domésticas y que era enseñada a las chicas antes de que fueran adultas (Ogi 2000, 15-16). Las habilidades culinarias, a veces consideradas como prueba de amor, sumadas al sentimiento maternal, han continuado codificándose como femeninos (Browning 2004, 70; Napier 1998, 101 y Napier 2005, 212). Saito (2014, 157) ya comenta que es habitual tanto en el *shōjo* como en el *mahō shōjo* que los personajes femeninos tengan que cuidar de hermanos o ayudar en las tareas del hogar. Sin embargo, la dedicación de Suu es excepcional.

Por otra parte, Suu destaca por sus modales, obediencia, compasión y ternura, características asociadas a la feminidad (Browning 2004, 30-31, 33 y Napier 2005, 155). Su personalidad es cálida y pura, sensitiva a la gente a su alrededor y eso le lleva a superar la categoría de super-heroína habitual (Gough 2011, 30), llegando a una habilidad para amar incondicionalmente más allá del amor romántico que se expresa a través de su única habilidad mágica en transformación con Amu: "Remake Honey". Estos poderes de amor y curación (que,



en el caso de Suu, incluye la reparación de objetos físicos) son poderes codificados como femeninos y basados en sus emociones (Browning 2004, 119 y Newsom 2004, 66, 77).

Sin embargo, Suu no es simplemente la proyección de una "mujer tradicional". Las pequeñas tergiversaciones del modelo, como la decisión activa y la valentía que la narrativa inscribe en el acto de curación (Quenby 2009, 90-93) son acompañados por una fuerza de carácter que le proporciona cualidades emocionales y mentales calificadas como masculinas como el control que ejerce en el resto de personajes cuando decide que todos deben colaborar para limpiar o cocinar, o la fuerza de carácter para nunca hacer algo contra lo que realmente está en contra, así como en su auto-confianza, como en la frase de su aparición "Dejádselo a Suu" (Browning 2004, 33). Por todo ello, Suu representa las cualidades de una supuesta mujer tradicional japonesa, pero también reclama la posibilidad de combinar todo esto con características mentales consideradas masculinas sin en el proceso sacrificar ninguna parte de su feminidad.

#### 3.1.4. Cuarto Huevo: La idol

El cuarto huevo de Amu aparece en el capítulo 15 del volumen 4. Sin embargo, la poca confianza de Amu en sí misma hará que el huevo la abandone y pase a otro personaje. Finalmente, en el capítulo 26 del volumen 6 nacerá la verdadera cuarta chara de Amu, habitualmente llamada Dia en referencia a su símbolo, un diamante amarillo. Lleva el pelo anaranjado en dos coletas y una diadema blanca con su símbolo doble, además de un top y una falda amarillos y un micrófono pinganillo.

Dado que tras su primera aparición real y la transformación total que va con ella vuelve a su huevo hasta el capítulo 28 del volumen 7, nunca llega a hacer semi-transformación con Amu. Sin embargo, sí hace tres transformaciones completas bajo el nombre de "Amulet Diamond" (Amuleto de Diamante). En ellas, Amu cambia su peinado por el mismo de Dia, incluyendo el pinganillo, y lleva un vestido amarillo con mangas muy anchas y dos alas largas, con botas también amarillas por encima de la rodilla. En esta transformación, el objeto especial es un micrófono amarillo, con el que lanza los ataques "Starlight Navigation" (Navegación de Luz de Estrellas), que detiene la caída de un helicóptero, "Twinkle Shield" (Escudo Parpadeante), que escuda a Amu, y "Shooting Star Shower" (Lluvia de Estrellas Fugaces), que bloquea al enemigo. Otro poder de Dia es la posibilidad de viajar por el Camino de las Estrellas.

Dia no es sólo el último huevo en aparecer y el último *chara* en nacer, también es la *chara* que desaparece más tarde de las cuatro de Amu. Sus poderes sirven para proteger (su

escudo por los pompones de Ran) y paralizar (la lluvia de estrellas por el ataque de Miki). Sus dos características principales son la auto-confianza y la decisión. Sin embargo, su aspecto es el de una *idol*.

El término *idol* sirve para definir un hombre o una mujer joven que trabaja como personalidad mediática, cantante y/o actor, sin ser especialmente habilidosos en ninguna área. Son personajes con carreras muy cortas, habitualmente de menos de tres años, iniciándose en la adolescencia. Las *idol* femeninas están estrechamente relacionadas con el concepto de *kawaii* (mono, adorable, simpático), modelado a partir del ideal de *shōjo* (Galbraith y Karlin 2012, 2, 16-17 y Kinsella 1995, 235, 244).

Este comportamiento implica dulzura, simpatía, inocencia, pureza y sinceridad, y es el nuevo modelo femenino surgido de la negación de la *shōjo* de cumplir con los cánones de la supuesta tradición femenina (Kinsella 1995, 220, 249). Así, la nueva joven simpática sería el nuevo ideal que ha surgido para reclamar la feminidad como algo ajeno a la "tradición", que indicaría que una mujer debe ser sumisa y obediente (Browning 2004, 30-31).

Por otra parte, una *idol* no deja de ser una representación de una *shōjo* ideal, puesto que las carreras de las *idol* femeninas acostumbraban a terminar con el matrimonio. Es decir, la *idol* reivindica la posición temporalmente codificada, efímera y liminar de la *shōjo* (Hambleton 2012, 157). A la vez, sin embargo, una *idol* no deja de ser una mujer trabajadora, algo que iría mucho más allá de lo habitual para una *shōjo*. En éste género, las mujeres trabajadoras habitualmente están dedicadas a empleos que requieren talento y originalidad, como diseñadoras, actrices, artistas o modelos (Ogi 2003, 787).

Así, Dia sería la proyección de Amu como una joven no-casada pero ya trabajadora en un ámbito socialmente reconocido, destacando por ser un trabajo regido por la capacidad personal. Una proyección que, además, está llena de confianza en sí misma y de posibilidades y habilidades, con la capacidad de estar a la altura de cualquier reto, siendo la transformación más poderosa de todas las de Amu, y también la menos limitada.

## **3.2. Amu**

### 3.2.1. Amu como shōjo

Hinamori Amu es la protagonista de *Shugo Chara!* A lo largo de la obra pasa de tener 10 años a tener 12, es decir, de finales de 4º grado de primaria a finales de 6º grado. Por ello, Amu se encuentra en plena adolescencia, un período de transición entre la infancia y la edad adulta sin pertenecer claramente a ninguno de los dos, una época en la que la falta de

autoestima es común entre las chicas. También es propio de esta época sentirse desolado y atrapado por las circunstancias (Napier 2005, 39, 163).

Por ello, es especialmente significativo cómo en el primer capítulo Amu reflexiona sobre su vida y cómo desearía poder cambiar su realidad, sin sentirse capaz de ello. Para la protagonista, la vida es un cúmulo de obligaciones en las que debe comportarse según lo esperado, no según sus propios deseos. Así, Amu representa a todas las lectoras, que desearían "ignorar su *tatema* en favor de su *honne*", es decir, ignorar las expectativas impuestas sobre ellas y ser libres de elegir por sí mismas, como acostumbran a hacer los protagonistas de *shōjo manga* (Brown 2008, 39).

De hecho, gran parte de la ansiedad de Amu se enfoca en su cuerpo, el objeto de las ansiedades en la época de la adolescencia, debido a los cambios corporales físicos que implica y, por ello, la aparición de los rasgos distintivamente sexuales en cuerpos anteriormente andróginos. Amu atribuye sus problemas a la forma de vestir que su madre ha impuesto sobre ella. Esto se debe a la importancia que dan las adolescentes al cuerpo como forma de expresión de la personalidad propia, hecho que refuerza la idea de que sus problemas son los de crecer (Newsom 2004, 70).

Así, Amu representa el deseo de una *shōjo* de ser libre y joven para siempre, sin preocuparse por las expectativas de la sociedad: el esfuerzo, la auto-disciplina, la tolerancia a las condiciones, la responsabilidad y, sobretodo, la obligación (Kinsella 1995, 244, 251). Y reclamar el poder de la *shōjo* por sí misma para dominar el espacio que le corresponde (Quenby 2009, 72 y Saito 2014, 161).

Para Amu, el cuerpo es la demostración de su identificación como *shōjo*, el receptáculo de las emociones y de las contradicciones inherentes en ella (Napier 2005, 39-40). Esto espeja uno de los elementos más importantes a la hora de codificar personajes en el *manga*: para facilitar la comprensión de la personalidad de un personaje para los lectores, hay ciertas características físicas que indican su personalidad. Por ejemplo, el pelo largo y recto significaría personajes más directos y sinceros, mientras que un color rojo indicaría mayor predisposición para la batalla que sus compañeros. Así, el cuerpo es el lugar por el cual se define y se expresa una *shōjo*, y por ello supone una fuente de ansiedad y de preocupación para las adolescentes en general y para Amu en particular (Gough 2011, 35).

Durante la adolescencia, el cuerpo se convierte en un lugar de transformación, motivo por el cual Napier (2005, 40) considera que es el objeto ideal para transformaciones como las de las *mahō shōjo*. Así, el cambio corporal identificado con la adolescencia se combinaría con

el deseo de cambio de Amu y, posteriormente, con los cambios que realiza al transformarse junto con sus *chara*, instalando una continuidad entre la adolescencia y la *mahō shōjo* mediante el cambio y la metamorfosis, pero también con el miedo y la confusión que provocan (Newsom 2004, 70).

### 3.2.2. Amu como mahō shōjo

Para la *mahō shōjo*, la transformación es clave de su identidad y, a la vez, el principal punto de inestabilidad de ésta. La transformación implica un movimiento, un cambio en el estado de humano normal a super-heroína con poderes mágicos. Estos cambios se remarcan visualmente para crear una secuencia de transformación con una función de ritual.

En esta secuencia de transformación, la *mahō shōjo* se desviste, identificándose momentáneamente de forma única y exclusiva con su propio cuerpo desnudo (Allison 2006, 105, 129). Para el *shōjo manga*, el desnudo implica una identificación de la mujer consigo misma, de creación de una subjetividad propia en la que se acepta el propio cuerpo femenino (Ricard 2005, 35). Además, en el proceso de transformación es cuando la *mahō shōjo* es más poderosa, desnuda y natural, rodeada de su propia magia (Quenby 2009, 88).

Al final de la secuencia, la *mahō shōjo* recibe su nuevo aspecto. A diferencia de las secuencias de transformación de otros géneros, este aspecto no suele significar una mejora tecnológica, sino que se parece más a un cambio de aspecto. Así, en lugar de desaparecer el cuerpo de la *shōjo* debajo de un traje o una armadura poderosos, es el propio cuerpo de la *shōjo* el que contiene el poder, siendo visible incluso tras la transformación (Allison 2006, 138, 149).

Por ello, el cuerpo de la *mahō shōjo* mantiene su físico femenino tras la transformación, impidiendo que la super-heroína pierda su identidad como *shōjo* en el proceso. Así, el nuevo aspecto proviene del interior de la *mahō shōjo*, hecho especialmente destacable con Amu, para quién la transformación implica la unión con el deseo nacido de dentro de ella: su poder es la aceptación de sí misma.

Eso está especialmente resaltado en el hecho de que su cuerpo, al aparecer desnudo, no sólo es un catalizador de poder absoluto, sino que está representado como un cuerpo brillante y blanco, indicando así las posibilidades de éste. Es el potencial de convertirse en cualquier cosa, la habilidad de transformarse en cualquier deseo el que implica esta secuencia y el que significa, en realidad, la transformación de Amu en sus *chara*, sus deseos para sí misma (Quenby 2009, 62).

El potencial de Amu como *shōjo* es reflejado en su transformación y en sus *chara*, que son avatares de diferentes posibilidades para sí misma. Todo esto es reforzado por el hecho de que su nombre "Amu", sea la pronunciación japonesa de "am", la primera persona del verbo ser en inglés. La frase "I am (espacio en blanco)" ("Yo soy (espacio en blanco)"), habitualmente encontrada en los ejercicios de inglés, implica posibilidades infinitas, y esto es precisamente lo que representa Amu: las infinitas posibilidades de una chica.

La ropa que aparece tras la transformación no es un traje andrógino y destinado únicamente a la batalla, sino una combinación que permite la identificación de la superheroína como una mujer, reclamando la posibilidad de combinar la feminidad con la fuerza y el poder (Allison 2006, 149; Napier 2005, 150 y Quenby 2009, 76).

Para Amu, cuyo poder está representado por cuatro avatares de sí misma, estos cambios y transformaciones son inicialmente vistos como algo negativo, que podría traducirse como su propio miedo a perder la inocencia y ser adulta. Sin embargo y al mismo tiempo, la transformación en una *mahō shōjo* es lo que le permite reclamar para sí misma un poder que antes le era desconocido, convirtiendo su cuerpo femenino en un cuerpo poderoso (Napier 1998, 93). Así, la chica se convierte en poseedora del poder y sirve como ejemplo para demostrar que las chicas también pueden salvar el mundo (Quenby 2009, 63, 92).

Sin embargo, Amu necesitará ganar confianza en sí misma para lograrlo. El uso de sus poderes mágicos, así como el aumento de su comprensión del significado de los *chara*, conseguirán dotar a la protagonista de la autoestima necesaria para ser independiente (Brown 2008, 18).

Esta autoestima y esta confianza en sí misma son la fuerza que necesita Amu para realizar su magia más fuerte e importante: "Open Heart" (Abrir el Corazón). Esta magia, que puede activar en cualquiera de sus transformaciones (aunque no llega a combinar con Amulet Clover) requiere que Amu comprenda a su enemigo y comparta su autoestima con éste, canalizándolo todo a través de un candado que lleva Amu como colgante.

Este ataque consigue un efecto purificador o sanador del enemigo, permitiendo que el huevo del corazón de los niños deprimidos o ansiosos se calme y que esos niños puedan ser fieles a sí mismos. Para ello, muchas veces Amu debe confiar en sus instintos y en sus emociones para perdonar y curar al enemigo, cualidades consideradas femeninas (Browning 2004, 119 y Quenby 2009, 81-82).

Para Amu, en todas sus transformaciones y sin transformar, las cualidades tradicionalmente femeninas no son una debilidad: son el método necesario para conseguir

salvar a estos niños y adolescentes. Es especialmente importante destacar como estos jóvenes son salvados de la desaparición de sus sueños, es decir, se insiste en la importancia de las múltiples posibilidades que tienen también ellos. Conviene reseñar que otra de sus cualidades codificadas como femeninas es su actitud: luchar sólo cuando otros están en peligro, que va estrechamente ligado con los huevos de los corazones de los niños muriendo y poniendo en peligro la autonomía de éstos (Newsom 2004, 59 y Quenby 2009, 81-83).

Sin embargo, la verdadera fuerza de Amu no son sus características normativamente femeninas. Es su capacidad de valorarlas por igual que las características masculinas, yuxtaponiendo ambos roles de género y sacando lo mejor de cada uno para reclamar el poder para un cuerpo femenino y sin perder su identidad femenina. Así, Amu se convierte en una combinación de feminidad y masculinidad, creando a una heroína mucho más poderosa de lo habitual (Gough 2011, 21; Newsom 2004, 59-62, 78 y Quenby 2009, 83).

Esta combinación y yuxtaposición libre implica, por un lado, la imposibilidad de representar el ideal del género, reflejando así los mecanismos de la performatividad que están detrás de él. Por otra parte, reclaman la fluidez del género y la posibilidad de adopción de rasgos de otros géneros sin perder la identificación con el género propio: cualidades consideradas masculinas no implican una identificación de género masculina y, de hecho, la combinación de cualidades masculinizadas y feminizadas no llevan a una inherente contradicción sino a la creación de una identidad propia válida (Ricard 2005, 60). Esto refleja la falsedad de la categorización del género que indica Butler y la fluidez de las características, además de la artificialidad de la performatividad en la exterioridad de ésta.

Así, Amu crea una identidad de *shōjo* con características de género que la identificarían como de género casi neutro y, sin embargo, sigue identificándose con el género femenino, desarrollando un potencial habitualmente impedido a las chicas y que rompe con los roles de género (Napier 2005, 238 y Ricard 2005, 86). Esta transgresión de la binariedad del género es necesaria para la supervivencia de Amu en su mundo y, por extensión, de las chicas en el mundo actual (Quenby 2009, 86).

Por ello, la identificación de género de Amu, así como su comportamiento y sus diferentes *chara*, reclama la inexistencia de una sola definición de mujer o de género femenino basándose única y exclusivamente en un conjunto de características y, por tanto, de una fundamentación en los roles de género (Ricard 2005, 37). Además, Amu demuestra y promueve como las chicas pueden ser las creadoras de su propia identidad (Quenby 2009, 86), llegando a intuir la posibilidad de convertir las características habitualmente asociadas a

ambos géneros en características de la psique humana y, por tanto, perder la identificación de "lo masculino" y "lo femenino".

### 3.2.3. Amu como adulta

Como ya se ha demostrado, *Shugo Chara!* promueve, a través de Amu y sus diferentes proyecciones, la flexibilidad del género en las chicas. Sin embargo, el espacio de la *shōjo* está codificado como un espacio liminar entre los 9 y los 13 años, es decir, antes de la edad del inicio de las obligaciones sociales. Por ello, la *shōjo* es considerada el espacio ideal para promocionar identidades independientes y diferentes de las presentadas por la sociedad: porque la *shōjo* tiene un final (Brown 2008, 46; Ogi 2003, 796; Quenby 2009, 63 y Ricard 2005, 7).

Saito (2014, 150-151) afirma que la importancia del género *mahō shōjo* radica en la codificación temporal en la vida de la protagonista: sólo mientras sea *shōjo* tendrá poderes, y como ser una *shōjo* es algo que debe terminarse a partir de cierta edad, sólo durante esta época será capaz de subvertir las normas sociales y los roles de género. Es decir, que la *shōjo* sólo puede ser tal hasta el matrimonio.

Además, muchas historias dentro del *shōjo manga* son historias del proceso de maduración de la protagonista, es decir, forman parte de la narrativa *Bildungsroman*. En esta narrativa, la tradición indica que las historias masculinas tratan del crecimiento del héroe, mientras las femeninas tratan el decrecimiento de la heroína. Es decir, las historias abocan a la heroína a dos únicos posibles finales: el matrimonio heterosexual o la muerte. Aquellas heroínas que aceptan los roles sociales y pasan de joven virgen a devota esposa son premiadas, mientras aquellas que se niegan a cumplir con los roles de género son castigadas (Bailey 2012, 208-210).

Por ello, el género del *mahō shōjo* está doblemente encerrado en la limitación temporal de la condición de la *shōjo*. Por una parte, sus historias deben implicar una aceptación de los roles de género aceptados por su sociedad, es decir, el matrimonio heterosexual. Por la otra, sus poderes deben desaparecer una vez sobrepasada la época de infinitas posibilidades que significa la adolescencia y, con ella, perder todas las posibilidades salvo una: el matrimonio.

Para la *shōjo*, el ideal es mantener su juventud, su libertad y su soltería (Kinsella 1995, 244). Por ello, mientras la protagonista es identificada con la juventud y la inocencia, los enemigos en otras obras de *mahō shōjo manga* cuentan con villanos que representan alegóricamente mujeres trabajadoras, solteras y sin hijos, que llevan mucho maquillaje y con

ansias de poder, habitualmente también con poder sobre otros villanos menores (Quenby 2009, 55-58 y Saito 2014, 158). Esto es llevado al extremo en *Mahō shōjo Madoka Magika*, en la que las chicas luchan contra las "majo" (魔女), es decir, brujas adultas que ya han perdido el componente de *shōjo* (Saito 2014, 161).

Sin embargo, éste no es el caso en *Shugo Chara!*, donde los enemigos son la falta de confianza y el desagrado para con uno mismo. Como ya se ha comentado anteriormente, uno de los deseos de Amu es convertirse en una *idol*, que esencialmente implica una mujer trabajadora en un campo artístico. Eso se une a la presencia de una variedad de ejemplos femeninos mayores a Amu que trabajan como *idol*, como ejecutiva o como editora en jefe de una revista, privilegiando los trabajos en los que se potencian el talento y la originalidad como trabajos femeninos aceptables (Ogi 2003, 787 y Quenby 2009, 71). Trabajos que, si bien son especiales y alejados de la cotidianeidad, permiten un espacio exterior a la mujer trabajadora.

Por otra parte, Amu sí que está de acuerdo con el ideal del matrimonio, como se puede deducir por la transformación especial que sucede en el capítulo 38 del volumen 9. En él, Amu realiza una transformación conjunta con sus cuatro *chara*, convirtiéndose en "Amulet Fortune" (Amuleto de la Fortuna), cuyo símbolo es un trébol de cuatro hojas compuesto por cuatro corazones, cada uno del color de cada *chara*. Sin embargo, lo más especial de esta transformación es la apariencia: Amu viste un vestido de novia blanco, tocado con un velo y acompañado por medias y zapatos blancos, así como muchos lazos de los cinco colores.

Esta transformación, que aúna las fuerzas de las cuatro *chara* de Amu, es decir, de todos sus deseos, es la transformación más bondadosa, capaz de realizar una versión mejorada de la magia "Open Heart". Simultáneamente a su transformación, su interés romántico se transforma con ella, insistiendo en el emparejamiento de ambos. Así, Amu sería representada como una *shōjo* perfecta, dispuesta a renunciar a su juventud y a aceptar su rol social como esposa y madre, protegiendo las ideas de la heteronormatividad, la subordinación de las mujeres al espacio privado y la función únicamente reproductiva de éstas.

Y sin embargo, cuando Ran, Miki y Suu desaparecen en el capítulo 44 del volumen 10, Amu se niega a aceptarlo y emprende junto a Dia un viaje por el Camino de las Estrellas para recuperarlas. A partir del capítulo 45, el volumen 11 consistirá en Amu recordando los sentimientos que hicieron nacer a sus tres primeras *chara* y, con ello, recuperar el deseo del que ellas nacieron, recuperando en el último capítulo (48) a sus tres huevos, y volviendo Dia al suyo. Será en el capítulo 52 del tomo especial 12 (llamado *Shugo Chara! Encore!*) cuando se las



volverá a ver, primero con una Amu ya en primero de secundaria, y luego, en la última página, (re)naciendo para coger al vuelo un ramo de novia para Amu.

Así, Amu por un lado se niega a perder su cualidad de *shōjo*, y se niega a perder a sus *chara* (y, con ellas, tanto sus poderes como las posibilidades que plantea la juventud), y por el otro acepta el destino como esposa. Así, Amu podría encarnar la dicotomía del *mahō shōjo* como género, valorando el potencial de la juventud y de la chica, pero asumiendo un papel familiar para la mujer, o podría seguir el ejemplo de la editora jefe de una revista (su madre) y de la recién casada *mánager* y cumplir con sus sueños, incluyendo tanto los representados por Amulet Diamond como los representados por Amulet Fortune e insistiendo en la posibilidad de unir características y situaciones normativamente opuestas.

#### **4. Conclusión**

La obra *Shugo Chara!*, de PEACH-PIT, nos presenta a una protagonista, Hinamori Amu, que está en la adolescencia. Como tal, Amu está en proceso de crear su propia identidad y aseverar su lugar en el mundo, pero al mismo tiempo es incapaz de procesar todos los cambios que comporta su etapa de vida. Así, proyecta sus varios deseos de futuro en cuatro *chara*, pequeños personajes con personalidades independientes que le aportarán poderes mágicos.

Sin embargo, la identificación de cada una de estas *chara* implica un favorecimiento de diferentes deseos de futuro, diferentes aspectos físicos y, sobre todo, diferentes cualidades personales que dificultan la categorización de la identidad personal de Amu al llegar a ser algunas contrarias entre sí. De las cuatro *chara* que obtiene Amu, Ran y Miki favorecen cualidades consideradas masculinas, mientras Suu y Dia favorecen cualidades feminizadas. Pese a ello, Ran y Miki tienen una cualidad principal femenina cada una, mientras Suu y Dia cuentan con una cualidad principal masculina respectivamente.

*Shugo Chara!* reafirma nociones de la feminidad normativa, y la importancia del matrimonio o de la bondad, además de insistir en la importancia del amor heterosexual. "Sin embargo, es su combinación de la masculinidad y la feminidad lo que es revolucionario." (Ricard 2005, 43).

No obstante, el análisis parece demostrar que es una obra cuyo final impide esta combinación y que remarca la importancia del matrimonio heterosexual como elemento indispensable de la identidad de una mujer adulta. Incide en la característica principal de un *mahō shōjo*, que implicaría una renuncia del poder (y, estrechamente relacionado, de la juventud y la libertad asociadas al concepto de *shōjo*) para circunscribir la narrativa de *Shugo Chara!* en la temática Bildungsroman femenina: el decrecimiento de la mujer.

Así, la obra, pese a insistir en la fluidez del género anteriormente a la edad adulta y especialmente en la época liminar que es la adolescencia, recae en la finalidad matrimonial y reproductiva de la mujer como única solución posible una vez ya es adulta. Por ello, el estudio aquí realizado parece demostrar que el manga, en última instancia, presenta un mensaje conservador en cuanto a los roles de género, afianzando y replicando las construcciones sociales que se aplican al varón y a la hembra.

Una posible línea abierta para ulteriores trabajos acerca de esta obra o de otras similares sería preguntarse si las lectoras absorben este mensaje conservador que encaja a la mujer en un determinado rol social o si bien retienen mejor el espacio de experimentación y transformación que es la adolescencia y que ocupa la mayor parte de la obra. Así, también sería oportuno tener en cuenta la mayor duración de la adaptación televisiva, y su interacción con otras obras, para observar su efecto real en la sociedad.

### **Bibliografía**

Allison, Anne. 2006. *Millenial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Los Angeles: University of California Press.

Bailey, Catherine E. 2012. "Prince Charming by Day, Superheroine by Night? Subversive Sexualities and Gender Fluidity in *Revolutionary Girl Utena* and *Sailor Moon*." *COLLOQUY text theory critique* 24: 207-222.

Boydston, Jeanne. 2008. "Gender as a Question of Historical Analysis." *Gender & History* 20(3): 558-583.

Brown, Jennifer L. 2008. "Female Protagonists in Shōjo Manga - From the Rescuers to the Rescued." *Master Theses 1896-February 2014*. Paper 137.

Browning, Sheila Rose. 2004. "Pretty Little Girl Warriors: A Study of Images of Femininity in Japanese Sailor Moon Comics." Tesis de Master, University of Missouri-Columbia.

Butler, Judith. 1993. *Bodies that Matter*. Abingdon: Routledge.

Butler, Judith. 2006 (1999). *Gender Trouble*. Abingdon: Routledge.

Galbraith, Patrick W., y Karlin, Jason G. 2012. "Introduction: The Mirror of Idols and Celebrity." En *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, editado por Patrick W. Galbraith y Jason G. Karlin, 1-32. London: Palgrave Macmillan.

Gough, Simon. 2011. "Remember *Madoka*: Transgressing the Magical Girl." Tesis de final de grado, RMIT University.

Gravett, Paul. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: HarperCollins.

Hambleton, Alexandra. 2012. "Idol as Accidental Activist: Agnes Chan, Feminism, and Motherhood in Japan." En *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture*, editado por Patrick W. Galbraith y Jason G. Karlin, 153-165. London: Palgrave Macmillan.

Kinsella, Sharon. 1995. "Cuties in Japan." En *Women, Media and Consumption in Japan*, editado por Brian Moeran and Lise Scov, 220-254. Surrey: Curzon & University of Hawaii Press.

Kodansha Ltd. 2008-2016. "『しゅごキャラ!』既刊一覧". Último acceso: 05/05/2016. <http://kc.kodansha.co.jp/title?code=1000002526>

Martínez, Dolores P. 1998. "Introduction. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures." En *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, editado por Dolores P. Martínez, 1-18. Cambridge: Cambridge University Press.

Napier, Susan J. 1998. "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four faces of the young female in Japanese popular culture." En *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, editado por Dolores P. Martínez, 91-109. Cambridge: Cambridge University Press.

Napier, Susan J. 2005. *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*. London: St. Martin's Press.

Newsom, Victoria Anne. 2004. "Young Females as Super Heroes: Super Heroines in the Animated *Sailor Moon*." *Femspec* 5(1): 57-81.

Norris, Craig. 2009. "Manga, anime and visual art culture". En *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, editado por Yoshio Sugimoto, 236-260. Cambridge: Cambridge University Press.

Ogi, Fusami. 2000. "Reading, Writing, and Female Subjectivity: Gender in Japanese Comics (*Manga*) for Girls (*Shoujo*)." Tesis de Doctorado, State University of New York at Stony Brook.

Ogi, Fusami. 2003. "Female Subjectivity and *Shoujo* (Girls) *Manga* (Japanese Comics): *Shoujo* in Ladies' Comics and Young Ladies' Comics." *Journal of Popular Culture* 36(4): 780-803.

PEACH-PIT. 2016. "about PEACH-PIT". Último acceso: 05/05/2016. <http://www.p-pit.net/#!about/c10fk>

Quenby, Joannette. 2009. "The Heroine's Reclamation of the Girlish and the Portrayal of Girl-Power in *Sailor Moon*." Tesis de Master, Lakehead University.

Ricard, Jennifer. 2005. "Ugly Ducklings: The Construction and Deconstruction of Gender in *Shōjo Manga*." Tesis de Master, McGill University.

Saito, Kumiko. 2014. "Magic, *Shōjo*, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society." *The Journal of Asian Studies* 73(1): 143-164.

Schodt, Frederik L. 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Takahashi, Mizuki. 2008. "Opening the Closed World of *Shōjo Manga*." En *Japanese Visual Culture*, editado por Mark W. MacWilliams, 114-136. New York: M.E. Sharpe Inc.

Toku, Masami. 2007. "Shojo Manga! Girl's Comics! A Mirror of Girl's Dreams." *Mechademia 2: Networks of Desire*: 19-32.