

Universidad de Oviedo



Programa de Doctorado: Literatura y Lenguaje

**Análisis comparado de la
representación femenina en la
historieta y la construcción de
arquetipos no sexistas.**

Bárbara Fernández García



RESUMEN DEL CONTENIDO DE TESIS DOCTORAL

1.- Título de la Tesis	
Español/Otro Idioma: Análisis comparado de la representación femenina en la historieta y la construcción de arquetipos no sexistas.	Inglés: Comparative analysis of female representation in comics and the construction of non-sexist archetypes.
2.- Autor	
Nombre: Bárbara Fernández García	DNI/Pasaporte/NIE:
Programa de Doctorado: Literatura y lenguaje	
Órgano responsable: Dpto. de Filología Española	

RESUMEN (en español)

El sexismo presente en las historietas y el tratamiento de los personajes femeninos se ha convertido en objeto de crítica y debate sobre todo en los últimos tiempos, al apreciarse un contraste entre los contenidos de las historietas, una realidad más progresista y un público que demanda otros contenidos. Con el éxito del manga (historieta japonesa), en especial el orientado al público femenino, tan comercial como el resto, se ha incrementado el número de lectoras de cómic y creadoras en Occidente. Sin embargo esto no implica que el sexismo en los cómics se haya reducido. Por eso es necesario revisar el modo en el que se crean pero también se analizan los personajes presentes en los cómics. Esta tesis parte de un enfoque interdisciplinar de la historieta que, apoyado en otras disciplinas aparte de la teoría del cómic, como la literatura o los estudios sobre cine, revisa la definición de historieta y propone un método útil tanto para la creación como para la crítica de los personajes de ficción narrativa en el cómic que, mediante la elaboración y aplicación de la llamada Teoría de los Arquetipos Abiertos, consigue evitar el sexismo no sólo respetando sino además fomentando la libertad creativa de los autores.

Dado que ha sido el manga el que ha recuperado al público femenino para la historieta, el nuevo modelo de análisis de personajes se ha aplicado al estudio del subgénero de fantasía "magical girls", dentro del género *shōjo* (o manga "para chicas"), mediante el estudio comparado de tres obras clásicas del subgénero, que permite avanzar en los estudios todavía recientes sobre este ámbito de la historieta, y en aplicación del sistema propuesto, estudiar la figura de la heroína y del amor



representado en estos cómics.

Esta tesis consigue así un doble objetivo: crear una herramienta de análisis útil para creadores y críticos, e incrementar el conocimiento sobre algunas de las obras más recientes e influyentes del manga.

RESUMEN (en Inglés)

The sexism present in comics and the treatment of female characters have become subject of critic and debate, especially in recent times, because a contrast has been appreciated among comic contents, an apparently more progressive reality and an audience who demands other contents. Nowadays, the number of female comic readers and authors in the West has increased with the manga (Japanese comic) success, especially the success of manga oriented to female audience, as commercial as the rest of manga. Nevertheless, this situation does not imply that the sexism in comics has been reduced. Therefore, it is necessary to review how the characters who appear in comics are created but also how they are analyzed. This thesis starts from a interdisciplinary approach to comics, supported by other disciplines apart from comics theory, like literature or cinema studies, which reviews the definition of comics and suggests a useful method for both the creation and the criticism of characters of the narrative fiction in comics, method which avoids the sexism through the elaboration and application of the called Open Archetypes Theory, not only respecting but also encouraging the creative freedom of authors.

As manga has recovered the female audience for comics, the new characters analysis model is used to study the fantasy manga subgenre "magical girls", inside the shōjo genre (or manga for girls), through the comparative study among three classic works of the subgenre. Thereby, this work helps to advance on the still recent studies about this comics scope and, in application of the suggested analysis system, to study the heroine figure and the love figure portrayed in these comics.

Thus, the present thesis achieves a double objective: to create a useful analysis tool for creators and critics, and to increase the knowledge about some of the most recent and influential works of manga.

RESUMEN (en Portugués)



O sexismo presente na banda desenhada (BD) e o tratamento das personagens femininas converteu-se em objeto de crítica e debate sobretudo nos últimos tempos, ao apreciar-se um contraste entre os conteúdos das bandas desenhadas, uma realidade que se apresenta mais progressista e um público que demanda outros conteúdos. Com o sucesso do manga (banda desenhada japonesa), em especial o orientado ao público feminino, tão comercial como o resto, incrementou-se o número de leitoras de banda desenhada e criadoras em Ocidente. No entanto isto não implica que o sexismo se tenha reduzido. Por isso é necessário revisar o modo em que se criam mas também se analisam as personagens presentes nas bandas desenhadas. Esta tese parte de um enfoque interdisciplinar, que apoiado em outras disciplinas ademais da teoria da BD, como a literatura ou os estudos sobre cinema, revisa a definição de “banda desenhada” e propõe um método útil tanto para a criação como para a crítica das personagens da ficção narrativa na BD que, mediante a elaboração e aplicação da chamada Teoria dos Arquétipos Abertos, consegue evitar o sexismo não só respeitando mas também fomentando a liberdade criativa dos autores.

Dado que tem sido o manga quem tem recuperado o público feminino para a banda desenhada, o novo modelo de análise das personagens aplicou-se ao estudo do subgénero de fantasia “magical girls”, dentro do género *shōjo* (ou manga “para raparigas”), mediante o estudo comparado de três obras clássicas do subgénero, que permite avançar nos estudos ainda recentes sobre este âmbito da BD, e em aplicação do sistema proposto, estudar a figura da heroína e do amor representado nestas bandas desenhadas.

Esta tese consegue assim um duplo objetivo: criar uma nova ferramenta de análise útil para criadores e críticos, e incrementar o conhecimento sobre algumas das obras mais recentes e influentes do manga.

Agradecimientos

En primer lugar, a mi director de tesis, Emilio Frechilla Díaz, profesor de la Universidad de Oviedo, toda mi gratitud por haber confiado en mí desde el principio y en un proyecto tan peculiar como este. Gracias por toda su ayuda, sus consejos, disponibilidad, y sobre todo por saber escuchar tan bien. No podría haber tenido otro director de tesis mejor.

En segundo lugar, mi agradecimiento para la otra parte fundamental en el logro de esta tesis, la excelente y provechosa experiencia que viví durante mi estancia en el Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) de la Universidade do Minho, en Braga, Portugal, y que no hubiera sido posible sin Moisés de Lemos Martins, Director del CECS, que confió en el interés de mi proyecto para mi aceptación en el Centro, y sobre todo sin Sara Pereira y Carla Cerqueira, profesora e investigadora respectivamente que se responsabilizaron de mi estancia y me ofrecieron todas las facilidades posibles para que le sacara el máximo partido de cara a la investigación que estaba desarrollando. Gracias es una palabra que se queda demasiado pequeña para ellos.

Mi gratitud también para todas aquellas personas, profesores y compañeros de investigación, que conocí durante mi estancia, y que la enriquecieron enormemente, en especial los compañeros del proyecto “O género em foco”, y en general para todo el personal del Campus de Gualtar por facilitar tanto la integración de estudiantes procedentes de otras universidades.

En tercer lugar, quiero dar las gracias a todos mis compañeros de la ya extinta Radio Parpayuela de Asturias y en concreto de los programas Entre Amigos y El Séptimo Día, por, entre otras muchas cosas, la posibilidad de conocer y entrevistar a algunos autores de “iberomanga” (a los que también estoy agradecida), experiencia que, aunque finalmente no pudo quedar apenas reflejada en la tesis por la propia evolución de esta, sí motivó aún más mis esfuerzos y me confirmó la necesidad y utilidad de este trabajo.

Y por último, mi agradecimiento a mi gran apoyo, mi familia, y en especial a mi hermana, por su fe en mí y sus consejos. Y a todas esas personas que, aunque no las mencione por su nombre y apellidos, saben que el hecho de haberlas conocido me ha servido para seguir adelante por este camino, y por eso les estoy muy agradecida.

Índice

Nota sobre el idioma	7
Nota sobre el sentido de lectura	7
Introdução	9
Introducción	23
Capítulo 1. Análisis de los personajes en la historieta, sexismo y arquetipos abiertos	37
1.1. La historieta o cómic: una definición	39
1.2. Hacia una nueva taxonomía de la historieta narrativa: “novela gráfica” versus “cuento gráfico”	44
1.2.1. El “cuento gráfico”	49
1.2.2. La “novela gráfica”. Diferencias con el “cuento gráfico”: serie y serial	51
1.3. La teoría del personaje	59
1.3.1. Bases para un modelo de análisis de personajes	71
1.3.2. La tipología del personaje	85
1.4. La teoría de los arquetipos abiertos	95
1.4.1. La verosimilitud	95
1.4.2. La generación de universales y la construcción de arquetipos abiertos	104
1.4.3. Sexismo y arquetipos abiertos	112
Capítulo 2. El manga <i>shōjo</i>: “magical girls”	129
2.1. El manga o cómic japonés. Géneros narrativos y formatos de publicación	131
2.1.2. Un ejemplo del paso del cuento gráfico a la novela gráfica en una misma obra: <i>Chocomimi</i> de Konami Sonoda	139
2.2. El manga <i>shōjo</i>	147
2.2.1. Características estéticas del manga <i>shōjo</i>	157
2.2.2. Características temático-ideológicas del manga <i>shōjo</i>	162
2.3. El subgénero <i>mahō shōjo</i>	188
Capítulo 3. Metodología: modelo de análisis, el objeto de estudio y los Arquetipos Abiertos propuestos	207
3.1. Modelo de análisis	209
3.2. El objeto de estudio	230
3.3. Propuesta de Arquetipos Abiertos	242
Capítulo 4. Resultados: Heroínas de manga <i>shōjo</i>	259
4.1. Análisis de <i>Pretty Guardian Sailor Moon</i>	261

4.2. Análisis de <i>Magic Knight Rayearth</i>	306
4.3. Análisis de <i>Kamikaze Kaitō Jeanne</i>	342
Capítulo 5. Conclusões. Linhas de futuro	373
Capítulo 5. Conclusiones. Líneas de futuro.....	383
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	393

Nota sobre el idioma

Los términos japoneses siguen el sistema Hepburn para su transcripción, en cursiva. Esto implica que las vocales largas se indicarán con un macrón en el caso de *o* y *u*, y con doble vocal en el caso de *a*, *e*, *i*. Las palabras japonesas permanecen inmodificables en plural.

En el caso del término *manga*, ya recogido por el DRAE, no se sigue esta convención, y se ha optado porque su plural se realice siguiendo las reglas ortográficas españolas: un *manga*/unos *mangas*; el *manga*/los *mangas*. Para seguir el orden gramatical castellano, los términos japoneses que nombran los géneros del manga irán puestas a la palabra *manga*. Así, se dirá, por ejemplo, “*manga shōjo*”, y no “*shōjo manga*”.

Los nombres de pila japoneses siguen el orden de nombre y apellidos occidental (nombre de pila primero y apellido después), pues así son dados a conocer en España los autores de manga que aparecen en este estudio, cuando son publicadas sus obras para el mercado español. En el caso de autores de publicaciones científicas sus nombres se presentan conforme al orden seguido en las mismas.

Nota sobre el sentido de lectura

Las páginas de manga que se recogen en esta tesis siguen el sentido de lectura oriental, por lo que deben ser leídas de derecha a izquierda, comenzando en su caso por la página derecha y siguiendo las viñetas en ese orden. En el caso de las tiras de cuatro viñetas deben ser leídas de arriba abajo cuando se presentan en formato vertical.

Introdução

A hipótese central deste trabalho resume-se numa pergunta que foi a que desencadeou toda a investigação: é possível criar artisticamente de maneira não sexista? A priori, a resposta deveria ser sim, já que um autor pode decidir criar sob esses critérios. Mas a esta questão acrescenta-se outra, crucial: dita forma de criar de maneira não sexista tem uma justificação artística? Isto é, uma focalização não sexista à hora de criar uma obra, permite obter resultados mais artísticos? Ou supõe uma restrição à liberdade artística?

E como se pode aplicar tudo isto às obras comerciais distribuídas através dos meios de comunicação de massas, habitualmente associadas a um maior grau de sexismo e estereotipação? E em concreto como se pode aplicar ao mundo da banda desenhada?

A justificação do estudo

O interesse por dar resposta a estas perguntas obedece a uma inquietude tanto artística como social. Agora que na realidade (pelo menos ocidental) se começa a desfrutar das realizações obtidas da luta pela igualdade entre homens e mulheres, nos mundos de ficção, onde a imaginação e a liberdade deveriam governar, dita revolução aparentemente ainda não se produziu. Os meios de comunicação e entretenimento, as chamadas indústrias culturais, parecem ter-se convertido em decididos bastiões do sexismo. Mas também nos últimos anos a sensibilidade para estas questões se incrementou, bem como o interesse por procurar outros modos de representação do ser humano, em particular da mulher, mais conformes com os novos tempos, e com o próprio público, insatisfeito com a tradição artística, que os demanda.

No caso da banda desenhada, a juventude do meio de expressão não tem impedido a tomada de consciência a respeito desta problemática, desde o âmbito académico mas também desde o âmbito do profissional da banda desenhada. Já em 1982, o famoso Alan Moore dava a sua opinião sobre o sexismo nas bandas desenhadas de super-heróis e a pobre e secundária representação feminina nas mesmas, num ensaio em três partes aparecido, justamente, nos números 4 a 6 de uma revista de banda desenhada, *The Daredevils*. Posteriormente, em 1999, o site "Women in Refrigerators"¹,

¹ O nome do site refere-se à noiva de Lanterna Verde que é encontrada por seu namorado assassinada e dentro da sua geladeira no número 54 de Green Lantern (1994). Esta cena foi vista como um exemplo da gratuidade e recorrência com que as personagens femininas eram mortas ou maltratadas na banda desenhada de super-heróis, com o fim de motivar à personagem masculina para avançar no seu próprio enredo.

(liderado por Gail Simone, hoje conhecida roteirista de *DC Comics*) chamou a atenção, com uma listagem de personagens, sobre o destino cruel que costumava esperar às super-heroínas (e personagens femininas em geral) na banda desenhada de super-heróis, em contraste com o tratamento das personagens masculinas (e que terminou por dar nome ao clichê de “matar a uma personagem feminina para provocar o desenvolvimento argumental da masculina”). Atualmente a “Iniciativa Gavião Arqueiro” (*The Hawkeye Initiative*) criada na plataforma *Tumblr* critica a forma visual em que são representadas as super-heroínas, apelando ao resto de internautas para que enviem imagens nas que as personagens femininas são substituídas por heróis masculinos na mesma pose (normalmente o super-herói “Gavião Arqueiro”, daí o nome da iniciativa) demonstrando a sua sexualização e o seu tratamento como objeto. Isto mostra que o próprio público tornou-se consciente da problemática representação da mulher na BD, a nível global graças a Internet, consciência que hoje transcende as fronteiras da banda desenhada de super-heróis e as formas mais populares deste meio de expressão.

Assim, foi nas próprias BD onde nasceu o conhecido e polémico “Teste de Bechdel” para analisar o sexismo nos filmes, batizado assim pelo nome da autora da banda desenhada *Dykes to Watch Out For* (conhecida em Espanha como “Unas bollos de cuidado”), Alison Bechdel. Numa das suas tiras, aparecida em 1985, apresentava a uma das suas personagens explicando a outra as singelas regras que usava para seleccionar os filmes que ia ver: neles deviam aparecer ao menos duas personagens femininas, que mantivessem uma conversa entre elas, e na que não falassem sobre homens. (Ao “teste” têm-se-lhe formulado variantes, como acrescentar que as personagens femininas tenham nomes). Este “teste”, cuja criação a própria Bechdel atribui a Liz Wallace (daí que também receba o nome de Bechdel/Wallace), tem-se popularizado nos últimos tempos e convertido numa ferramenta que, não isenta de polémica, ao menos permite dar conta da carência de representações femininas nos filmes, e a sua tendência, quando aparecem, a estar subordinadas a uma personagem masculina. A aplicação do “teste reverso” é superado facilmente pelas personagens masculinas, significando a importância central que no cinema, mas também no resto dos meios narrativos, tem o protagonismo masculino. Isto mostra o modo em que se concebem as representações humanas. Chama a atenção que popularmente não se costume mencionar a aplicação do “teste” ao mundo da banda desenhada, onde embora a representação feminina seja abundante, não assim que elas sejam sujeitos do discurso. Assim, as bandas desenhadas mostram o que “los hombres querían ver en las mujeres de

cada época” (Acevedo, 2012, p. 6) com uma hegemonia masculina na criação e produção no que se conhece como indústria da banda desenhada, uma indústria que não se questionou até épocas recentes a sua forma de representar às personagens femininas, e que hoje segue tendo problemas para mostrar os possíveis questionamentos, embora tenha uma vontade de fazê-lo.



Figura 1. “The Rule”, banda desenhada que deu lugar ao “Teste de Bechdel” (Bechdel, 1986).

Nos estudos sobre banda desenhada, a questão do sexismo tem-se abordado nos últimos anos centrando-se sobretudo na representação feminina e adotando o ponto de vista de diferentes disciplinas. Muitas das análises se ocupam da banda desenhada, de toda a classe, de décadas passadas, permitindo compreender a situação atual. Em Espanha podem-se citar a título de exemplo os trabalhos de Rodríguez Moreno (2007; 2012) sobre a representação feminina nas bandas desenhadas norte-americanas na primeira metade do século XX, e no campo das obras de produção espanhola, a

Canyissà (2012) sobre a representação da mulher nas bandas desenhadas de humor publicadas por Bruguera, bem como Jiménez Morais (2012), que a analisa nas bandas desenhadas sentimentais espanholas dos anos cinquenta. A banda desenhada dirigida a um público “feminino” cobra um singular interesse por levar à mulher ao protagonismo das suas histórias, ainda que a associando ao “romântico ou sentimental” e a uns papéis muito concretos que marcam as suas possibilidades como personagem. Todos os estudos coincidem em assinalar o sexismo com que as personagens são criadas, especialmente as femininas, com uma valoração negativa de dita tendência por limitante. Ainda que estas bandas desenhadas se vejam como reflexo do sexismo da época, a progressiva associação da banda desenhada "ao masculino" (estereotipado) em décadas posteriores não contribuiu a que se modificasse a situação senão que paradoxalmente se agravou, junto ao abandono da mulher como público, e como criadora, sendo associada à “banda desenhada alternativa”. O estudo da mulher como criadora é outro foco de interesse, precisamente por essa ideia estendida de que a banda desenhada continua a ser “un medio varonil” (Cortijo, 2011, p. 221). No entanto, ainda para muitos, o sexismo não é mais do que uma questão de ideologia, que não afeta ao valor artístico ou estético das narrações, nem tem por que comprometer o valor das futuras. Tudo se reduz a uma suposta decisão pessoal do autor (e do público).

Mas o princípio de igualdade, reconhecido pela Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), procura a sua aplicação real como requisito para que o desenvolvimento das pessoas se possa dar em condições plenas nas sociedades actuais.

Em Europa, o direito à igualdade é recolhido nas Constituições de cada país. Além de isso, a própria União Europeia o reconhece em sua Carta dos Direitos Fundamentais e tem estabelecido, desde a assinatura do tratado de Amsterdã de 1999, a igualdade entre homens e mulheres em concreto “como una tarefa específica de la Comunidad Europea y como un objetivo transversal que afecta a todas las tareas comunitarias” (Manual. El género en la investigación, 2011, parte 1.3).

Em Espanha o direito à igualdade é um direito fundamental reconhecido no artigo 14 da Constituição Espanhola, e desenvolvido, no que diz respeito à luta contra o sexismo, pela Lei Orgânica 3/2007 de 22 de março, para a igualdade efetiva de mulheres e homens. Portanto, é um direito diretamente aplicado e invocado perante os Tribunais, que desfruta da proteção do Tribunal Constitucional e é inspirador das leis espanholas.

Não parece, por isso, que a igualdade seja uma mera consideração “ideológica” ou meramente incidental da que a arte, que toma como modelo a realidade, possa subtrair-se. Sobretudo porque o resultado de o fazer parece estar a ir na contramão da credibilidade e da verosimilhança da própria arte.

Este trabalho pretende analisar como afeta o sexismo à criação artística para dar resposta à hipótese central proposta, mas também procura propor soluções derivadas da própria teoria artística, centrando o seu estudo nas personagens, e especialmente nas femininas, pois é através das representações humanas que este sexismo se encarna nas obras e são as personagens femininas as que parecem sair mais prejudicadas na sua caracterização. Mas por que analisar a questão na banda desenhada?

A banda desenhada é um meio a cada vez mais valorizado socialmente, e já consolidado como veículo cultural e artístico, sendo, como se viu, um dos principais focos de interesse da análise e da crítica ao sexismo nos últimos anos, pois é através da sua difusão comercial que constitui um meio com uma grande capacidade de influência, bem como uma fonte de ideias para outras indústrias culturais como o cinema ou a televisão. Em Espanha, na primeira década do século XXI, a indústria da banda desenhada atinge um espectacular crescimento com um aumento de 200 por cento em títulos publicados (Pons, 2011). Entre outros factores, estudados por Pons (2011), à mudança na perceção social e cultural da banda desenhada, e o impacto das suas adaptações em outros meios, soma-se a generalização da sua publicação em formatos afins ao livro que favorece “su inclusión en las grandes superficies y librerías generalistas” (Pons, 2011, p. 270) e em particular, o sucesso do manga, ou banda desenhada japonesa. Depois do *boom* dos anos noventa (Moliné, 2002), o manga assentou-se como “elemento fundamental de atracción de nuevos lectores, y sobre todo, nuevas lectoras” (Pons, 2011, p. 270). O manga em geral e o manga “para raparigas” em particular tem conseguido naturalizar a forma de expressão entre as mulheres como leitoras. Mas sobretudo, a iniciação no mundo da banda desenhada das novas criadoras faz-se através do manga, como se constatou em Espanha (El Cómic en España, 2010). Na atualidade o número de leitoras de banda desenhada equipara-se cada vez mais ao de leitores, conquanto ainda o número de autoras seja muito inferior ao de autores (Cortijo, 2011, p. 222). Como recorda Acevedo (2012, p. 7), “no existe un aporte específico al campo que las creadoras hagan por “ser mujeres””, mas a maior presença de autoras permitiria em princípio recuperar pontos de vista e experiências “não androcêntricas” nas narrativas da banda desenhada e por extensão, novos modos de representação que as

enriqueceriam. No entanto o próprio sexismo tem vindo a funcionar como uma barreira, inclusive autoimposta, associada aos papéis de género, que limita às criadoras e se apresenta de maneira automática (não consciente) nas práticas, formas e dinâmicas da banda desenhada, operando a partir de estereótipos de género naturalizados (Acevedo, 2012). Se se partir de um contexto sexista, o ponto de vista masculino ou feminino acaba por ter importância precisamente porque a cada um lhe são outorgados valores diferentes, mas ao mesmo tempo a nenhum deles se pode adjudicar uma maior ou menor resistência ao sexismo.

O manga procede de um país, Japão, muito conservador nas suas políticas de igualdade, até ao ponto de que, pese a dispor da EEOL ou Lei de Igualdade de Oportunidades no Emprego para o Homem e a Mulher, a sua falta de aplicação não é sancionada juridicamente (Sugimoto, 2010, *apud* De Pablo Rodríguez, 2014), e continua a promover o papel familiar e complementar da mulher com respeito ao homem, acusando à mulher trabalhadora da escassa natalidade do país (De Pablo Rodríguez, 2014). Por isso, é paradoxal observar que tenha sido justamente o manga o detonante para o aumento de leitoras e autoras em Ocidente. Talvez tenha sido pela sua posição pioneira na hora de compreender as possibilidades da banda desenhada, não as restringindo a um determinado público ou a uma determinada temática. A presença notável de mulheres criadoras no manga comercial, criando para o público feminino mas também masculino, e a busca desse público feminino com base em bandas desenhadas protagonizadas por mulheres, pese aos critérios sexistas com os que é concebida a indústria da banda desenhada japonesa, conseguiram atrair à leitora ocidental para este meio de expressão, normalizando-o e dando conta da importância dessa presença feminina para “criar escola”. Na atualidade, não obstante, o manga ter sofrido uma descida nas vendas, que Pons (2011) põe em relação com a crise económica, mas pode-se perguntar se as histórias que o manga oferece podem ter começado a não satisfazer ao seu público ocidental, em especial, ao feminino, e se justamente o sexismo que refletem pode ter relação com isso.

Por todo isso o objeto de estudo desta tese é a banda desenhada, e especificamente, a banda desenhada de origem japonesa dirigida a um público feminino. Os mangas “para raparigas” oferecem um objeto de estudo privilegiado (mas ainda pouco estudado) por ter: primeiro, uma maioria de autoras femininas com relação à minoria feminina de autoras em Ocidente; segundo, por ter a condição de serem obras comerciais e não simplesmente alternativas (como acontece com frequência com a

banda desenhada "feminina" ocidental), com um claro protagonismo feminino pensado para “gostar” ou “apelar” ao público feminino (frente à situação habitual da banda desenhada ocidental), sendo obras muito populares e influentes nas futuras autoras; terceiro, por ter conseguido traspasar fronteiras graças a

los propios mecanismos del manga (...) que logran la identificación con un personaje incluso de coordenadas culturales muy diferentes a las del lector, y a la novedosa situación de encontrar heroínas y tramas que apelaban a un público femenino de un modo nunca antes visto (Fernández García, 2013).

Dado que o *boom* deste tipo de manga se produz em Espanha a partir do final dos anos noventa, graças ao sucesso das obras pertencentes ao género “feminino” mais popular, o manga *shōjo*, vão ser selecionados para o seu estudo mangas deste género criados precisamente nos anos noventa, que chegaram paulatinamente a Espanha nos fins do século XX e começos do século XXI, configurando a imagem deste tipo de banda desenhada entre as leitoras (mas também entre os leitores). O *boom* do manga *shōjo*, isto é, o momento em que a leitura destas bandas desenhadas se populariza e normaliza, associa-se em Espanha com o sucesso da série de animação *La familia crece* (*Marmalade Boy*), emitida pelo segundo canal de TVE, que possibilitaria a publicação do manga no qual se baseava, criado por Wataru Yoshizumi em 1998, e editado primeiro em formato *comic book* da mão da editora Planeta DeAgostini e posteriormente em formato livro, próprio da edição japonesa, por parte da mesma editorial. Esta obra, de tipo “romântico” e sem elementos de fantasia, gerou um fenómeno de culto (Moliné, 2002) que abriu a porta à entrada em massa do manga *shōjo*, com a publicação de outras obras da mesma autora (e a busca de outras “semelhantes”), separando a leitura do manga do consumo de obras que previamente tivessem sido conhecidas em televisão, e propiciou o assentamento das linhas editoriais dedicadas ao género por parte dalguns dos gigantes da indústria editorial espanhola. Mais com a crise do manga dos últimos anos o manga *shōjo* é um dos géneros mais afetados, somando-se a falta de oferta por parte das grandes editoriais às causas expostas para o decaimento deste tipo de banda desenhada, e do manga em geral, em Espanha.

No entanto, dentro da oferta temática do manga *shōjo* o estudo centrou-se numa figura feminina que já se estabeleceu na cultura popular ocidental, a *mahō shōjo*, *magical girl* ou “rapariga mágica”, um tipo de heroína com poderes que resultou inovadora pelo facto de juntar feminidade e heroísmo, de novo, de um modo “nunca

dantes visto”, dando nome ao seu próprio subgênero dentro do manga *shōjo* e sendo uma das contribuições mais representativas do manga ao imaginário popular mundial. O heroísmo feminino tem sido outro dos campos prediletos para o estudo da representação feminina, que se torna problemática pela associação aos “valores masculinos” que tem a figura do herói e à própria lógica com a que são propostos os relatos heróicos, que casam mal com os “ideais” propostos para as mulheres. Embora esta figura da “magical girl” venha a ser mais conhecida pelas suas adaptações animadas, resulta de notável interesse analisá-la tal e como é concebida no papel pelas criadoras que se ocuparam dela, dada a sua importância como personagem que parece desafiar os papéis tradicionais.

Objetivos

Hipótese central: a perspectiva de género e a focalização não sexista da personagem permitem o melhoramento das produções artísticas.

Objetivos da tese:

1. Criar um instrumento de análise das personagens. Este instrumento entende-se válido para qualquer meio ainda que seja adaptado às exigências próprias da banda desenhada.

2. Criar uma ferramenta teórica e prática que permita aplicar às personagens, para a sua criação e crítica, a perspectiva de género e o não sexismo.

3. Aprofundar no estudo do manga *shōjo* e das suas características, a partir do estudo das obras objeto de análise, para observar como repercutem nas personagens. Fazer o mesmo com o subgênero *mahō shōjo*.

4. Comprovar se as ferramentas de análise criadas contribuem a assinalar e resolver problemas identificados nas próprias obras relacionados com a construção das personagens e com o enredo, e também os problemas que se pudessem gerar no momento da sua recepção.

Apresentação da tese

O que esta tese pretende é demonstrar, com critérios puramente artísticos, o melhoramento que traz consigo a aplicação de uma focalização igualitária e não sexista, e a perspectiva de gênero, na criação de personagens, que permita que estas sejam menos estereotipadas e mais verossímeis, e que ajude a localizar novas rotas criativas, mais originais, enfrentando ao autor ou a autora com as suas próprias autocensuras e permitindo-lhes detetar as censuras impostas pela sociedade e o contexto de criação da obra. Todo o qual, entende-se, vai redundar, em termos da construção da personagem e da história, numa maior qualidade da obra.

Para isso parte-se do reconhecimento da nona arte, a banda desenhada, e do seu potencial como expressão artística independente. De entre o campo de estudo todo que oferece a banda desenhada, escolheu-se o manga pela sua capacidade, já exposta, de ter contribuído à divulgação e à naturalização do meio, especialmente entre o público feminino atual. Dentro do manga, escolheu-se o género “para raparigas” ou género *shōjo* por ser um âmbito pouco estudado (ainda que a cada vez objeto de maior interesse), pela sua condição de género de autoria feminina ao que tradicionalmente, por parte do público e da crítica especializada, se lhe tem outorgado menos prestígio e valor que a outros géneros. Contribuir a um maior conhecimento deste género em Espanha desde uma perspectiva científica é um dos objetivos desta tese, junto com o derivado de conseguir um melhor entendimento das obras pertencentes ao mesmo e do manga ou banda desenhada japonesa em geral.

Por outro lado, perante o problema de sexismo localizado no género objeto de estudo (problema global na banda desenhada e em outros meios) lançou-se uma hipótese inicial formulada na pergunta “é possível uma criação artística não sexista?”.

Ao aprofundar no estudo, esta pergunta revelou a importância e o sentido de centrar a análise nas personagens, já que é através delas que os autores manifestam a sua visão dos seres humanos e das suas relações. Ante a constatação da escassez de trabalhos netamente centrados na personagem no âmbito da banda desenhada, o primeiro objetivo foi estabelecer uns critérios de análise da personagem, partindo dos conhecimentos procedentes de outras disciplinas compatíveis, como a literatura e o cinema. Por tanto um enfoque comparado e multidisciplinar foi escolhido na elaboração desta tese.

Questões como os gêneros narrativos na banda desenhada ou a questão da verossimilhança tiveram de ser abordadas pela sua relação chave com o estudo da personagem, o qual não permite uma análise separada do resto da história, da ação, revelando a importância capital das personagens na análise das ficções.

Por outro lado, ocupar-se do aspeto criativo permitiu formular uma segunda pergunta ou hipótese: “uma criação não sexista é compatível com a liberdade criativa?”.

Isto conduziu ao aprofundamento da noção de sexismo, género e perspectiva de género, e à formulação das ferramentas capazes de levar estas noções ao terreno da criação artística de maneira compatível com a liberdade de criação, mas respeitando o princípio de igualdade, lançando-se várias hipóteses de trabalho a este respeito. Ditas ferramentas, derivadas do estudo prévio da personagem, cristalizaram na elaboração de uma teoria própria, a “teoria do Arquétipo Aberto”, que se revelou muito útil tanto para a criação como para a crítica. O termo “arquétipo” escolheu-se porque a pesar do seu uso estar assimilado ao de “estereótipo”, na sua significação como “modelo original criativo” tinha de ser possível dar-lhe um outro emprego, útil precisamente por possibilitar uma criação livre de estereótipos, criticando o conceito de arquétipo “jungiano”.

Tudo isto compõe o primeiro capítulo desta tese. No segundo, depois de ter estabelecidas as características do manga no geral, analisam-se as características do género *shōjo*, e as do subgénero conhecido como *mahō shōjo* ou “raparigas mágicas” (“magical girls”) protagonizado por este singular tipo de personagem feminina. Esta análise é chave para poder interpretar adequadamente as obras objeto de estudo e estabelecer o canon artístico a que pertencem. Neste capítulo também se lançaram novas hipóteses de trabalho a rebater ou confirmar ao analisar as obras propostas.

No terceiro capítulo desta tese dá-se a forma definitiva ao modelo de análise de personagens proposto cumprindo com o primeiro objetivo deste trabalho. Para poder aprofundar nos estudos sobre o manga *shōjo* escolheram-se três obras consideradas “clássicas”, procedentes dos anos dourados do *boom* do manga em Espanha e que pela sua importância têm sido objeto de reedições de luxo que ainda continuam disponíveis no mercado: *Pretty Guardian Sailor Moon*, *Magic Knight Rayearth* e *Kamikaze Kaitō Jeanne*. Estas obras permitem aprofundar o conhecimento do subgénero “magical girls”, considerado um género de fantasia original japonês, pois os estudos centrados no manga *shōjo* dos anos noventa ainda são escassos em Ocidente. O estudo também põe à prova as teses oferecidas por estudos prévios sobre as características do género *shōjo* e do

próprio subgênero, recolhidas no segundo capítulo deste trabalho. A hipótese principal com a que se trabalhou foi a de que estas obras oferecem informação relevante sobre a construção de representações femininas conflitivas, nas que se juntam características e temas tradicionalmente masculinos (heroísmo, ação) com outros tradicionalmente femininos (amor, beleza) com um considerável sucesso internacional e cuja influência em posteriores criações ocidentais tem repercussão na cultura popular. Por tudo isso trata-se de obras muito reivindicáveis como objetos de estudo, tanto como o próprio gênero.

Justamente dois arquétipos, o do herói e o do amor, seriam os escolhidos para pôr à prova a teoria dos Arquétipos Abertos formulada nesta tese, cumprindo com o segundo objetivo da mesma, graças a sua representação combinada nas obras objeto de análise e apresentada através do protagonismo feminino. Este é outro dos motivos da seleção do objeto de estudo como já se disse, pelo interesse em observar como as autoras destas obras resolvem a tensão de ideais contrapostos (masculino/feminino) através das suas personagens femininas (e em relação com as masculinas).

Finalmente, no quarto capítulo deste trabalho apresentam-se os resultados da análise dos mangas propostos em aplicação das ferramentas criadas para esta tese, e conclui-se que têm permitido descobrir e oferecer soluções para poder enfrentar os problemas que se encontram os criadores actuais para encarar, com sucesso, as suas próprias ficções, num novo cenário social que recusa o sexismo mas com uma tradição artística onde se tem plasmado, conservado e promovido.

Introducción.

La hipótesis central de este trabajo se resume en una pregunta que fue la que desencadenó toda la investigación: ¿es posible crear artísticamente de manera no sexista? A priori, la respuesta debería ser sí, ya que un autor puede decidir crear bajo esos criterios. Pero a este interrogante se añade otro, crucial: ¿dicha forma de crear de manera no sexista tiene una justificación artística? Es decir, ¿un enfoque no sexista a la hora de crear una obra, permite obtener resultados más artísticos? ¿O supone una restricción a la libertad artística?

¿Y cómo puede aplicarse todo esto a las obras comerciales distribuidas a través de los medios de comunicación de masas, habitualmente asociadas a un mayor grado de sexismo y estereotipación? ¿Y en concreto cómo se trasladaría al mundo de la historieta?

La justificación del estudio.

El interés por dar respuesta a estas preguntas obedece a una inquietud tanto artística como social. Ahora que en la realidad (por lo menos occidental) se han empezado a disfrutar los logros de la lucha por la igualdad entre hombres y mujeres, en los mundos de ficción, donde la imaginación y la libertad deberían gobernar, dicha revolución aparentemente aún no se ha producido. Los medios de comunicación y entretenimiento, las llamadas industrias culturales, parecen haberse convertido en decididos bastiones del sexismo. Pero también en los últimos años la sensibilidad hacia estas cuestiones se ha incrementado, así como el interés por buscar otros modos de representación del ser humano, en particular de la mujer, más acordes con los nuevos tiempos, y con el propio público, insatisfecho con la tradición artística, que los demanda.

En el caso de la historieta, la juventud del medio de expresión no ha impedido la toma de conciencia acerca de esta problemática, desde el ámbito académico pero también desde el ámbito del profesional de la historieta. El famoso Alan Moore daba su opinión sobre el sexismo en los cómics de superhéroes y la pobre y secundaria representación femenina en los mismos en un ensayo en tres partes aparecido justamente en los números 4 a 6 de una revista de historieta, *The Daredevils*, ya en 1982. Posteriormente la web "Women in Refrigerators"², (liderada por Gail Simone,

² El nombre de la web alude a la novia de Linterna Verde que es hallada por su novio asesinada y metida en la nevera en el número 54 de *Green Lantern* (1994). Esta escena fue vista como un ejemplo de la gratuidad y recurrencia con la que los personajes femeninos eran muertos o

hoy conocida guionista de DC Comics) que en 1999 llamó la atención, con un listado de personajes, sobre el destino cruel que solía esperar a las superheroínas (y personajes femeninos en general) en el cómic de superhéroes en contraste con el tratamiento de los personajes masculinos (y que terminó por dar nombre al cliché de “matar a un personaje femenino para provocar el desarrollo argumental del masculino”). Actualmente la “Iniciativa Ojo de Halcón” (*The Hawkeye Initiative*) creada en la plataforma *Tumblr* critica la forma visual en que son representadas las superheroínas, apelando al resto de internautas para que envíen imágenes en las que los personajes femeninos son reemplazados por héroes masculinos (normalmente el superhéroe “Ojo de Halcón”, de ahí el nombre de la iniciativa) en la misma pose (demostrando su sexualización y su tratamiento como objeto). Esto da cuenta de la conciencia que el propio público ha tomado acerca de la problemática representación de la mujer en la historieta, a nivel global gracias a Internet, trascendiendo las fronteras del cómic de superhéroes y las formas más populares de este medio de expresión.

Así, fue en las propias historietas donde nació el conocido y polémico “Test de Bechdel” para analizar el sexismo en las películas, bautizado así por el nombre de la autora del cómic *Dykes to Watch Out For* (bautizado en España como “Unas bollos de cuidado”), Alison Bechdel, que en una de sus tiras, aparecida en 1985, presentaba a uno de sus personajes explicando a otro las sencillas reglas que usaba para seleccionar los filmes que iba a ver: en ellos debían aparecer al menos dos personajes femeninos, que mantuviesen una conversación entre ellos, y en la que no hablaran sobre hombres (al “test” se le han formulado variantes, como añadir el que los personajes femeninos tengan nombres). Este “test”, cuya idea la propia Bechdel atribuye a Liz Wallace (de ahí que también reciba el nombre de Bechdel/Wallace), se ha popularizado en los últimos tiempos y convertido en una herramienta que, no exenta de polémica, al menos permite dar cuenta de la carencia de representaciones femeninas en las películas y de su tendencia cuando aparecen a estar supeditadas a un personaje masculino. La aplicación del “test reverso” es superada fácilmente por los personajes masculinos, significando la importancia central que en el cine, pero en el resto de medios narrativos también, tiene el protagonismo masculino. Esto muestra el modo en el que se conciben las representaciones humanas. Llama la atención que no se suele mencionar popularmente la aplicación del “test” al mundo de la historieta, donde aunque la representación

maltratados en el cómic de superhéroes, con el fin de motivar al personaje masculino para avanzar en su propia trama.

femenina abunda, no así el que ellas sean sujetos del discurso, mostrándose en los cómics lo que “los hombres querían ver en las mujeres de cada época” (Acevedo, 2012, p. 6) con una hegemonía masculina en la creación y producción de historietas (en lo que se conoce como industria del cómic) que no se ha cuestionado su forma de representar a los personajes femeninos hasta épocas recientes, y que hoy sigue teniendo problemas para plasmar dichos posibles cuestionamientos aún cuando haya una voluntad de hacerlo.



Figura 1. “The Rule”, cómic que dio lugar al “Test de Bechdel” (Bechdel, 1986).

En los estudios sobre historietas, la cuestión del sexismo en el cómic se ha abordado en los últimos años centrándose sobre todo en la representación femenina, y adoptando el punto de vista de diferentes disciplinas. Muchos de los análisis se ocupan del cómic, de toda clase, de décadas pasadas, permitiendo comprender la situación actual. En España se pueden citar a título de ejemplo los trabajos de Rodríguez Moreno (2007; 2012) sobre la representación femenina en los cómics estadounidenses en la

primera mitad del siglo XX, y en el campo de obras de producción española, se puede citar a Canyissà (2012) sobre la representación de la mujer en las historietas de humor publicadas por Bruguera, y a Jiménez Morales (2012) que la analiza en las historietas sentimentales españolas de los años cincuenta. El cómic dirigido a un público “femenino” cobra un singular interés por mover el protagonismo de sus historias hacia la mujer, aunque asociándola a lo “romántico o sentimental”, a unos roles muy concretos que marcan sus posibilidades como personaje. Todos los estudios coinciden en señalar el sexismo con el que se crea a los personajes, que se ceba especialmente en los femeninos, con una valoración negativa de dicha tendencia por limitante. Aunque dichas historietas se vean como reflejo del sexismo de la época, la progresiva asociación de la historieta a “lo masculino” (estereotipado) en décadas posteriores no contribuyó a que se modificase la situación sino que paradójicamente la recrudeció, junto al abandono de la mujer como público, y como creadora, quedando asociada al “cómic alternativo”. El estudio de la mujer como historietista es otro foco de interés, precisamente por esa idea extendida de que la historieta sigue siendo “un medio varonil” (Cortijo, 2011, p. 221). Sin embargo, todavía para muchos, el sexismo no es más que una cuestión de ideología, que no afecta al valor artístico o estético de las narraciones ni tiene por qué comprometer el de las futuras. Todo se reduce a una supuesta decisión personal del autor (y del público).

Pero el principio de igualdad, reconocido por la Declaración Universal de Derechos Humanos (1948), busca su aplicación real como requisito para que el desarrollo de las personas pueda darse en condiciones plenas en las sociedades actuales.

En Europa, el derecho a la igualdad es recogido en las Constituciones de cada país. Además de esto, la propia Unión Europea lo reconoce en su Carta de los Derechos Fundamentales y ha establecido, desde la firma del tratado de Amsterdam de 1999, la igualdad entre hombres y mujeres en concreto “como una tarea específica de la Comunidad Europea y como un objetivo transversal que afecta a todas las tareas comunitarias” (Manual. El género en la investigación, 2011, parte 1.3).

En España el derecho a la igualdad es un derecho fundamental recogido en el artículo 14 de la Constitución Española, y desarrollado, en lo que concierne a la lucha contra el sexismo, por la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres. Por tanto, es un derecho directamente aplicable e invocable ante los Tribunales, gozando de la protección del Tribunal Constitucional e inspirador de las leyes españolas.

No parece, por eso, que la igualdad sea una mera consideración “ideológica” o meramente incidental de la que el arte, que toma como modelo la realidad, pueda sustraerse. Sobre todo porque el resultado de hacerlo parece estar yendo en contra de su credibilidad y verosimilitud.

Este trabajo pretende analizar cómo afecta el sexismo a la creación artística, para dar respuesta a la hipótesis central planteada, pero también busca proponer soluciones derivadas de la propia teoría artística, centrando su estudio en los personajes, y especialmente en los femeninos, pues es a través de las representaciones humanas como dicho sexismo se encarna en las obras y son los personajes femeninos los que parecen salir más perjudicados en su caracterización. Pero ¿por qué analizar la cuestión en la historieta?

La historieta es un medio cada vez más valorado socialmente, y ya consolidado como vehículo cultural y artístico, siendo, como se ha visto, uno de los principales focos de interés de análisis y crítica del sexismo en los últimos años, pues a través de su difusión comercial, constituye un medio con una gran capacidad de influencia, y fuente de ideas para otras industrias culturales como la del cine o la televisión. En España, en la primera década del siglo XXI, la industria del cómic alcanza un espectacular crecimiento con un aumento del 200 por ciento en títulos publicados (Pons, 2011). Entre otros factores, estudiados por Pons (2011), al cambio en la percepción social y cultural de la historieta, y el impacto de sus adaptaciones en otros medios, se suma la generalización de su publicación en formatos afines al libro que favorece “su inclusión en las grandes superficies y librerías generalistas” (Pons, 2011, p. 270) y en particular, el éxito del manga, o cómic japonés. Tras el *boom* de los noventa (Moliné, 2002), el manga se asentó como “elemento fundamental de atracción de nuevos lectores, y sobre todo, nuevas lectoras” (Pons, 2011, p. 270). El manga en general y el manga “para chicas” en particular ha logrado naturalizar la forma de expresión entre las mujeres como lectoras. Pero sobre todo, la iniciación en el mundo del cómic de las nuevas historietistas se hace a través del manga, como se ha constatado en España (El Cómic en España, 2010). En la actualidad el número de lectoras de cómic se está equiparando al de lectores, si bien todavía el número de autoras es muy inferior al de autores (Cortijo, 2011, 222). Aunque como recuerda Acevedo (2012, p. 7), “no existe un aporte específico al campo que las creadoras hagan por “ser mujeres”, la mayor presencia de autoras permitiría en principio recoger puntos de vista y experiencias “no androcéntricas” en las narrativas del cómic y por extensión, nuevos modos de

representación que las enriquecerían. Sin embargo el propio sexismo ha venido funcionando como una barrera, incluso autoimpuesta, asociada a los roles de género, que limita a las creadoras y se presenta de manera automática (no consciente) en las prácticas, formas y dinámicas de la historieta, operando a partir de estereotipos de género naturalizados (Acevedo, 2012). Si se parte de un contexto sexista, el punto de vista masculino o femenino termina por importar precisamente porque se le otorga a cada uno valores diferentes, pero al mismo tiempo no se le puede adjudicar a ninguno de los dos de por sí una mayor o menor resistencia al sexismo.

El manga procede de un país, Japón, mucho más conservador en sus políticas de igualdad, al punto de que, pese a disponer de la EOL o Ley de Igualdad de Oportunidades (1992) su falta de aplicación no es sancionada jurídicamente (Sugimoto, 2010, citado por De Pablo Rodríguez, 2014) y que continúa promoviendo el rol familiar y complementario al hombre para la mujer, acusando a la mujer trabajadora de la escasa natalidad del país (De Pablo Rodríguez, 2014). Por ello resulta paradójico constatar que haya sido justamente el manga el detonante para el incremento de lectoras y autoras en Occidente. Quizá por su posición pionera a la hora de comprender las posibilidades de la historieta, no restringiéndolas a un determinado público o temáticas. La presencia notable de mujeres historietistas en el manga comercial, creando para público femenino pero también masculino, y la búsqueda de ese público femenino en base a historietas protagonizadas por mujeres, pese a los criterios sexistas con el que es concebida la industria del cómic japonesa, logró atraer a la lectora occidental hacia el medio de expresión, normalizándolo y dando cuenta de la importancia de esa presencia femenina para “crear escuela”. En la actualidad, no obstante, el manga ha sufrido una bajada de ventas en España, que Pons (2011) pone en relación con la crisis económica, pero cabe preguntarse si las historias que ofrece pueden haber comenzado a no satisfacer a su público, en especial, al femenino, y si justamente el sexismo que reflejan puede tener relación con ello.

Por todo ello el objeto de estudio de esta tesis es el cómic, y en concreto el cómic de origen japonés orientado a un público femenino. Los mangas “para chicas” ofrecen un objeto de estudio privilegiado pero todavía poco estudiado por tener: primero, una mayoría de autoras femeninas frente a la minoría femenina de autoras en Occidente; segundo, la condición de obras comerciales y no simplemente alternativas (como sucede a menudo con el cómic “femenino” occidental), con un claro protagonismo femenino pensado para “gustar” o “apelar” al público femenino (frente a

la situación habitual del cómic occidental), siendo muy populares e influyentes en las futuras autoras; tercero, por haber logrado traspasar fronteras gracias a

los propios mecanismo del manga (...) que logran la identificación con un personaje incluso de coordenadas culturales muy diferentes a las del lector, y a la novedosa situación de encontrar heroínas y tramas que apelaban a un público femenino de un modo nunca antes visto (Fernández García, 2013).

Dado que el *boom* de este tipo de manga se produce en España a finales de los años noventa, gracias al éxito de las obras pertenecientes al género “femenino” más popular, el manga *shōjo*, van a ser seleccionados para su estudio mangas de dicho género creados precisamente en los noventa, que irían llegando paulatinamente a España a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, configurando la imagen de este tipo de cómic entre las lectoras (pero también entre los lectores). El *boom* del manga *shōjo*, el momento en el que la lectura de estas historietas se populariza y normaliza, se asocia en España al éxito cosechado por la serie de animación *La familia crece* (*Marmalade Boy*), emitida por la 2 de TVE, que posibilitaría la publicación del manga en el cual se basaba, creado por Wataru Yoshizumi, en 1998, primero en formato *comic book* de la mano de Planeta DeAgostini y posteriormente en el formato libro propio de la edición japonesa por parte de la misma editorial. Esta obra, de tipo “romántico” y sin elementos de fantasía, generó un fenómeno de culto (Moliné, 2002) que abrió la puerta a la entrada masiva de manga *shōjo*, con la publicación de otras obras de la misma autora (y la búsqueda de otras “similares”), desligando la lectura de manga del consumo de obras que previamente hubiesen sido conocidas en televisión, y propició el asentamiento de las líneas editoriales dedicadas al género por parte de algunos de los gigantes de la industria editorial española. Pero, con la crisis del manga de los últimos años, ha sido uno de los géneros más afectados, sumándose la falta de oferta por parte de las grandes editoriales a las causas expuestas para el decaimiento de este tipo de cómic y del manga en general en España.

Sin embargo, dentro de la oferta temática del manga *shōjo*, el estudio se ha centrado en una figura femenina que ya se ha establecido en la cultura popular occidental, la *mahō shōjo*, *magical girl* o “chica mágica”, un tipo de heroína con poderes que resultó innovadora por aunar feminidad y heroísmo, de nuevo, de un modo “nunca antes visto”, dando nombre a su propio subgénero dentro del manga *shōjo* y siendo una de sus aportaciones al imaginario popular más representativas. El heroísmo femenino ha sido otro de los campos predilectos para el estudio de la representación

femenina, que se vuelve problemática por la asociación a los “valores masculinos” que tiene la figura del héroe y la propia lógica con la que son planteados los relatos heroicos, que casa mal con los “ideales” propuestos para las mujeres. Aunque esta figura tiende a ser más conocida por sus adaptaciones animadas, resulta de notable interés analizarla tal y como es concebida en el papel por las creadoras que se han ocupado de ella, dada su importancia como personaje que parece desafiar los roles tradicionales.

Objetivos.

Hipótesis central: la perspectiva de género y el enfoque no sexista del personaje permite mejorar las producciones artísticas.

Objetivos de la tesis:

1. Crear un instrumento de análisis de los personajes. Este instrumento se entiende válido para cualquier medio aunque se adaptará a las exigencias propias de la historieta.

2. Crear una herramienta teórica y práctica que permita aplicar a los personajes, para su creación y crítica, la perspectiva de género y el no sexismo.

3. Profundizar en el estudio del manga *shōjo*, y de sus características, a partir del estudio de las obras objeto de análisis, para observar cómo repercuten en los personajes. Hacer lo mismo con el subgénero *mahō shōjo*.

4. Comprobar si las herramientas de análisis creadas contribuyen a señalar y resolver problemas identificados en las propias obras relacionados con la construcción de los personajes y la trama, y los que pueden generar a la hora de su recepción.

Presentación de la tesis:

Lo que esta tesis pretende es demostrar, con criterios puramente artísticos, la mejora que supone aplicar un enfoque igualitario, no sexista, y la perspectiva de género en la creación de personajes, que permita que estos sean menos estereotipados y más verosímiles, y que ayude a localizar nuevas rutas creativas, más originales, enfrentando al autor o autora con sus propias autocensuras y permitiéndole detectar las censuras

impuestas por la sociedad y el contexto de creación de la obra. Todo lo cual, se entiende, va a redundar, en términos de construcción del personaje y la historia, en una mayor calidad de la obra.

Para ello se parte del reconocimiento del noveno arte, la historieta, y de su potencial como expresión artística independiente. De entre todo el campo de estudio que ofrece la historieta, se escogió el manga por su capacidad, ya expuesta, de contribución a la propagación y la naturalización del medio, especialmente entre el público femenino actual. Dentro del manga, se escogió el género “para chicas” o género *shōjo* por tratarse de un ámbito poco estudiado (aunque cada vez objeto de mayor interés), por su condición de género de autoría femenina al que tradicionalmente, por parte del público y la crítica especializada, se le ha otorgado menos prestigio y valor que a otros géneros. Contribuir al mayor conocimiento de este género en España desde una perspectiva científica es uno de los objetivos de esta tesis, junto con el derivado de lograr una mejor comprensión de las obras pertenecientes al mismo y del manga o cómic japonés en general.

Por otro lado, ante el problema de sexismo localizado en el género objeto de estudio (problema global en la historieta y en otros medios) se lanzó una hipótesis inicial formulada en la pregunta “¿es posible una creación artística no sexista?”.

Al profundizarse en el estudio, esta pregunta reveló la importancia y el sentido de centrar el análisis en los personajes, ya que es a través de ellos como los autores manifiestan su visión de los seres humanos y sus relaciones. Ante la constatación de la escasez de trabajos netamente centrados en el personaje en el ámbito de la historieta, el primer objetivo fue establecer unos criterios de análisis del personaje, partiendo de los conocimientos procedentes de otras disciplinas compatibles como la literatura y el cine. Se optó por tanto por un enfoque multidisciplinar y comparado de la tesis.

Cuestiones como la de los géneros narrativos en la historieta o la cuestión de la verosimilitud tuvieron que ser abordadas por su relación clave con el estudio del personaje, el cual no permite un análisis separado del resto de la historia, de la acción, revelando la importancia capital de los personajes en el análisis de las ficciones.

Por otro lado, el ocuparse del aspecto creativo permitió formular una segunda pregunta o hipótesis: “¿una creación no sexista es compatible con la libertad creativa?”.

Esto condujo a la profundización en la noción de sexismo, género y perspectiva de género, y a la formulación de las herramientas capaces de llevar dichas nociones al terreno de la creación artística de manera compatible con la libertad de creación pero

respetando el principio de igualdad, lanzándose varias hipótesis de trabajo al respecto. Dichas herramientas, derivadas del estudio previo del personaje, cristalizaron en la elaboración de una teoría propia, la “teoría del Arquetipo Abierto”, que se reveló como útil tanto para la creación como para la crítica. El término “arquetipo” se escogió porque pese a su uso asimilado al de “estereotipo”, en su significación como “modelo original creativo” había de ser posible darle otro empleo, útil precisamente para posibilitar una creación libre de estereotipos, criticando el concepto de arquetipo “jungiano”.

Todo esto conforma el primer capítulo de esta tesis. En el segundo, se analizan las características del género *shōjo*, previamente establecidas las del manga en general, y las del subgénero conocido como *mahō shōjo* o “chicas mágicas” (“magical girls”) protagonizado por este singular tipo de personaje femenino. Este análisis resulta clave para poder interpretar adecuadamente las obras objeto de estudio y establecer el canon artístico al que pertenecen. En este capítulo también se lanzaron nuevas hipótesis de trabajo a rebatir o confirmar al analizar las obras propuestas.

En el tercer capítulo de esta tesis se da la forma definitiva al modelo de análisis de personajes propuesto cumpliendo con el primer objetivo de este trabajo. Para poder profundizar en los estudios sobre manga *shōjo* se escogieron tres obras consideradas “clásicas”, procedentes de los años dorados del *boom* del manga en España y que por su importancia han sido objeto de reediciones de lujo que siguen encontrándose en el mercado: *Pretty Guardian Sailor Moon*, *Magic Knight Rayearth* y *Kamikaze Kaitō Jeanne*. Dichas obras permiten profundizar en el conocimiento del subgénero de “magical girls”, considerado un género de fantasía original japonés, pues los estudios centrados en el manga *shōjo* de los noventa todavía son escasos en Occidente. El estudio también pone a prueba las tesis ofrecidas por estudios previos sobre las características del género *shōjo* y del propio subgénero, recogidas en el segundo capítulo de este trabajo. La hipótesis principal con la que se trabajó fue la de que estas obras ofrecerían información relevante sobre la construcción de representaciones femeninas conflictivas, en las que se aúnan características y temas tradicionalmente masculinos (heroísmo, acción) con otras tradicionalmente femeninos (amor, belleza) con un considerable éxito internacional e influencia en posteriores creaciones occidentales y repercusión en la cultura popular. Por todo ello se trata de obras muy reivindicables como objetos de estudio, tanto como el propio género.

Justamente dos arquetipos, el del héroe y el del amor, serían los elegidos para poner a prueba la teoría de Arquetipos Abiertos formulada en esta tesis, cumpliendo con

el segundo objetivo de la misma, gracias a su representación combinada en dichas obras y presentada a través del protagonismo femenino. Este es otro de los motivos de selección del objeto de estudio, como ya se ha dicho, por el interés de observar cómo las autoras de dichas obras resuelven la tensión de ideales contrapuestos (masculino/femenino) a través de sus personajes femeninos (y en relación con los masculinos).

Finalmente, en el cuarto capítulo de este trabajo se presentan los resultados del análisis de los mangas propuestos en aplicación de las herramientas creadas para esta tesis, y se concluye que han permitido descubrir y ofrecer soluciones para poder afrontar los problemas que se encuentran los creadores actuales para encarar, con éxito, sus propias ficciones, en un nuevo escenario social que rechaza el sexismo pero con una tradición artística donde se ha plasmado, conservado y promovido.

Capítulo 1.

Análisis de los personajes en la historieta, sexismo y arquetipos abiertos

1.1. La historieta o cómic: una definición

Como escribe Antonio Altarriba:

la historieta constituye un objeto de estudio singular, en cierta medida caso único, por el escaso interés que hasta épocas recientes ha suscitado. (...) guarda relación con la literatura, el dibujo, la pintura, el grabado, el periodismo y el cine, incluso, si bien se mira, con el teatro, el diseño o la arquitectura. Tan prestigiosa familia no la ha librado –más bien ha propiciado- su propia orfandad conceptual. (Altarriba, 2011, p. 9).

Los estudios teóricos sobre la historieta se inician a partir de los años sesenta del siglo XX en Europa, y a día de hoy aún no existe acuerdo sobre el concepto de historieta; no hay una definición unánime sobre el propio objeto de estudio, como recoge Gómez Salamanca (2013). En el ámbito español, cada vez se realizan más investigaciones y publicaciones teóricas en este campo, pero normalmente se trata de iniciativas individuales “sin muchas conexiones conceptuales y, desde luego, sin ningún horizonte teórico de convergencia” (Altarriba, 2011, p. 13). Situación que globalmente afecta al estudio de la historieta y que parece derivarse de la condición “interdisciplinar” de la que es, sin embargo, una “forma de expresión específica” (Altarriba, 2011, p. 9) y que cada vez suscita mayor interés, social y científicamente.

El obstáculo que parece representar esta naturaleza multidisciplinar del estudio sobre la historieta, concurrente con otras disciplinas ya expuestas, como el cine o la literatura, para lograr la aprehensión del cómic como objeto de estudio y delimitar sus límites y orígenes, o su propia naturaleza, no sería tal si semejante condición se asumiera con naturalidad y se empleara a favor del estudio de la historieta, beneficiándose de los logros obtenidos en esos otros campos, como de hecho tiene intención de hacer este trabajo, tal y como se expuso en la Introducción.

Ahora bien, para ello es preciso tener muy clara la condición independiente, diferenciada, de la historieta como forma de expresión, ya que la experiencia de lectura de un cómic es completamente distinta a la de la lectura de una obra literaria, o al visionado de una película o la televisión (García, 2010), poniendo en marcha mecanismos cognitivos diferentes para su comprensión, y recurriendo a herramientas expresivas propias y únicas, por lo que su estudio no puede asimilarse o integrarse, sin más, como parte de los estudios de otras áreas de conocimiento y creación como las bellas artes o la propia literatura, donde ha llegado, con mal criterio, a ser considerada un “género” o “subgénero” de la misma (Altarriba, 2011). Sin embargo, el hecho de

requerir herramientas propias para su estudio y análisis no obsta para el empleo de aquellas categorías comunes que puedan resultar útiles, provengan de la literatura, el cine u otras áreas, por el reconocimiento de esa naturaleza compartida con todas ellas que posee la historieta. Lo que podría venir a enturbiar este proceso serían justamente entonces los excesos en el rigor diferenciador, provocados a menudo por la situación que se mencionaba al principio de la historieta como “hermana pobre” del resto de formas de expresión.

Es por esto por lo que los intentos por dignificar la historieta se han sucedido, empezando por su propia denominación, ya que “en España, los dos nombres más difundidos de origen propio hacen referencia a la naturaleza infantil o al escaso valor del medio” (García, 2010, p. 31). Estos nombres son, respectivamente, “tebeo” (infantil) e “historieta” (historia de poca importancia). Esto motivaría la popularización en España del término anglófono “cómic”, que en origen presenta la misma problemática, trasladable a otros países, como Portugal, donde el término más infantil *quadrinhos* ha tendido a ser sustituido por el de *banda desenhada* (abreviado *BD*) tomado, en este caso, del francés *bande dessinée*. La búsqueda de un nombre más prestigioso para esta forma de expresión culminaría con la popularización del término “novela gráfica”, a partir de finales de los años ochenta del pasado siglo. Este término ha sido criticado porque de alguna forma parece querer tomar prestada justamente de la literatura, de la novela, la dignidad que busca, lo que a juicio de varios autores interfiere en el proceso de independización del cómic de la literatura, viéndose como una muestra de “complejo de inferioridad”. Estos autores defienden el uso de los términos acuñados históricamente, cómic, historieta, y tebeo, pues aunque no lo recoge así el DRAE, este último término parece estar empleándose como sinónimo de los otros dos (véase el empleo que del mismo hace Barrero, 2013). En esta tesis serán los términos “historieta” y “cómic” los que se emplearán, indistintamente, con el mismo significado, y se usarán para nombrar a esta forma de expresión.

Porque ¿qué debería entenderse por historieta o cómic? Tal y como Marco Antonio Sotelo M. expone en su trabajo *La historieta como objeto de estudio* (2013), la propia definición de lo que debería considerarse “historieta” no ha dejado de plantear problemas hasta el momento presente, problemas que el autor resume, por una parte, en el uso de *conceptos fetiche* (noción tomada de Umberto Eco) por parte de los propios teóricos de la historieta, los cuales son conceptos genéricos y ambiguos poco demostrados que siguen las definiciones dadas por la tradición académica, definiciones

que sus propios autores han reconocido como inexactas e insuficientes, perpetuando nociones desfasadas, y por otra parte, la limitada muestra de historietas sobre la que suelen basarse los estudios de los que derivan las definiciones, lo que excluye o ignora una gran proporción de historietas, (puede añadirse que habitualmente se da un fenómeno de etnocentrismo) y por tanto restringe la aplicabilidad de las definiciones propuestas a un cierto tipo o género de cómics. Todo esto ha llevado a situaciones en las que la definición del objeto de estudio se soslaya o directamente se considera imposible de definir.

No es el caso de este autor que encara el laborioso trabajo de definir la historieta, definiéndola como sigue:

La historieta es un texto (singular, cerrado en sí, dotado de significado y de una función íntegra y no descomponible) **secuencial icónico (imprescindible) verbal (prescindible).**

- **Conformado por viñetas en orden secuencial sobre una estructura de composición de página** (estática y bidimensional) **determinada.**

- **Su superestructura textual puede ser narrativa, expositiva-instructiva, argumentativa, descriptiva.**

- **Posee signos específicos propios.**

- **Es producto comunicacional especializado y de evolución constante que se difunde generalmente a través de los medios de comunicación de masas.**

- La historieta como texto [puede] ser difundida por diversos medios de comunicación y algunos medios de comunicación masiva. **La historieta no es un medio de comunicación** (Sotelo M., Sección “Propuesta para una definición de la historieta”, párr. 3, 2013).

Interesa desgranar algunos aspectos de esta definición. En primer lugar, Sotelo M. no considera a la historieta un medio de comunicación de masas (lo cual sería una convención de uso tradicional) porque como tales pueden ser considerados la prensa o las revistas donde habitualmente se difunden los cómics, pero no las propias historietas en sí, ya que estas serían “contenidos y no medios de comunicación”, pues tal y como precisa, por ejemplo “un libro es un soporte físico, un medio sobre el cual se difunden imágenes y texto escrito” pero tales contenidos, aunque comunican, no deben ser confundidos con el medio o el soporte sobre el que se difunden (Sotelo M., 2013, Sección 1 de “La historieta es/ no es”, párr. 15). Problema tradicional de la historieta ha sido, desde luego, la confusión entre formato, medio de difusión e historieta, haciendo

de contenido y continente la misma cosa, pese a ser “diferenciables y clasificables”. La historieta es pues “un producto cultural (en palabras de Umberto Eco) que puede ser transmitido por algunos medios de comunicación de masas, especialmente la prensa escrita (periódicos, revistas, etc.) y la Internet” (Sotelo M., 2013, Sección 1 de “La historieta es/ no es”, párr. 13).

Otro de los elementos clave de esta definición es que no considera a la historieta solamente como una narración, otro concepto fetiche (la de definir las historietas como “narración verbo-icónica”) que ha supuesto dejar fuera del campo de estudio a muchas historietas (o generar confusión sobre su naturaleza) como las educativas de corte expositivo, contando con ejemplos señeros como los cómics didácticos creados por el célebre historietista Will Eisner, o las historietas argumentativas, algo paradójico dada la existencia de verdaderos ensayos teóricos como la obra de McCloud *Entender el cómic* (justamente sobre semiótica de la historieta). Su inclusión en esta definición más precisa (e inclusiva) de historieta la permite la consideración de esta como texto, no en el sentido de texto escrito, sino como conjunto de signos o forma semiótica, dotada de clausura y autonomía, coherente, cohesionada, que cuenta con adecuación, intención comunicativa y se enmarca en una situación comunicativa (Sotelo M., 2013). Los textos pueden ser narrativos, pero también expositivos, argumentativos, descriptivos e instructivos, y ejemplos de cada tipo de texto pueden encontrarse en el mundo de la historieta, normalmente combinándose bajo el predominio de un tipo de texto concreto. Es posible hablar pues de tipos de historietas desde este punto de vista, sin limitarse a la finalidad narrativa.

De toda esta definición, que va a ser la seguida por el presente trabajo, cabría cuestionar la idea, defendida por diversos teóricos y también por Sotelo M. (2013), de mantener el humor gráfico como una rama separada del estudio de la historieta (por la falta de secuencialidad), pese a que el humor gráfico emplea los mismos recursos y soportes del cómic para expresarse, se lee y entiende de la misma forma y presenta elementos que no permiten asimilar el humor gráfico a la ilustración sin más. El rechazo de la inclusión del humor gráfico parece más bien provocado por la intención de delimitar el objeto de estudio basada en esa idea de secuencialidad de las viñetas que debe poseer la historieta y no por una “distinción categórica entre ambos” (Gómez Salamanca, 2013, p. 59), salvo la diferencia mencionada, por lo que a efectos de esta tesis y de la definición de cómic planteada también los “textos de una sola viñeta” podrán ser considerados como cómic, porque las viñetas constituyen “las unidades

gráficas y narrativas del medio” (Gubern, 2013, p. 13) y negarles su consideración historietística por el hecho de aparecer aisladas (ser pensadas para aparecer aisladas) no tendría sentido, ya que, si por ejemplo puede concentrarse toda la información que desea transmitirse en una sola viñeta en lugar de dos ¿acaso si se dividiera en dos viñetas yuxtapuestas esa misma información sería cómic y si es en una sola no? Otra cosa es que puedan constituir un género propio dentro del cómic, asimilable por ejemplo a las formas simples propuestas por Spang (2000) para el campo literario, como los chistes o los aforismos (previamente sería preciso analizar de qué tipo de historieta – texto- se está hablando). Esta posibilidad de delimitar géneros dentro de la historieta, enormemente rentable desde el punto de vista científico y de la claridad investigadora, será de hecho propuesta en el siguiente epígrafe. Así que, aunque la secuencialidad sea característica de la historieta, incluir el estudio de esas “viñetas sueltas” dentro de los estudios sobre la historieta podría resultar mucho más rentable y clarificador que mantenerlas en un gueto aparte, ya que además las “caricaturas” se relacionan con la propia génesis de la historieta. Un ejemplo de esta rentabilidad se encuentra en el propio artículo de Sotelo M. (2013) al considerar “caricatura” o “humor gráfico” una viñeta de Mafalda que puede leerse por independiente y cumple con las características del humor gráfico. Sin embargo nadie niega la condición de historieta de la obra de Quino. Historieta que puede expresarse bien por tiras cómicas o bien, como en el ejemplo propuesto por Sotelo M. (2013), como humor gráfico. Por otra parte la secuencialidad puede considerarse presente (y no sería preciso modificar la definición de historieta) ya que incluso una única viñeta puede transmitir una sensación latente de un “antes y un después”, o de algo que “está pasando” y simplemente se ha concentrado en un golpe de vista. ¿No es mucho más sencillo pues incluir al humor gráfico y la caricatura en los estudios sobre historieta y considerarlos un tipo especial de cómic, reducido a su mínima forma de expresarse, entendiendo historieta o cómic, tal y como se ha expuesto, como el sustantivo que denomina a toda la forma de expresión?

Por último el aspecto bidimensional y estático de la historieta, es una restricción física impuesta en la definición para delimitar de qué producto cultural se está hablando y diferenciarlo de otros, sobre todo de híbridos, como podrían ser los cómics animados, con diversos efectos audiovisuales incorporados, o *motion cómic* (Aguirre Curiel, 2013). Por supuesto el soporte papel no es necesario en la medida que en la actualidad existe el cómic digital, pero sí el concepto de página.

El logro que supone esta definición es que clarifica y demuestra la naturaleza y

autonomía del cómic respecto al resto de formas de expresión y muestra todas las posibilidades que como tal tiene el “novenno arte”, incluyendo por supuesto, las posibilidades artísticas. Y bajo el cobijo de esta noción de historieta o cómic, es posible pasar a abordar la polémica de la “novela gráfica”, transformándola en una cuestión de “géneros historietísticos” dentro de las “historietas narrativas”, esto es, aquellas en las que cabe distinguir una historia, compuesta por el contenido de cada suceso (acciones, acontecimientos) que se narra, lo que compone la trama de la obra (inicio-nudo-desenlace) junto a los existentes, personajes y escenario (tiempo y espacio de la narración), y un discurso, o los medios expresivos a través de los cuales se comunica el contenido (Chatman, 1990, citado por Sotelo M., 2013).

1.2. Hacia una nueva taxonomía de la historieta narrativa: “novela gráfica” versus “cuento gráfico”

La mayor parte de estudios sobre la historieta se han centrado en las historietas narrativas, llegando a convertir en requisito del cómic el que haya una narración. Como ha quedado demostrado, esto no es correcto puesto que existen diversos tipos de cómics en función de su finalidad textual, y su presencia no es ni mucho menos residual, aparte de la presencia de otros tipos de texto en las propias narraciones de cómic. Sin embargo los cómics que van a ser objeto de este estudio son, sin duda, narrativos, por lo que interesa concentrarse en estos y ampliar su definición.

Pero en lo tocante justamente a las historietas narrativas, tampoco es clara su clasificación. En este caso el obstáculo para la claridad investigadora parece deberse al otro gran foco de interés de los estudios sobre cómic, los formatos en los que se presenta este, con los problemas expuestos de confundir continente con contenido. Si bien, como dice Trabado (2012)

el soporte condiciona en gran medida el mensaje. Esto es más evidente, si cabe, en el campo del cómic, en el que la poética y las posibilidades expresivas dependen en gran medida del espacio que se les deje para desarrollarse. Los formatos (...) se presentan a sí mismos como algo que los vuelve reconocibles pero, también, ese mismo formato ofrece un cauce de representación que condiciona las posibilidades expresivas (p. 9)

no es menos cierto, como reconoce el propio autor, que “es legítimo clasificar los cómics por su formato externo pero también es interesante penetrar más allá del cascarón formal para examinar desde dentro de la maquinaria y cómo funcionan los

engranajes narrativos” (Trabado, 2013, p. 32).

El polémico concepto de novela gráfica surge justamente en el momento en el que los autores occidentales se dan cuenta de las posibilidades artísticas que ofrece el poder crear historietas sin restricciones de espacio (las principales eran la tira cómica de prensa, y el *comic book* de pocas páginas). De acuerdo a Sabin (2013) la idea de explotar la potencialidad de historias más largas aparece cuando el cómic dejó de ser un producto asociado a la infancia, a la que se le debían ofrecer relatos cortos que captasen su atención, y aparecieron los cómics para adultos. El cambio de público dejó unida la “novela gráfica” al lector adulto, y a un prestigio derivado de historias supuestamente más ambiciosas artísticamente, beneficiado por el prestigio añadido de su publicación en formato libro.

Daniel Gómez Salamanca, en su tesis dedicada justamente a la novela gráfica en España, recoge las diferentes nociones del término novela gráfica, que sintetiza en la siguiente definición:

formato de cómic (que, aunque suele decantarse por parámetros similares a la novela literaria, admite una cierta variabilidad en cuanto a sus características materiales: tipo de encuadernación, tamaño y número de páginas, etcétera) caracterizado por contener una historia autoconclusiva que (independientemente de su serialización previa) habría sido concebida para su publicación en dicho formato y cuya autoría es definida e incluso destacada mediante diversos recursos paratextuales. La novela gráfica está destinada a un público adulto, no necesariamente lector habitual de cómics, por lo que su canal de comercialización habitual no consistiría tanto en librerías especializadas en cómic como en librerías generalistas, cadenas de librerías y (en menor medida) grandes superficies (Gómez Salamanca, 2013, p. 85).

A esta definición hay que sumarle esa idea de que las novelas gráficas son “más artísticas”, presentan un contenido más depurado, mejor, que “los cómics al uso”, por lo que muchos historietistas califican así sus obras para beneficiarse de esa “sensibilidad diferente” que defienden autores como Eddie Campbell (Trabado, 2013, p. 60). Pero el término de novela gráfica también se utiliza como etiqueta comercial por las editoriales para indicar que determinado cómic es editado en un formato “de prestigio”, el formato libro.

Los problemas que esta extendida noción de novela gráfica plantea, sin embargo, son demasiados y de ahí su carácter polémico: si la novela gráfica fuera sólo un formato, no se le debería asociar ninguna valoración acerca de la calidad del contenido. Por otra parte, si sólo es un formato, es factible que haya novelas gráficas dirigidas a un público infantil o juvenil, como demuestra Sabin (2013). Basta con que el cómic se

publique en formato libro tal y como se ha expuesto. Tampoco es posible inferir que los cómics de otro tipo sólo sean capaces de atraer a aficionados a los cómics, independientemente de su formato. Otro problema es que el concepto de “historia autoconclusiva” puede aplicarse perfectamente al cómic no considerado como novela gráfica, ya que cada una de las tiras, páginas o capítulos pueden presentar y de hecho presentan historias completas, aunque globalmente las aventuras del protagonista no parezcan tener fin. Y casos (sobre todo previos a la aparición de este “formato”) en los que se presentase una serialización pero de una narrativa continua, con un final claro, pero que lógicamente no habrían sido pensados para ser publicados como “novela gráfica”, se vuelven confusos. Otros casos, como el del “álbum europeo”, que también es un formato que puede considerarse como libro, no revista ni tira, formato que puede amparar obras que a lo largo de varios álbumes presentan una aventura completa del protagonista y un desarrollo del personaje, igualmente plantearían dudas acerca de su naturaleza.

La noción de novela gráfica así utilizada parece querer funcionar por oposición a otro tipo de cómic caracterizado por su serialización *ad infinitum*, como puede ser el cómic de superhéroes, o las tiras cómicas, cuya autoría (de guión y dibujo) puede ir variando (aunque se la reconozca) frente a un “cómic de autor” como sería la novela gráfica, diseñada “con un final claro”. Al final, al identificar la novela gráfica con el formato libro, tan variable, el resultado es que es preciso acudir a las etiquetas comerciales utilizadas en cada caso para poder distinguir las novelas gráficas de los cómics que no lo serían, por lo que a la postre la categoría de novela gráfica queda en manos de editores o de los autores que quieran calificar así sus trabajos. Y como advierten autores como Sabin (2013, p. 67) “no todos los cómics en forma de libro son novelas gráficas” aludiendo a las compilaciones de ese *otro tipo* de cómics mencionado. El formato libro pasaría a ser un “formato de reciclaje” (Gómez Salamanca, 2013). ¿Pero cómo saber que en todos los casos se trata de un cómic “reciclado” y no una verdadera novela gráfica? Y utilizar el criterio de “calidad” o “vocación artística” no deja de ser, como puede comprobarse, un criterio difuso y subjetivo.

Por tanto, esta noción generalizada de lo que es una novela gráfica no parece en absoluto útil para justamente poder identificar y definir lo que es una novela gráfica de manera que el resultado sea un concepto útil como sistema de clasificación. El error residiría en el hecho de considerar a la novela gráfica como un formato, y no, como su nombre parece indicar, un género.

Algunos autores, como Barrero, ante esta definición, opinan que el término de novela gráfica acaba por reducirse al de “una buena historieta que podría adoptar forma de libro” (Barrero, 2013, p. 223), por lo que el concepto termina por no resultar funcional, proponiendo por tanto olvidarlo y considerarlo a todo como cómic, ya que la novela gráfica parece funcionar como una forma de huir del propio calificativo de cómic o historieta en aras de conseguir un reconocimiento artístico frente a obras consideradas como estereotipadas, pueriles, o pobres. Esto puede verse como una traición al propio medio al intentar tomar prestado su valor de otro arte como es la literatura de la que el cómic pretende emanciparse.

El problema de estas definiciones de novela gráfica es que se centran o bien en la forma de publicación (formato), o en valoraciones acerca del contenido, o en otras características externas a la obra en sí. Si el término novela gráfica, tan cuestionado, toma prestado el término “novela” de la literatura para emparentar así a ciertos cómics con las características de la novela moderna, lo que llama la atención es que la definición de novela gráfica no parta justamente de la definición de novela, y parece que no lo hace por una cuestión ajena a los intereses puramente científicos. Y la novela es un género literario. Y no es posible (sería de hecho absurdo) identificar la novela con el formato libro porque en este formato se publican el resto de géneros (poesía, cuento, teatro...). Del mismo modo, como se ha visto, cualquier cómic puede publicarse como libro, aunque sea como recopilatorio o compilación.

Si el nacimiento y popularización del concepto de novela gráfica se debe a la comprensión por parte de los autores occidentales de la posibilidad de crear cualquier tipo de historia en el medio cómic, y de poder producir sin limitación de espacio (característica del cómic en sus orígenes, que algunos autores llegaron a ver como intrínseca al medio en una visión ya superada), a la manera justamente de la novela literaria, entonces lo que habría que analizar es si la novela gráfica presenta las mismas características de la novela (en otro medio de expresión). Y no sólo detenerse ahí, sino extender la comparación al resto de géneros narrativos. Es decir, es posible formular una taxonomía o clasificación de la historieta narrativa, proponiendo dos géneros historietísticos narrativos básicos: novela gráfica y el que se denominará como “cuento gráfico”, trazando un paralelismo entre el cuento y la novela, dos géneros cuya diferencia esencial es la extensión, más breve o más larga. Puede cuestionarse la adecuación de estos nombres, pero a falta de términos originales para las categorías o géneros del cómic propuestos, utilizar términos derivados de los géneros narrativos

literarios a la manera del de “novela gráfica” permite una gran claridad expositiva (bautizarlos de otra manera no es algo que corresponda hacer en esta tesis).

Esta posible distinción y la utilidad de la misma ha llegado a ser reconocida por autores como Hatfield, que defiende que

para ver con más claridad el arte de los cómics, debemos distinguir estos objetos, cargados de connotaciones [*el autor se refiere a los formatos*], y la propia forma artística. Para alcanzar este objetivo, es de gran ayuda distinguir de manera amplia entre cómics en forma corta y cómics en forma larga. Cada una de estas categorías, la forma larga y la corta, pueden aparecer en diversos envases, aunque cada una ha sido asociada tradicionalmente con un medio, o envase, en particular (Hatfield, 2013, p. 106).

El problema es que una vez dicho esto, la manera de distinguir entre ambas formas por parte de Hatfield vuelve a depender en exceso de los formatos y llega a ser demasiado imprecisa. El propio Sabin también reconoce que “en el sentido creativo, podemos decir que la novela gráfica es al cómic lo que la novela en prosa al relato corto” (Sabin, 2013, p. 67). Esto permite al autor reconocer la existencia de “novelas gráficas” antes de la invención del término. El problema una vez más es la oposición entre novela gráfica y cómic, siendo más rentable científicamente dar la denominación de cómic o historieta a toda la forma de expresión, ya que la propuesta de Sabin puede fácilmente generar confusión y resistencias. Por otra parte tampoco el tema es abordado con la determinación de resolverlo y definir las características de cada forma creativa. La respuesta, por tanto, reside en obtener una precisa definición de dichas “formas del cómic” entendiéndolos como géneros narrativos de la historieta y beneficiándose de dicha consideración como género y de las herramientas que la propia teoría literaria suministra, adaptándolas al cómic.

Cabría en este punto preguntarse si es posible la existencia de más géneros historietísticos “artísticos” (porque ya se expuso en el epígrafe anterior que existen historietas con otra vocación) a la manera de los literarios, pues también se han observado las posibilidades líricas de la historieta (Trabado, 2012, acerca de *Krazy Kat*), y si bien no se han localizado historietas “artísticas” que presenten los elementos definitorios del género dramático (pues no se escriben y dibujan los cómics para ser representados directamente)³, es posible no limitar las posibilidades artísticas de la

³ Spang identifica siete rasgos de lo dramático teatral, destacando la “inseparabilidad de texto y representación” (Spang, 2000, p. 133) que no se da en la historieta (no se producen cómics para ser representados). Aunque los cómics empleados en la industria del cine llamados *storyboards* son usados como paso previo al rodaje, no parecen tener la entidad suficiente como tales, e

historieta al género narrativo.

No es este el lugar para dar por terminada esta taxonomía del cómic, pero sí es preciso detenerse en la misma para poder pasar a abordar el análisis del personaje, cuestión central de este capítulo. Porque el género narrativo de que se trate influye en la concepción del personaje.

1.2.1. El “cuento gráfico”

Como bien decía Trabado (2012), no es lo mismo desarrollar un relato en márgenes estandarizados que hacerlo sin restricciones. Lo primero se habría identificado con el cómic tradicional occidental y lo segundo con la novela gráfica, a la manera de Sabin (2013). Aquí es importante advertir un fenómeno que no se percibe igual en el ámbito literario: la historia del cómic en Occidente viene marcada por lo que parece ser una restricción de espacio, de las posibilidades de desarrollo de una historia bajo los condicionamientos de la publicación donde se inserta el cómic originalmente. Apenas el espacio justo para una viñeta, una tira, una página. Posteriormente el cómic comienza a desarrollarse para otros formatos, pero que tienden a la brevedad, o se caracterizan justamente por esta, desde el *comic book* al propio álbum europeo, un formato más ambicioso. Lo que parece claro es que la historieta ha estado muy ligada al formato serie o al formato serial casi desde sus orígenes (Gubern, 2013), en relación directa con su consideración artística y social, lo que influyó en las características que han solido ser atribuidas al medio. Dichas características no derivaban sin embargo del medio en sí, de la creación en viñetas, sino justamente de la mencionada extensión y las posibilidades narrativas que dejaba. Algo que en absoluto puede relacionarse con una merma artística de la obra resultante, como demuestra Trabado (2012). De igual manera, en literatura, nadie se atrevería a afirmar que todas las narraciones breves o cuentos son “poco artísticas” o tienen poco valor por ser cuentos, o comparados con la novela. Y esta es una distinción crucial: la novela y el cuento son dos géneros con sus propias características, derivadas en gran medida de su extensión, pero con las mismas posibilidades artísticas y de calidad.

Resulta muy útil por tanto asimilar las mismas peculiaridades del cuento al "cómic

incluso podría dudarse de su naturaleza de cómic, pero podrían devenir en un interesante objeto de estudio en este sentido, sobre todo si se diseñaran para su publicación independiente, hubiera acceso a los mismos, se tuvieran en cuenta como obra, hubiera una noción de autoría artística y se crearan no para su modificación o como borrador dependiente (y desechable) de la obra cinematográfica resultante.

tradicional occidental", de relatos cortos o cortísimos conclusivos, con o sin personajes recurrentes, y habitualmente sin continuidad entre las anécdotas expuestas. Desde la tira cómica dominical al cómic de superhéroes, o a las andanzas de Óbelix y Astérix, no es difícil identificar estos cómics como "cuentos gráficos", ya que la definición de cuento puede aplicarse por entero a este tipo de cómics:

una narración sencilla, de corta extensión y de desarrollo generalmente lineal, progresiva o regresivamente, que suele desarrollar una anécdota, cuyo final suele ser sorprendente y, a veces, fuera de la línea narrativa que se ha seguido en el discurso (Bobes, 1993, pp. 40-41).

Kurt Spang ofrece una definición más detallada, en la que sin duda se pueden reconocer las características atribuidas tradicionalmente al cómic:

Las características del cuento se pueden resumir con los términos condensación y síntesis, es decir, se construye como evento único, preferentemente también con espacio y tiempo narrado único, con pocas figuras que tienden, en una evolución dinámica, hacia el desenlace final. Condensación significa también preferencia por la trama y el argumento y no por la psicología de las figuras. Los recursos narrativos que emplea el cuentista obedecen a la misma necesidad de síntesis, es decir, evitará las extensas descripciones, la detallada ambientación y caracterización de las figuras. El narrador se sitúa como observador distanciado, no siempre omnisciente, y presenta las figuras y el desarrollo de la historia en presentaciones escénicas, es decir, evocando las figuras en acción. Se prescinde de diálogos extensos, se observa una acusada tendencia a la simbolización. Cobran una importancia desacostumbrada los títulos, los principios y los finales de los cuentos. Se podría resumir diciendo que el cuento es el arte de la omisión.

Dada la brevedad del cuento, el lenguaje cobra una importancia mayor que en narraciones extensas; cada detalle cuenta, como en una miniatura; el autor no se puede permitir digresiones. El nivel estilístico es medio, no le va el lenguaje rebuscado y festivo al cuento. Lo mismo se debe decir respecto de la sintaxis que se caracteriza por su sobriedad (Spang, 2000, p. 111).

Tanto Trabado como Eco dan cuenta de estas características tradicionalmente atribuidas al cómic y valoran la pericia con la que los historietistas lograban y logran condensar en una extensión mínima una enorme cantidad de información así como sentimientos o atmósferas. Eco pone una página del cómic *Steve Canyon* de ejemplo para demostrarlo (Eco, 2006) y luego analiza la sorprendente hondura psicológica de personajes como Carlitos y Snoopy, lo que demuestra que la artísticidad de un género no depende de su clasificación.

Y precisamente por su carácter de "cuento", de narrativa breve, de estos cómics, los cuentos populares y los mitos de los que muchos de los propios cuentos derivaban como versiones degradadas de estos (Bobes, 1993), así como las breves narraciones "pulp" (y el propio cine) serían fuente de inspiración del cómic occidental tradicional.

Pruebas de este fenómeno pueden encontrarse en los primeros *comic book* norteamericanos. Muchas historietas de este tipo aparecerían en publicaciones de los años cincuenta de la futura Marvel con títulos como *Tales of Suspense* (Cuentos de Suspense) o *Strange Tales* (Cuentos Extraños) lo que puede considerarse un reconocimiento explícito pero que luego devino inconsciente de la naturaleza de tales narraciones. Y en el imaginario “pop” (popular) los superhéroes son a menudo considerados “mitos modernos”, reinenciones y reinterpretaciones de las figuras mitológicas y sus atributos. Los cuentos de hadas en formato cómic (como los publicados a partir de los años cuarenta en España, por ejemplo en la colección Azucena) son otra buena prueba de este fenómeno. Pero incluso aunque no se basaran en cuentos populares las narraciones breves del cómic aparecen marcadas por la naturaleza ya expuesta. Se componen del relato de una anécdota con final sorpresivo tal y como apuntaba Bobes, e incluso los relatos más adultos se mueven igualmente en los límites del cuento, de la narración breve, tal y como sucede en el ámbito literario pero con las especificidades propias del medio. En este sentido el cómic desarrolló rápidamente fórmulas visuales que facilitasen la comprensión, en aplicación de esas “leyes del mínimo esfuerzo” que como apunta Bobes (1993) también son propias del cuento popular. Pero al mismo tiempo muchos de estos “cuentos gráficos” son capaces de mostrar reflexiones profundas sobre el género humano y plantear personajes que van más allá de los atributos psicológicos que se atribuyen a su físico, al estilo del “cuento de autor”.

1.2.2. La “novela gráfica”. Diferencias con el “cuento gráfico”: serie y serial

La diferencia fundamental del cuento con la novela es su extensión. En el caso de la novela, esta puede ser tan larga como se quiera porque

la novela es el reino de la libertad, libertad de contenido y libertad de forma, y por naturaleza resulta ser proteica y abierta. La única regla que cumple universalmente es la de transgredirlas todas, y este aserto debe figurar en el preámbulo de toda exposición sobre el comentario o lectura crítica de la novela (Villanueva, 1989, pp. 9-10).

Dicho aserto es justamente el que ha dificultado tanto cualquier intento de definir la novela. Y esta es a su vez la razón de ser de la novela gráfica, surgida en el momento en el que los historietistas se dieron cuenta de que el cómic (como forma de expresión narrativa) permitía contar cualquier historia (sin restricciones de género temático) con la

extensión que fuera precisa y poniendo en marcha todos los recursos y técnicas narrativas que se quisieran. En este sentido el uso de la noción de novela es adecuada pues el espíritu es el mismo. Ahora bien, como ya se expuso, en lugar del reconocimiento de este carácter e intencionalidad, la noción de novela gráfica ha acabado utilizándose como marca de calidad frente a, justamente, el cuento gráfico, pervirtiendo el término, cuando no se ha dado ese uso confuso mezcla de formato y público potencial (adulto). Si es claro que la calidad de una novela no depende del hecho de ser una novela, ni siquiera de su publicación en forma de libro (pues su publicación puede ser serializada en publicaciones periódicas, o aparecer en otros formatos, como las audionovelas) o de su público potencial (las novelas se crean para toda clase de público, y por supuesto independientemente de su edad) por el mismo motivo la novela gráfica ha de carecer de toda consideración que no derive de sus características intrínsecas como “género historietístico narrativo”.

Para poder discriminar entre un “cuento gráfico” y una “novela gráfica” resulta fundamental acoger las tesis que localizan la génesis de la novela en el cuento, y que serán demostradas en el ejemplo, tomado del manga *shôjo*, que se expondrá en el capítulo siguiente, donde en una misma obra puede apreciarse el paso de una narrativa propia del cuento a una narrativa novelística. Dichas tesis son resumidas así por Bobes (1993):

las tesis que ponen en relación genética la novela con el cuento, suelen destacar que la diferencia entre uno y otro género no se debe solamente a la extensión mayor de la novela, considerada ésta como el resultado de la reunión de varios cuentos, o la ampliación de uno mediante intercalaciones de nuevos relatos, sino que el cuento centra su interés en la acción, sin que deje de manifiesto su vinculación con la vida, mientras que la novela organizada por la concurrencia de un conjunto de cuentos, utiliza como elemento coordinador la vida y, sobre todo, la trayectoria del aprendizaje de una persona: el protagonista. De este modo el relato novelesco no es una acumulación de distintas cuestiones, es la articulación de todos en una lectura común por razón de su sentido final (p. 71).

Esta noción permite discriminar así, en el ámbito del cómic, entre las compilaciones de “cuentos gráficos”, como las antologías o recopilatorios de tiras cómicas o de las aventuras de cierto personaje, y la novela gráfica que articula un todo coordinado en torno a una idea común. Es por esto que la novela “no admite repeticiones totales” (Bobes, 1993, p. 101) independientemente de que se la considere novela cerrada o abierta, siendo esta última “aquella cuyos episodios no tienen una unidad estructural, y su número no está limitado, de modo que parecen sumados sin

otras relaciones” (Bobes, 1993, p. 100) más que la unidad que les otorga el compartir protagonistas, otros personajes u otros elementos. Y esto porque si “la novela cerrada presenta una estructura que subordina todas las partes, la novela abierta presenta una estructura también cerrada cuyas partes se subordinan a la idea que se quiere ratificar” (Bobes, 1993, p. 101).

Es en este momento en el que resulta preciso introducir los conceptos de serie y serial que son las "dos estructuras básicas del relato seriado: la historieta autoconclusiva (series) y la narrativa continua (serial)” (García Martínez, 2012, p. 228). En la primera hay un equilibrio que se rompe y hay que reparar, cada episodio ofrece clausura, se mantienen personajes, escenarios y relaciones pero las tramas son independientes, lo que no implica que carezcan de memoria. Frente a esta estructura cíclica tenemos el otro modelo, el serial, lineal y acumulativo. El episodio es medida de longitud y no reseteo (García Martínez, 2012).

Se toma esta cita de un estudio del medio televisivo, pues es este ámbito, junto al del cómic, donde el relato serial ha llegado a su máxima expresión (dado que el serial radiofónico ha decaído). Por su forma de publicación (cómic) o emisión (televisión) ambos formatos son los más habituales mediante los que se ofrece una narración en dichos medios. La génesis del cómic aparece ligada a las publicaciones periódicas y a la brevedad de sus formas; los autores se ven en la obligación de diseñar un relato breve o brevísimo tras otro pero en el que pronto se establece la recurrencia de personajes. Esta iteratividad como ya observaba Eco en torno a Charlie Brown (Eco, 2006) permite, por acumulación, llegar a definir muy bien a personajes a priori sencillos y esquemáticos, de los cuales se ofrecen fragmentos de vida, anécdotas, de gran calidad artística, incluso lirismo, como sucede en el caso del famoso Krazy Kat (Trabado, 2012), pero el lector ocasional realmente no precisa leer dichos fragmentos en el orden en el que fueron publicados, o no necesita leerlos todos: es posible actualmente encontrar selecciones en el mercado de “Lo mejor de Charlie Brown” o “Lo mejor de Mafalda” (algo impensable con un relato de tipo novelesco, que no puede ser entendido al completo si sólo se lee una parte). Por mejor definidos que resulten los personajes una vez se han leído gran cantidad de tiras, o incluso aunque algunas presenten cierta continuidad entre sí, e incluso se conserve una cierta memoria, basada en esa iteratividad y recuperación de motivos, aparece clara la clausura de los episodios y su independencia respecto a los demás y al todo que componen, no existe un tema o idea de fondo más que el que (o los que) el lector pueda inferir por acumulación. Ciertamente un cuento gráfico “puro”

aparecería mucho más independiente, y normalmente un posible recopilatorio en forma de libro se basaría en el autor coincidente de dichos “cuentos”. Los investigadores reconocen que las fronteras entre la narrativa breve y la extensa tienden a difuminarse, y puede apreciarse, cuando la narrativa breve se serializa, cómo comienza a tender hacia las formas novelescas en una tensión constante.

La estructura de serie posee un gran predicamento en el ámbito de la historieta: desde las aventuras del Capitán Trueno o Tintín, a la narrativa propia del cómic de superhéroes, donde las tensiones entre los reinicios constantes y la posibilidad de ofrecer una trama realmente serial son continuas, tal y como Eco también observa en torno a la figura de Superman (Eco, 2006). En las series los personajes no envejecen, los diversos acontecimientos apenas les afectan o muy superficialmente, y es posible regresar a la situación inicial. Sí puede existir la memoria hasta cierto punto, y que se recuperen personajes y temas, y es posible que un capítulo se divida en varias partes, pero también es posible el disfrute por independiente de las partes que componen la colección, la serie. Es posible contentarse con leer un solo álbum de *Los Pitufos*, o uno de *Mortadelo y Filemón*, para conocer a los personajes, porque el hecho de haberlos leído todos no va a ofrecer apenas nueva información acerca de personajes ya terminados desde su primera aparición, más propios, pues, del cuento que de la novela. O incluso se puede ofrecer todo un arco argumental y de evolución del personaje que por independiente podría llegar a convertirse en una novela, pero que al final termina por reclamar su sitio como “una aventura más, un cuento más sobre X”. Y es que como dice Eco en su brillante análisis: “un esquema iterativo se convierte y sigue siendo tal, solamente en la medida en que sostiene y expresa referencias semánticas que están a su vez privadas del desarrollo” (Eco, 2006, p. 249).

Las intenciones novelescas de un autor como Stan Lee sí son más conocidas (Borges, 2014) y quedan patentes en las historias originales de todos los personajes que creó. Sin embargo la visión comercial de la industria editorial como “cuento” de cada *comic book*, y la actuación del denominado “efecto *Reichenbach*” (García Martínez, 2012, p. 240), es decir, la evitación de cualquier acto irreversible (que sólo comenzó a cuestionarse a partir de los sesenta con efectos polémicos y de gran alcance que fueron valorados como la madurez del cómic de superhéroes) limitó las posibilidades de que los superhéroes generasen narrativas verdaderamente seriales: al final era preciso regresar a la situación inicial, resetear los universos con explicaciones más o menos plausibles o sin ninguna explicación, retomando personajes y redefiniéndolos de nuevo.

Todo para no perder la concepción “mítica” (Eco, 2006) de los superhéroes. Se trata el cómic de superhéroes de un ámbito de gran interés para el estudio, dado su carácter híbrido de serie-serial que no logra definirse en un sentido u otro cuando es valorado en su conjunto: así, las hipotéticas novelas gráficas sobre el superhéroe “X” o “Y” podrían ser consideradas como cuentos extensos o “relatos breves gráficos” que insertos en el conjunto de las andanzas del personaje resultan de valoración ambigua, pues a menos que renieguen de la continuidad con el resto de “cuentos gráficos” sobre el personaje o se presenten como claramente independientes, con su propio comienzo y final, sólo son una pieza más, una aventura más en una narrativa fragmentada donde las partes importan más que el todo y eso permite altibajos en la calidad o diferencias de enfoque, y el cambio de guionistas y dibujantes sin más explicaciones y sin que sea necesaria una adhesión a lo relatado previamente, en una reinterpretación constante similar a la del cuento popular.

Coloquialmente los términos serie y serial se confunden y éste último apenas es utilizado. El éxito de seriales televisivos como *Juego de Tronos* (serial y no serie) o la clásica popularidad de las “telenovelas” cuyo nombre da fe de su carácter tanto novelesco como serial trasladado al ámbito audiovisual, nos habla del triunfo hoy de la narrativa novelesca en el medio como la predilecta por los espectadores, dentro de “la civilización de la novela” a la que alude Eco (2006, p. 228). Es el mismo fenómeno que se da hoy en la historieta con la “novela gráfica”, aunque cabe cuestionarse si todas las novelas gráficas que reciben esa etiqueta realmente serían “novelas gráficas” conforme al concepto que se está proponiendo. En algunos casos podrían considerarse “novelas abiertas”, ciertamente, pero tiene que existir la intencionalidad de esa lectura común de las partes para dar con el sentido de toda la obra, del conjunto.

En este sentido, en el ámbito literario se suministra una noción más, la del ciclo de cuentos:

La serie tiende a la reiteración, el ciclo (cuento secuencial) aspira a la totalidad y pretende transferir un acontecer acompasando cada entrega al transcurso vital del lector hasta el punto de que éste se va familiarizando y envejeciendo con los personajes. La serie se caracteriza por el retorno repetitivo de ciertos elementos y por la discontinuidad de la intriga: las partes predominan sobre el todo; el ciclo se apoya, en cambio, en el retorno evolutivo del héroe y en la continuidad de la intriga, el todo vale más que las partes. “*El ciclo es el conjunto novelesco que tiende a un equilibrio eficaz entre la independencia relativa de cada volumen y la totalidad por transcendencia del conjunto*” (Besson, 2004, e Ingram, 1971, citados por Altisent, 2006, párr. 4).

En otra parte del texto la autora incide en esa necesidad de que el cuento secuencial constituya “un punto de vista parcial que forma parte de una totalidad conceptual y temporal”. Hay que observar que si bien se utiliza la noción de cuento, esos cuentos seriales sí conforman una novela gráfica de tipo abierto. Eso es lo que sucede con *Gasoline Alley*, cómic analizado por Trabado (2012).

En cambio, la serie de cuentos, como ya se expuso, no persigue ese efecto a largo plazo. La exigencia de memoria no existe, es un plus para disfrutar la historia, pero no es necesaria; en el serial o en el ciclo de cuentos sí. La diferencia entre el serial y el ciclo de cuentos reside en que el serial sí es una narrativa continua, y en nada se diferencia una vez recopilado de la novela al uso. Sólo hay que poner como ejemplo el folletín o la literatura por entregas. En el terreno del cómic la novela gráfica por entregas también es habitual, así *El Príncipe Valiente* constituye un ejemplo paradigmático, serializado por páginas dominicales pero cuya narrativa continua está fuera de toda duda y a través de ella el protagonista crece, madura, forma una familia y cambia. Volviendo a la cuestión del problemático cómic de superhéroes y su carácter a veces híbrido, algunos autores como Nelson en el ámbito televisivo lo han llamado “flexi-relato” (Nelson, 2007, citado por García Martínez, 2012, p. 229), una serie compuesta por capítulos independientes entre sí pero que esbozan una trama general de fondo. Por tanto, quizás habría que hablar en este ámbito todo lo más de una forma ciertamente novelesca o tendente a ella inserta dentro de la serie superheroica, pero difícilmente de verdaderos seriales, esto es, novelas gráficas serializadas.

Un buen ejemplo de tensión serie-serial es el caso de la obra *W.i.t.c.h.*, un cómic dirigido al público preadolescente (principalmente femenino), integrado en un modelo comercial de tipo “media mix” (Pereira Ventura, 2014) con adaptación a serie de animación y venta de productos derivados, creado por Elisabetta Gnone para Disney (con guiones y dibujo de varios autores italianos). Este cómic serializado por entregas en la revista monotemática del mismo título, y después recopilado en álbumes o libros, siguió al comienzo un esquema serial muy claro que toma como guía el subgénero de “magical girls” japonés que va a ser estudiado en esta tesis. Las jóvenes protagonistas, dotadas de poderes mágicos, tienen una misión que cumplir que compaginan con su vida en el instituto, pero todo lo que viven se va acumulando y tiene efectos en el futuro: no es posible seguir un número sin conocer los anteriores, la independencia entre entregas es mínima. La concepción de la obra es pues la de una novela gráfica serial, que posteriormente es editada en formato libro donde no se aprecian cambios en la

continuidad de la narración más que cambios mínimos en el estilo de dibujo por ser obra de diversos autores. El problema llega ya muy avanzada la obra, cuando se han resuelto varios arcos argumentales y en todo momento se ha respetado la estructura novelesca, habiendo podido los lectores “crecer” con los personajes. Pero a partir del número 59 de la revista se decide hacer debutar de nuevo el cómic (con el subtítulo *W.i.t.c.h. New Power*, al que seguirían otros), si bien el “nuevo título” se plantea como la continuación del anterior. Pero se cambia el uniforme mágico de las protagonistas, que han quedado fijadas en la misma edad, se vuelve a iniciar la numeración, y se “olvidan” los eventos anteriores. A partir de ese momento los arcos argumentales sí guardan la linealidad entre sí, pero en cuanto termina uno se sigue otro sin que en absoluto afecte o cambie el estatus de las protagonistas. Las relaciones sentimentales quedan congeladas, otros personajes secundarios ya no son recuperados, “se olvidan” de ellos e incluso se aprecian fluctuaciones en la personalidad de las protagonistas, que deben respetar el rol atribuido a cada una sin más cuestionamientos, a diferencia de los conflictos de los capítulos anteriores, para mantenerse inamovibles y respetar las reglas de la iteración. El serial se transforma en serie y rinde pues tributo a la iteratividad de las tramas. Los cambios de formato de la revista (en los números de *100% W.i.t.c.h.*), y los reinicios de numeración se suceden, quizás buscando nuevos lectores más jóvenes, pero es justamente este cambio de “género” el que provoca la pérdida de popularidad de la hasta entonces exitosa obra. Los lectores que leían o esperaban leer una novela gráfica se encuentran con que los personajes ya no van a evolucionar más, y esto frustra sus expectativas. La ahora serie es cancelada en 2010 en España sin que se llegase a ningún final que resuelva el destino de las protagonistas, salvo la inclusión de algunos “especiales” que desarrollaban posibles historias alternativas. *W.i.t.c.h.* es por ello un buen ejemplo del paso de lo que se presentaba como serial a serie con repercusiones en su éxito comercial, quizá por la mala comprensión de lo que se estaba ofreciendo por sus propios creadores. Y demuestra la importancia de saber reconocer el género narrativo que se está desarrollando para comprender cómo afecta a los personajes y su recepción por parte del público.

De este modo, cuando se trate de una novela gráfica serial, con tramas interdependientes, y una estructura lineal y acumulativa, el lector podrá objetarle que “la trama avance lento”, “no desarrolle más los personajes”, “se eternice” o “meta relleno” (aventuras que no avanzan en la trama), es decir, le objetará su aproximación a una serie y su esquema iterativo, mientras que cuando se trate de una serie los parámetros de

lectura son distintos y tales críticas no tendrán sentido. Por tanto dichas críticas o similares suele suscitarlas no sólo el deseo de mayor calidad de la obra, como podría pensarse, sino como se ve en este caso, el deseo de una mayor fidelidad al género novelesco, que exige una narrativa continuada basada en la causalidad y la imprevisibilidad (Eco, 2006).

Una noción que parece que puede resultar útil adicionalmente para discriminar entre serie y serial es también la idea de cierre o clausura del relato. Sea el final cerrado o abierto, la novela gráfica serial, por mucho que dilate su conclusión, aspira a tener uno, a diferencia de la serie (de “cuentos gráficos”) que no lo necesita para dar sentido a todo lo relatado. El serial precisa que no sea posible recuperar a los personajes sin más explicación, ni que la historia pueda continuarse *ad infinitum* sin que se aprecie el paso del tiempo, sin que nada cambie.

Estos ejemplos demuestran por tanto cómo las nociones propuestas de novela gráfica y cuento gráfico y sus variantes serializadas, novela gráfica serial y serie de cuentos gráficos, permiten discriminar entre los diversos tipos de obras de cómic sin dejarse engañar por el formato en el que hayan sido publicadas. Es posible superar la “máscara” del formato, en base a los argumentos que otorga el género.

No es este el lugar para continuar desarrollando la cuestión de esta nueva taxonomía del cómic propuesta, pues necesitaría un estudio detallado teniendo en cuenta que, como en el caso de la literatura, se presentan casos donde las divisiones entre un género y otro se difuminan. En el aspecto de la extensión, se requeriría un acuerdo acerca de las dimensiones básicas a partir de las cuales un “cuento gráfico” pasaría a poder considerarse como “relato corto gráfico”, y qué se consideraría como “novela corta gráfica” y como “novela gráfica” a secas, por poner algunos ejemplos, lo cual bien podría depender también del género temático de que se tratase, y de otras variables. Lo que cuenta en todo caso, más allá del número de páginas que, como vimos dada la tendencia a la narrativa serial del cómic, puede ser considerable, son las notas que caracterizan a cada género: la razón de ser del cuento es el de ser una unidad breve de lectura lo que implica una narración eficaz, rápida y directa al grano, lo que genera un efecto o permite sostener una situación que no sería apta para un desarrollo más largo o no podría obtenerse en este; a medida que aumenta el espacio aumentan las posibilidades de incrementar los conflictos y de profundización en los personajes y la trama, hasta llegar a la libertad de la novela, que a su vez puede integrar otros géneros dentro de sí (otros cuentos, relatos breves, poesías, etc.). Lo importante entonces es

atender a cómo se integran las partes en el todo. Aparte sería posible introducir nociones que requerirían de un estudio específico, como la de “microrrelato”, que en el ámbito del cómic narrativo ya dispone de nombre propio: la tira, que puede reducirse hasta la unidad mínima de sentido en el cómic que es la viñeta. Los “chistes gráficos” son una excelente muestra de formas historietísticas extremadamente breves, muy cultivadas además, y que pueden llegar a niveles de gran virtuosismo para comunicar toda clase de mensajes. En este caso la imagen permite comunicar mucha más información en un golpe de vista que la que sería posible sólo textualmente, y en menos espacio, además de multiplicar los sentidos posibles. Pese a ello, como ya se expuso al principio, el “humor gráfico” tiende a ser excluido del análisis del cómic, pero en todo caso podría ser excluido del cómic narrativo (de ahí la importancia dada a la secuencialidad) pero no del estudio de la historieta como forma de expresión.

Hasta ahora todas las referencias han provenido del cómic occidental. Pero ciertamente todo lo expuesto puede aplicarse al manga, siendo de hecho los autores japoneses pioneros en el descubrimiento de las posibilidades de la historieta para narrar todo tipo de historias sin restricciones de extensión. En el Capítulo 2 se ahonda un poco más en esta cuestión de los géneros narrativos centrándolos ya en el manga, con ejemplos de algunas obras publicadas en España, y el análisis en detalle de un caso extraído del manga *shôjo* que permite observar el paso del “cuento gráfico” a la “novela gráfica” en el contexto de una misma obra, y demostrar la utilidad y claridad que supone la aplicación de esta noción de géneros historietísticos narrativos al estudio del cómic y sus personajes.

1.3. La teoría del personaje

Resulta sorprendente constatar que en el ámbito de la propia teoría literaria el estudio del personaje ha sufrido y sufre un notable abandono, no existiendo una definición unánime de lo que se considera "personaje", puesto que a lo largo de la historia de la literatura las diversas corrientes teóricas han tratado de dar respuesta a la cuestión desde aproximaciones muy dispares, llegando a afirmarse incluso la crisis del personaje como elemento del relato, pareja a la indefinición del propio concepto de novela y el desarrollo de esta, así como la evolución del drama (Bobes, 1993). En los últimos años sin embargo autores como Marina Mayoral o Carlos Reis, como coordinadores de obras como *El personaje novelesco* (1990) o *Figuras da ficção* (2006)

y sus iniciativas relacionadas del mismo título, han vuelto a colocar al personaje en el centro de sus investigaciones y en la necesidad de aproximarse a esta figura tanto desde el punto de vista del crítico como del escritor o escritora.

La situación de abandono del personaje desde el punto de vista de los análisis científicos también se vive en los nuevos medios artísticos, tanto en el audiovisual (cine, televisión) como en el cómic, situación en parte debida tanto a la juventud de ambos medios como a su reciente toma en consideración como medio artístico. Esto hace que en dichos ámbitos haya que buscar la figura del personaje como sujeto central de análisis en manuales de escritura de guión orientados por una motivación práctica, más que científica, aunque eso no impida resultados notables desde este punto de vista, si bien normalmente debidos más a una intuición certera que a un análisis sistemático preocupado por demostrar sus argumentaciones, lo que hace que sus logros puedan pasar por completo desapercibidos, especialmente para la comunidad científica.

En este sentido los manuales de guión cinematográfico (y audiovisual en general) son los que mayor atención han prestado al personaje, y los que a menudo son tomados como referente (también por su mayor tradición y desarrollo) por los guionistas de cómic puesto que apenas existen manuales de guión específicos para este medio, considerándose aptos los primeros para entender la esencia del guión y adaptándolos a las exigencias del ámbito historietístico, como atestigua el artículo de Óscar de Majo (2011) “Técnicas para la elaboración de un guión para historieta”. Las obras de creación de guión cinematográfico más frecuentemente citadas y consideradas de referencia son, entre otras, *El libro de guión* y *El manual del guionista* de Syd Field, *El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* de Robert McKee, *Anatomía del guión* de John Truby, *Cómo se escribe un guión* de Michel Chion, *Arte y ciencia del guión* de Philip Parker, *Técnicas del guión para cine y televisión* de Eugene Vale y *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* de Linda Seger, conformando estos autores una especie de canon bibliográfico para guionistas. Tal y como reconoce expresamente Diego Matos en su artículo para Zona Negativa, una de las webs españolas más importantes dedicadas al mundo del cómic:

Si no se habla a menudo del arte del guión de cómic es debido a que no existe un corpus específico, ni teórico ni práctico, para aprenderlo. La mayoría de las técnicas y de las claves del guión sí se encuentran, por ejemplo, en libros relacionados con el mundo del cine. Muchas de esas teorías se pueden aplicar a las viñetas (Matos, 2010).

Esta apreciación se debe a que de los numerosos manuales existentes en el mercado sobre creación de historietas, la mayoría se centran en el dibujo, en “cómo se dibujan cómics”, dando preferencia al apartado visual por encima del guión, que queda relegado a un segundo plano. Suelen ser obras de historietistas para historietistas, como muchos de los textos que se han ocupado de reflexionar sobre la historieta, pero su problema reside en que proponen la manera de dibujar personajes, definidos por el físico, antes de haberles dado una verdadera dimensión interna. Se puede decir que en efecto, muchos de dichos manuales focalizan su atención en el personaje (cómo dibujar superhéroes, “chicas guapas”, ancianos, etc.) pero al desgajar el aprendizaje del dibujo de la narración, característica fundamental del medio, sin duda ofrecen un sesgo notable del proceso de creación de una historieta y del personaje (que como se verá más adelante se construye en la acción), además de correr un gran riesgo de estereotipación visual. Y aunque dichos manuales pueden entenderse como guías de referencia de dibujo y técnicas, provocan la sensación de que “para hacer cómic basta con saber dibujar”. Si bien el dibujo es el elemento imprescindible para considerar la existencia de una historieta, el saber contar una historia, el interés de esta y la caracterización del personaje (no sólo física) no son elementos secundarios cuando se está ante un cómic narrativo.

En el ámbito del manga, en España, de entre las numerosas publicaciones que aparecieron sobre “cómo dibujar manga” (como la extensa colección de Norma Editorial con esa frase como título) cabe destacar una de las pocas que se ocupó del guión, el curso por entregas (probablemente su mayor escollo a la hora de lograr popularidad) *Cómo dibujar manga* (2008) de Salvat, publicación de una obra original japonesa (*Manga no Tatsujin*), con un apartado dedicado a la historia y guión (y otra al mundo del manga denominada “foro manga”). Sin embargo el propio título del curso y su publicidad (en el propio folleto promocional se indicaba “¿quieres ser dibujante de manga?”) denotaba de nuevo el mayor valor concedido al dibujo, así como un mayor número de páginas por entrega dedicadas al dibujo y sus técnicas.

En lo que respecta a los manuales de semiótica del cómic, estos siguen en este sentido a los de teoría literaria, reservando un apartado breve al personaje que sigue los principios del análisis literario, como los de Muro Munilla (2004) o Varillas (2009), mientras que los más divulgativos de McCloud (2009) o Eisner (2007), historietistas de prestigio, se encuentran centrados en el lenguaje del medio y sus peculiaridades (y su reafirmación como arte). Respecto a la práctica del guión, es preciso rastrear textos o

declaraciones de los autores de cómic, que o bien se centran en los aspectos puramente técnicos, o reflexionan sobre su experiencia con mejor o peor acierto. No se puede hablar en ningún caso de una “teoría del personaje de cómic” general, en todo caso fragmentaria y tangencial, o referida a un concreto tipo de cómic.

Un problema, o preocupante tendencia, que se percibe en los autores sin embargo, y que repercute directamente en la consideración del personaje, es la creencia en la clara “tendencia estereotípica del cómic” (Muro Munilla, 2004, p. 92) como algo consustancial al medio, por su naturaleza icónica. En este sentido se puede hablar de una confusión entre la iconicidad del dibujo y la estereotipación del personaje en sí, justamente por desatender su dimensión interna y su actividad dentro del relato. Icono, en la acepción de McCloud, no es más que “una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea” (2009, p. 27), y su nivel de iconicidad varía, desde los propios dibujos a los símbolos, y siempre con un carácter convencional. La noción de estereotipo como idea inmutable o que no aporta información nueva no debe ponerse automáticamente en relación con lo que no son más que “representaciones visuales”, con su grado de estabilidad y reiteración que permite la comunicación, pero que no las transforma automáticamente en estereotipos. En el terreno del personaje, en cualquier caso, este no puede reducirse a su imagen visual y los preconceptos que evoca, pues se falsearía su análisis, por escaso que sea su desarrollo como tal. El problema de la concepción del personaje de historieta como naturalmente estereotípico y promover su creación en estos términos, los de “físico como reflejo del alma”, es que limita y falsea enormemente las posibilidades del medio y su comprensión. Por tanto esta idea debe ser desechada.

Es habitual que debido a la situación precaria del historietista español profesional, que hace que tenga que crear pensando en el mercado exterior (García, 2011) se especialice en su faceta de dibujante, con guión de otros, y en la venta de ilustraciones, más lucrativa. García da cuenta de los problemas que la falta de práctica, madurez y tradición (y una industria asentada) en España genera entonces en los nuevos autores a la hora de encarar una narración, sobre todo extensa.

Situación preocupante en la medida en que las herramientas de construcción del personaje, del guión, los métodos de creación han quedado como se ha visto al albur de libros o cursos comerciales; a los enseñados en academias o cursillos por, en su caso, historietistas profesionales en base a su experiencia práctica personal, con mayor o menor capacidad de reflexión y autocrítica, y tal vez no la suficiente formación teórica;

a blogs, foros, webs especializadas, gracias al auge de Internet (que sintomáticamente sí suelen dedicar su tiempo al tema del personaje, aunque con criterios variopintos); y al recurso a manuales de otras artes. Estas son las herramientas que los futuros creadores van a utilizar como ayuda o guía para elaborar sus cómics, además de su propia experiencia, en una disciplina a menudo autodidacta o en la que la formación se ciñe al ámbito de la imagen (en el ámbito universitario apenas han aparecido, en escasos centros españoles, algunos cursos sobre historieta en la forma de cursos de verano o para la obtención de créditos de libre configuración, (por tanto breves y no siempre continuados en el tiempo) pero más orientados al público universitario que al general y enfocados como complemento de otras disciplinas, sin que se pueda hablar de una formación universitaria específica en estudios sobre la historieta).

¿Implica esto que no seguirán apareciendo obras de arte en la forma de historietas, y personajes geniales? No, llevan apareciendo desde que nació el medio, gracias a la intuición y sensibilidad de los autores, aunque su conocimiento no se verbalice en una teoría. Sin embargo, la investigación científica en este terreno (por las ciencias humanas, la ciencia del arte), seria y rigurosa, si no renuncia a su aplicación práctica, y no se conforma con una posición gregaria y segundona, siempre va a permitir clarificar nociones, elaborar teorías de aplicación general y específicas del medio, señalar posibilidades de evolución, y mejorar la comprensión de una forma de expresión que, aunque ha visto su prestigio social incrementado, puede verse lastrado (como se ha visto anteriormente) por los prejuicios, aún inconscientes, de los propios profesionales, editores y público, así como por las malas prácticas investigadoras. La obligación de toda investigación sobre el arte es justamente ser la herramienta que permita al artista llegar a lo más alto. La crítica y el análisis no deben censurar, ni limitar, ni meramente describir, sino ofrecer recursos y ayudar a comprender los fenómenos que de otro modo, podrían pasar desapercibidos. Por ello no pueden permanecer separados del creador o poco accesibles, y por ello la actividad investigadora en un medio joven es una necesidad.

A esto se suma el interés que la ficción despierta como sujeto de estudio desde las disciplinas sociales como la pedagogía, la sociología, los estudios de comunicación, los estudios feministas y los análisis de género, entre otras, y se puede observar en todas ellas cómo el interés por el personaje, por las representaciones humanas que se hacen en cada obra, es central y fundamental, entendiéndolo como el vehículo a través del cual se contribuye a construir el imaginario social.

Todo esto muestra la imperiosa necesidad de dar respuesta desde la teoría artística a la que es posible denominar como “la cuestión del personaje”, ofreciendo categorías y herramientas de análisis que hagan accesibles los postulados científicos, sobre todo para los propios artistas que son los que han de ponerlos en práctica. En este estudio no se considera el arte como algo inefable o inaprehensible o producto de las musas, pero tampoco se pretende defender la imposición al artista de criterios o fórmulas que irían en contra de la libertad artística. Lo que se persigue es el articular herramientas creativas, formas de hacerse las preguntas correctas. Por esto trata de ser este un estudio muy enfocado en la técnica, y el enfoque práctico, pretendiendo ofrecer al menos las bases para un modelo que suponga una alternativa, basada en criterios científicos, a esos manuales “intuitivos” o excesivamente apegados a un único modo de entender un género o un medio (o una historia).

Por eso, como se decía al comienzo, no deja de ser llamativo constatar que pese a que los protagonistas de tantos análisis y críticas hayan sido, al final, los personajes de una obra, “el personaje” como tal haya recibido un tratamiento teórico en los últimos tiempos tan secundario, en el mejor de los casos.

Dado que no se puede hablar por tanto de una teoría del personaje propiamente dicha, peculiar, en el ámbito del cómic, y dado que los estudios sobre la semiótica de la historieta parten en gran medida de los estudios literarios, y recurren a estos para tratar de definir o caracterizar el personaje, resulta preciso analizar qué ha dicho la teoría literaria sobre el personaje, y ponerla en relación con la teoría del cómic, para construir el marco teórico que sustentará la metodología de análisis propuesta por este estudio. Es necesario por tanto, y en primer lugar, comparar la teoría de la literatura con la aún joven teoría de la historieta.

En este sentido, Muro Munilla expone el gran escollo que ha supuesto la dejadez teórica de la cuestión del personaje a la hora de proceder a su análisis científico:

Toda caracterización de un personaje conlleva una teoría sobre esta categoría narrativa. La mayor parte de las veces tal teoría no se explicita (hasta puede sospecharse que tampoco se reflexiona sobre ella), lo que, en buena lógica, suele derivar en una práctica interpretativa asistemática, que, además, sólo se ejerce sobre el texto narrativo, como objeto realizado (ergon), sin remontar la vista hacia la actividad de caracterización (energeia). Ello, claro es, no impide resultados interpretativos acertados, pero deja la propia actividad de interpretación a expensas de la cualidad singular del crítico y expuesta a los palpitos de la intuición; situación poco propicia tanto para hacer avanzar los conocimientos sobre qué sea un personaje, como para construir sobre ella una metodología de análisis adecuada (2004, p. 198).

Muro Munilla (2004) nos recuerda el rechazo actual a las teorías psicologizantes o concepción psicologista del personaje que lo confunde con una persona y al mundo literario con el real, ampliamente superadas, pero cuya influencia aún puede rastrearse en manuales de construcción del personaje que continúan recomendando de cara a su creación el realizar una ficha de personaje en la que se anoten todos los elementos que componen al personaje, biografía, datos físicos, gustos, familia, y detalles de cualquier clase, incluso marca de cigarrillos o fecha de cumpleaños, datos que aunque no vayan a usarse se recomienda saber para "conocer bien al personaje" (es el caso del curso de creación de manga antes mencionado). El problema de estas nociones es que obligan al autor a tratar de conocer al personaje y definirlo, con el riesgo de estereotipación (muchas veces se pide que se defina el carácter emocional del personaje, su actitud ante la vida o cómo lo conciben otros; desde puntual, a generoso, afable, etc.) antes de haberlo puesto en acción, acción que es la única que verdaderamente permite conocer al personaje y desarrollarlo, y de hecho "es experiencia común a muchos escritores la de sentir que sus personajes empiezan a vivir y a actuar por su cuenta" (Mayoral, 1990, p. 11) sin que a priori se pueda prever todo el desarrollo de la historia. Sin embargo estos manuales, deudores de esa concepción psicologizante, de la confusión entre personaje y persona, si son seguidos al pie de la letra sólo pueden derivar en una pérdida de tiempo previa a la elaboración de la historia (en el caso del cómic, del guión previo y del primer borrador) en una actividad que en todo caso sólo puede tener sentido a posteriori. Así, Muro Munilla (2004) entiende la caracterización siguiendo a Genette como un "efecto" que se logra a través de la obra en su conjunto, del personaje en la acción. Como dice Bobes (1993):

El personaje se construye en el discurso con los datos que van apareciendo en forma discontinua, y que proceden de tres fuentes principales:

- 1) Los informes que el narrador da sobre su personaje.
 - 2) El mismo personaje que presentado con un nombre, generalmente vacío, de valor denotativo, va llenándose de contenido mediante sus acciones, sus palabras y sus relaciones.
 - 3) Lo que otros personajes dicen de él, y la forma en que se relacionan con él.
- Sólo al final del relato el lector dispone de todos los datos que dibujan al personaje, y sólo al final puede darlo por acabado, puesto que mientras está en el texto puede cambiar, y con frecuencia es precisamente el desenlace lo que da coherencia y sentido común a todos los motivos del relato (p. 156).

Como la propia obra de ficción, el personaje ofrece dos dimensiones aparentemente opuestas, pero necesarias para lograr su finalidad:

es un trasunto de persona, pues tiene los atributos humanos: habla, actúa, tiene sentimientos, inteligencia, se relaciona con otros seres humanos, etc., y es también, como creación novelesca, una unidad de referencias textuales en el discurso donde actúa como sujeto, en diversos roles (...) (Bobes, 1993, p. 149).

El personaje está pues inserto en una paradoja, por la cual "es una representación de persona que tiende a crear la ilusión de que se trata de una persona de la realidad" pero

así como una persona tiene una dimensión infinita y nunca se puede llegar a conocer del todo, al contrario un personaje novelesco, desde un enfoque novelesco, es la suma de lo que él dice la novela: descripciones, acciones, discurso, relaciones con los otros elementos textuales (Ezquerro, 1990, p. 14)

en un proceso que se puede entender como plenamente constructivo hasta el final de la obra, concepción perfectamente trasladable al mundo del cómic y que entronca con esa idea de "clausura", de mundo "explicado", aprehensible, propia de la narrativa, especialmente la novelesca.

Y es por esto cómo Bobes considera, siguiendo las tesis aristotélicas, que

la acción y los personajes, mantienen una relación de igualdad: no puede pensarse una acción sin un sujeto que la realice y no puede pensarse un personaje si no es en relación a una acción, o a una situación. La relación entre ambas unidades es de implicación (1993, p. 145).

A pesar de todo esto, el éxito de las tesis funcionalistas terminó por relegar (no sin matices) al personaje a su función, al estudio de sólo un aspecto del personaje como un elemento más del texto, de la estructura comunicativa, ignorando el "efecto persona" que provoca, y modelos como el actancial de Greimas siguen aplicándose a día de hoy como metodología del análisis del personaje en cualquier ámbito. El problema de dicho modelo, criticado por autores como Villanueva, Chatman, Eco, y Pérez Rufí, quien recopila las críticas realizadas a las tesis actanciales (Rufí, 2008), o el propio Varillas (2009, p. 35) es el exceso de simplificación que conlleva, pues como afirma Eco (1993) se despoja a los personajes de toda su individualidad reduciéndolos a oposiciones actanciales. El resultado en la práctica es que dicho modelo no arroja apenas información útil sobre el personaje al ser demasiado reduccionista. No hay que olvidar que el padre de la narratología actual, V. Propp, centró su capital obra *Morfología del cuento* justamente en el análisis de cuentos populares rusos, los cuales podían ser reducidos a categorías y esquemas de funciones; sin embargo dicho modelo se crea y aplica para un corpus dado de relatos breves, y aunque puede ser aplicado a otros corpus

de cuentos, tanto populares como de autor, (Bobes, 1993) no parece apto para el análisis de narraciones más complejas que requieren de “una noción del personaje más abierta y afuncional” como han reconocido los propios estructuralistas (Chatman, 1990, p. 121).

Por otra parte y en cualquier caso, dichos esquemas no dan cuenta justamente de las diferencias existentes entre unas obras y otras, sean cortas o largas, de los detalles, las sutilezas, la riqueza en suma de la historia, lo que la individualiza, pues aún cuando Propp tenga en cuenta lo que denomina “atributos” del personaje, lo hace de manera secundaria, como variantes que dan colorido o belleza externa a la historia, y no como elementos determinantes que son los que va a percibir el lector, pues el personaje puede ser memorizado independientemente de la trama (Chatman, 1990, p. 127). Justamente la subordinación del personaje a la trama, a la acción, se da en lo que Todorov denomina “narraciones apsicológicas” (Chatman, 1990, p. 122), precisamente como los cuentos analizados por Propp. Frente a las obras “psicológicas”, donde cada rasgo del personaje puede manifestarse de múltiples formas (Chatman pone el ejemplo del personaje celoso, el cual puede elegir entre diversas opciones y reacciones, y cuando “elige” el lector siente que el propio personaje es quien provoca las acciones), las obras “apsicológicas” son aquellas donde el personaje es simplemente una marioneta de la acción, un autómatas ordenado por la trama. El rasgo del personaje (sus celos por ejemplo) sólo puede provocar una reacción posible (Chatman, 1990, p. 122), la propia del rol de dicho personaje. En este tipo de obras las funciones son claras, pero en el caso de las obras “psicológicas” el personaje puede realizar diversas funciones a lo largo del relato, por lo que la utilidad de los esquemas actanciales se diluye. Y si bien una visión excesivamente psicologizante (que los trate como a personas reales) no es admisible para el estudio del personaje, justamente el poder identificar una personalidad en éste permite inferir y especular sobre los personajes como parte del gozo estético, en palabras de Chatman (1990). Lo cual, es posible añadir, no quedaría reducido a las llamadas narraciones “psicológicas”, pues como dice este autor a los personajes

les dotamos de “personalidad” en la medida en que la personalidad es una estructura familiar para nosotros en la vida y en el arte. (...) Incluso los relatos fantásticos requieren inferencias, suposiciones y expectativas de acuerdo con nuestro sentido de cómo son las personas *normales*. (...) Pero eso no quiere decir en absoluto que los personajes estén “vivos”, sólo que parecen más o menos reales (Chatman, 1990, p. 148).

Más bien habría que decir que parecen más o menos “verosímiles”, conforme a las tesis aristotélicas:

Es verosímil aquello que resulta claramente posible en un contexto determinado, es decir, aquello que, independientemente de que sea —o pudiera ser— verdadero o falso, se acomoda en el lugar y en el sentido a los que se incorpora sin mostrarse ante el receptor como el efecto de un desajuste con respecto al régimen de posibilidades y expectativas que la propia obra procura (Bobes et al., 1995, p. 96).

Esto implica (Pozuelo, 1993, citado por Bobes et al., 1995) que la verosimilitud es tanto semántico-formal como de carácter pragmático, pues el efecto último, en este caso, de los personajes, depende del receptor y es en este en el que se realiza, como ha quedado claro.

Estas premisas son plenamente aplicables a los personajes del cómic, de los cuales también es posible inferir una serie de “rasgos”, o cualidades personales de un personaje, que persisten durante toda o parte de la historia (Chatman, 1990, p. 134). El personaje puede evolucionar a lo largo de la historia, pasando a tener otros rasgos diferentes a los de partida. Esa constancia (que no rigidez) es la que permite identificar e individualizar a cada personaje. Y del mismo modo sus funciones en la historia pueden verse modificadas o ser múltiples.

Ciertamente es posible recopilar datos acerca del personaje desde la “perspectiva textual funcionalista” que Bobes explicita (1993, pp. 159-161) atendiendo a los diversos signos textuales que construyen al personaje en el discurso: los *signos de ser, de acción o situación y de relación*. En primer lugar está el ser del personaje (elementos estáticos que se mantienen constantes e invariables a todo lo largo de la obra, como es el nombre, y en el caso de un personaje de cómic, la representación icónica de su cuerpo (Muro Munilla, 2004) así como otros elementos dinámicos, los apelativos y calificativos que le dirigen otros personajes y que en un momento dado de la obra definen al personaje), sus acciones (todo lo que el personaje hace pero también dice, y el contexto en el que lo hace o dice) y sus relaciones con otros personajes. Los datos que construyen al personaje van apareciendo de manera discontinua en la obra, y procederán de sí mismo en la forma antes vista (todo lo que dice o hace, y cómo se relaciona con los demás, y por supuesto cómo se llama y cómo se muestra visualmente), pero también del resto de personajes o del propio narrador (Bobes, 1993).

Todos los signos vistos permiten construir al personaje en la obra y reconstruirlo por parte del lector. Ahora bien, de cara a un análisis del personaje, este tipo de metodología sólo permite resultados descriptivos quedando luego su interpretación y crítica a la pericia y personalidad del estudioso que advertía Muro Munilla. El estudio funcionalista no ofrece información acerca de los defectos de construcción del

personaje, de los fallos o problemas en su caracterización, si no se pone en relación con otros aspectos del personaje. El propio Muro Munilla no ofrece un modelo de análisis de personajes definido, y pese a la crítica citada al comienzo, son tantos los indicadores que habría que valorar en un personaje aparentemente conforme a este autor (2004, p. 201) que el análisis termina dependiendo demasiado de la pericia del crítico como ya se expuso. Muro Munilla rechaza la posibilidad de lo que denomina "troquel rígido" y simplemente ofrece un método "orientador" que debe ser adaptado a cada caso, método que es una mera acumulación de los muchos aspectos del personaje que han observado diversas teorías, como se ha visto. El problema radica en que quizá se confunde el método con el resultado: un método y unas definiciones claras nunca van a ser limitativas de los resultados de la interpretación, al contrario, redundarán en resultados más objetivos y prácticos, y argumentados. Por otra parte, en dicho método, poco ordenado, se encuentran referenciados aspectos del personaje como el tema de los rasgos, internos y externos, que configuran el personaje, en tal cantidad de procedimientos enumerados, que sólo parecen conducir a un intento de filetear el personaje y hacerle entrar en categorías que no arrojan verdadera luz sobre su papel en la obra y sobre todo si realmente está bien construido, si presenta una coherencia y una verosimilitud con la acción que protagoniza. Cuestión de la que apenas las teorías estudiadas se ocupan, llegando a depender en exceso esa valoración artística, como llega a reconocer Bobes (1993), de criterios externos, de gustos del público, de modas... Algo que esta tesis pretende combatir, ofreciendo un método claro por el cual se pueda determinar de qué tipo es el personaje objeto de análisis, si está bien construido y qué efecto provoca (o puede provocar) dentro y fuera de la obra.

En un sentido más pragmático tanto Muro Munilla como Varillas recuperan y usan la famosa tipología de Forster (1983, p. 74) de personajes "planos y redondos". El problema, ya desde la época de Forster, reside en que de nuevo captar las diferencias entre ambos tipos de personaje queda a la pericia del crítico. Por otra parte, de nuevo y en ningún caso, aparecen criterios de valoración, excepto por el hecho de que ambos autores asocian personajes estereotipados a personajes planos, con una valoración implícita en el caso de Varillas negativa hacia esta clase de personaje, aunque Muro Munilla, más en la línea de Forster, aclara que el personaje plano puede ser útil o trascendente. En realidad Muro Munilla estaría hablando del personaje verosímil, verosimilitud que pueden compartir tanto el personaje tipo como el personaje-individuo (redondo). Varillas remite toda esta cuestión al aspecto de la "fisonomía intelectual" del

personaje limitándose a la enunciación del personaje “tipo” en la línea de Eco (2006).

Como se puede observar existen diversas categorías de personaje (tipo, plano, redondo, arquetipo, estereotipo, “personaje logrado”...) utilizadas popular y científicamente sin que parezca que exista un acuerdo unánime sobre lo que pudieran significar y las consecuencias que cada tipo de personaje genera en la obra.

El problema de esta clase de análisis de personajes es que, pese a que una y otra vez se reconoce a los personajes como elementos esenciales del relato, casi nunca estos planteamientos metodológicos parecen preocupados por comunicar al personaje con el resto de la historia, su género, sus características, la clase de pacto ficcional que se establece con el lector en cada caso, el todo de la obra, que permite una interpretación más ajustada. Tampoco se puede hacer depender meramente del tipo de género los resultados de la caracterización, o de la calificación de la obra como popular o comercial y de sus condicionantes para explicar el efecto “inevitable” de pobreza artística, como hace Varillas (2009, p. 38). Es por esto que la distinción entre género y calidad, es tan relevante, y por eso se ha negado en primer lugar la relación extratextual de calidad y novela gráfica, entendida como formato, y se ha discutido primeramente la cuestión de los géneros narrativos en el cómic, todos aptos, sean breves o extensos, para generar arte y personajes bien contruidos.

Por todo lo expuesto, para dar con una metodología analítica adecuada a los fines de esta tesis, que son la obtención de un modelo de análisis y crítica útil tanto para el autor como para el investigador, que, respetando la naturaleza de la ficción, permita incorporar la crítica de género (y otro tipo de críticas en su caso, pedagógica, social... aunque el estudio se centrará en la primera) de manera esencial, con la finalidad de poder proponer nuevas rutas creativas pro futuro (obtención de nuevos verosímiles más acordes con los nuevos tiempos) se ha optado por recurrir a una perspectiva práctica pero bien cimentada en la teoría semiótica. Por ello se ha elegido precisamente uno de esos manuales prácticos de creación de historias y personajes que fueron comentados al comienzo de este epígrafe, proveniente del ámbito cinematográfico, ámbito cuya relación con el cómic ya se expuso, y que ha sido elegido por su claridad conceptual, su coherencia con la teoría del personaje ya expuesta, que amplía y clarifica, sus posibilidades como herramienta para la solución de problemas creativos de manera práctica, especialmente los relacionados con la caracterización y construcción del personaje, y su tipología y recepción, sus consideraciones hacia lo comercial y la posibilidad de obtener resultados exitosos, y su idoneidad en general como base a partir

de la cual construir el método de análisis y creación de personajes que permita alcanzar los objetivos de esta tesis.

1.3.1. Bases para un modelo de análisis de personajes

Cómo convertir un buen guión en un guión excelente es un reconocido manual de creación de guiones escrito por la autora norteamericana Linda Seger. En este apartado se expondrán detalladamente las tesis que maneja en torno a la figura del personaje así como se procederá a su justificación teórica y a su matización y adaptación para aplicarlo al cómic y armonizarlo con las ideas previamente expuestas.

Seger dedica al desarrollo de personajes toda la parte tercera de su obra (capítulos 7 a 11). La posición que da al personaje en la historia es central y esencial, pues “es de los personajes de donde la historia recibe su fuerza” (Seger, 1991, p. 161). Conforme se puede apreciar, la autora parte de la relación de igualdad e implicación entre acción y personaje ya expuesta como deseable.

En el capítulo 7, Seger propone una primera forma de definir a los personajes, partiendo de lo que califica como “espina dorsal” del personaje, “que viene determinada por la motivación, la acción y la meta a la que se dirige la acción. Estos elementos son necesarios para definir con claridad quién es un personaje, qué quiere, por qué lo quiere y qué acción es capaz de realizar para conseguirlo” (1991, p. 162). Seger establece con claridad cuál es la consecuencia de la falta o la mala definición de alguno de estos aspectos: “el personaje resulta confuso y descentrado. Se pierde la dirección de la historia y no sabemos con quién identificarnos, ni si realmente tenemos que identificarnos con alguien” (1991, p. 162). Este aspecto de la recepción y la identificación es muy tenido en cuenta, y también entra en relación con la dimensión comercial de una historia, como expone la autora en el capítulo cinco de su obra. Esta primera noción del personaje por los elementos que lo componen en relación a la historia (o lo que se llama caracterización) se ha desglosado en la siguiente tabla de elaboración propia:

MOTIVACIÓN	ACCIÓN	META	RESULTADO:
¿Por qué quiere eso el personaje?	¿Qué acción es capaz de realizar para conseguirlo?	¿Qué quiere el personaje?	
FUNCIÓN: Actúa como “detonante”, “empuja al personaje dentro de la historia” (p. 163, y p.41 sobre el detonante), “empuja al personaje” (p.171) a lo largo de la historia.	FUNCIÓN: Aporta credibilidad al personaje, “manifiesta su fuerza y sinceridad” porque no sólo quiere algo, sino que hace algo para conseguirlo (p. 173).	FUNCIÓN: Dirige la motivación, conduce al personaje hacia el clímax de la historia (logro de la meta) (p.171).	¿Quién es el personaje?
TIPOS: 1-Motivación mostrada, presente y fuerte (p. 163 y ss.): “acción física” o “acción específica” (p. 41) o hecho concreto, “diálogo” y “situación” (combinación de las anteriores sin momento específico como detonante). 2-Motivación dicha, pasada y más débil (p.168 y ss.): “discurso explicativo” y “flashback”.	TIPOS: 1-Puntos de acción (hacen progresar la historia, exigen reacción): barrera, complicación y revés (p. 87 y ss.) 2-Puntos de giro: cambian el curso de la historia (p.45 y ss.). 3-Beats: incidente o suceso dramático, su acumulación crea escenas, actos, la historia (p.44).	TIPOS: Pirámide de Maslow (“riesgos psicológicos”): 1-Supervivencia. 2-Seguridad y protección. 3-Amor y posesión. 4-Estima y respeto propio. 5-La necesidad de conocer y entender. 6-La estética. 7-Autorrealización. (p. 132).	
RASGOS DE UNA BUENA MOTIVACIÓN (p. 171): 1-Claridad 2-Está bien definida 3-Cumple con su función (actúa como catalizador).	RASGOS DE UNA BUENA ACCIÓN: 1-Proporcional a la meta (p.176). 2-Concreta (p.173). 3-Fuerte (p.173).	RASGOS DE UNA BUENA META (p. 172): 1-Es esencial, importante para el personaje. 2-Genera conflicto. 3-Permite cambiar o probar al personaje.	
Consecuencias de la motivación débil o poco clara (p. 162): 1-No involucra al receptor, pérdida de interés en el personaje. 2-La historia pierde “impulso” (p. 86 y ss. sobre este término).	Consecuencias de una acción débil o poco clara (p.176): 1- Personajes pasivos, “víctimas del argumento”, no provocan el clímax: pérdida de interés. 2-Efecto de separación acción-personaje.	Consecuencias de la meta débil o poco clara (p. 171-172): 1-No convence, pérdida de preocupación por/ identificación con el personaje. 2-La historia se hace confusa (“impulso” mal dirigido).	
Se corresponde con EL PLANTEAMIENTO de la historia (cfr. p.33 y ss.).	Se corresponde con LA CUESTIÓN CENTRAL de la historia (cfr. p.43 y ss.).	Se corresponde con EL CLÍMAX de la historia (cfr. p. 54 y ss.).	

Tabla 1. Elementos de la caracterización del personaje según Seger (1991).

Por tanto, un personaje puede ser analizado en base a su motivación, meta y acciones conforme al esquema visto, que también informa de las consecuencias de los

defectos de caracterización, punto fundamental del que no daban cuenta las teorías antes expuestas, y nos permite responder a la pregunta “¿quién es el personaje?” en función de su desempeño en la historia. Se puede observar cómo dicho esquema además se correlaciona con la división clásica en tres actos de la narración:

PLANTEAMIENTO	PRIMER PUNTO DE GIRO	DESARROLLO	SEGUNDO PUNTO DE GIRO	RESOLUCIÓN
FUNCIÓN: proporcionar la información básica de la historia (p.33)	FUNCIÓN: mantener el interés, la intriga y dar “impulso” a la historia (p.45-46).	FUNCIÓN: Continuar desarrollando los personajes de manera distinta al planteamiento.	FUNCIÓN: mantener el interés, la intriga y dar “impulso” a la historia (p.45-46).	FUNCIÓN: Se compone del clímax , “el gran final”, donde se resuelve la cuestión central, y una breve resolución “que ata todos los cabos sueltos” (p.54).
1-Plantea el TEMA, el ESTILO, el ritmo, el humor de la historia, y su contexto. 2-Plantea la CUESTIÓN CENTRAL que debe ser respondida en el clímax. (p.43). 3-Introduce el detonante o catalizador (relacionado con la motivación del personaje): acción física, diálogo, o de situación (se construye durante todo este primer acto). (p.41-42). 4-Permite por tanto presentar y conocer a los personajes.	1-“Hace girar la acción en una nueva dirección. 2-Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta. 3-Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal. 4-Eleva el riesgo y lo que está en juego. 5-Introduce la historia en el siguiente acto. 6-Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción” (p.46).	1-Debe conservar el impulso de la historia y la claridad de la línea argumental (p.85). 2-Uso de puntos de acción más importante que en el resto de actos: a) Barrera: detiene la acción y obliga al personaje a superarla. El impulso deriva de su superación (p.88-89). b) Complicación: provoca una respuesta más tarde (p.90). c) Revés: invierte el curso de la acción, origina desarrollo nuevo. Invierte la acción o las emociones de los personajes (p.93-94). 3-Uso de secuencias de escenas o “mini-líneas argumentales” (p.95).	1-“Hace girar la acción en una nueva dirección. 2-Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta. 3-Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal. 4-Eleva el riesgo y lo que está en juego. 5-Introduce la historia en el siguiente acto. 6-Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción” (p.46). 7-“ Acelera la acción . Hace el tercer acto más intenso (...) empuja el relato hacia su final” (p.49).	

Tabla 2. Estructura en tres actos según Seger (1991).

En el caso de las narrativas japonesas esta estructura recibe el nombre de *kishōtenketsu* y simplemente separa el clímax de la resolución (planteamiento, desarrollo, clímax y resolución). Los defectos de los que puede adolecer esta estructura, (aplicables al mundo de la historieta), que conducen a la pérdida de interés del público, son:

- 1-Planteamiento demasiado lento donde se tarda en exceso en introducir el detonante.
- 2-Planteamiento demasiado largo que lleva a un primer punto de giro tardío; la acción se “empantana” en el primer acto y se “condensa” en el segundo.
- 3-Introducción demasiado temprana o demasiado tardía del segundo punto de giro: empantanamiento del tercer acto o condensación excesiva, pérdida de tensión y suspense, de preparación del clímax.
- 4-Resolución demasiado larga o poco clara: confusión del público, mal cierre de la historia.
- 5-En general actos poco claros; los puntos de giro en cambio pueden ser más sutiles (Seger, 1991, pp. 55-56).

“Un personaje influye en la historia porque tiene, especialmente si es el protagonista, un fin, una meta específica. Y es precisamente esa meta -lo que el protagonista quiere- lo que marca la dirección de la historia” (1991, p. 162). Pero además da relevancia a lo que el personaje aporta a la historia: en la medida en que posee una meta, el personaje tiene un lugar más fuerte o débil en la historia, y esta a su vez es más o menos convincente, verosímil. De hecho de estas nociones deriva la posibilidad de calificar a los personajes como activos o pasivos, y cómo esa actividad o pasividad repercute en la consideración del personaje por parte de los lectores y su verosimilitud.

Según Seger, los personajes pueden ser clasificados en cuatro categorías respecto a su función en la historia: “personajes principales”, “personajes de apoyo”, “personajes que añaden una dimensión específica” y “personajes temáticos” (1991, p. 224). Un mismo personaje puede desarrollar diferentes funciones, pero las funciones quedan definidas como se muestra en el siguiente cuadro:

PERSONAJES PRINCIPALES	PERSONAJES DE APOYO	PERSONAJES que añaden otra dimensión	PERSONAJES TEMÁTICOS
“Hacen” la acción, proporcionan el conflicto principal (p.224).	Ayudan y apoyan a los personajes principales o se les enfrentan (p.226).	Aportan multidimensionalidad a la historia (p.231).	Transmiten y expresan el tema de la historia (p. 233).
FUNCIONES:	FUNCIONES:	FUNCIONES:	FUNCIONES:
PROTAGONISTA (p.225): 1-Permite la identificación/genera empatía. 2-Centra la historia.	CONFIDENTE (p.226 y ss.): Personaje ante el cual el protagonista se revela, se manifiesta, se da a conocer. No sólo en quien “confía” o a quien habla. (Su función puede desempeñarla un personaje principal).	ALIVIO CÓMICO (p. 231-232): Función humorística. Relaja la tensión y aligera la historia.	PERSONAJE DE EQUILIBRIO (p. 234-235): Su objeto es “asegurar que el tema no se malexplicue ni se malinterprete”. Proporcionan una interpretación equilibrada, muestran “la otra cara de la moneda”.
ANTAGONISTA (p.225): Se opone al protagonista para generar el conflicto dramático. (Su función puede ser desempeñada por un grupo de personajes de apoyo).	PERSONAJE CATALIZADOR (p.229-230): Mueve al protagonista a actuar, al darle información o provocar sucesos, o fuerza una transformación en él.	PERSONAJE DE CONTRASTE (p. 232): personaje que contrasta con el protagonista y le da mayor relieve, profundidad y dimensión, y permite apreciarlo mejor.	PERSONAJE “LA VOZ DE...” (p. 235-236): Ayudan a “expresar la complejidad de la idea”. Ofrecen diferentes puntos de vista o enfoques.
INTERÉS ROMÁNTICO (p.225-226): Da mayor volumen o dimensión al protagonista, permite su transformación.	PEQUEÑOS PAPELES DE APOYO (p.230): Manifiestan el prestigio, poder o importancia de los personajes principales. Aportan “masa y peso”.		PERSONAJE PUNTO DE VISTA (p. 236 yss.): 1-Del autor: su “alter ego” o voz. 2-Del público: le introduce en la historia y representa su reacción probable.

Tabla 3. Funciones de los personajes según Seger (1991).

Como se puede apreciar, Seger no habla de personajes secundarios, aunque sí maneja la noción, por lo que podemos entender que las funciones de apoyo, temáticas o que sirvan para dar dimensión a la historia normalmente tenderán a ir a parar a esta clase de personajes, pero queda claro también de la lectura de la obra que no conviene limitar a un personaje a una función y que todos los personajes, tanto principales como secundarios pueden desempeñar varias funciones a lo largo de la historia. Dichas funciones han de ser claras, necesarias para el desarrollo de la acción, y por tanto “contribuir a algo específico” dentro de la historia (1991, p. 224). Por otra parte la autora resalta la importancia de estas funciones para permitir “revelar y mostrar” las acciones de los personajes en lugar de decirlas (1991, p. 242) ya que lo mostrado tiene más fuerza dramática que lo dicho. En este sentido Seger sigue la conocida distinción de

Henry James, siguiendo a su vez a Platón, entre relatos miméticos y diegéticos, o mostrados y contados (Bobes, 1993, p. 139) y actualmente tanto en el ámbito literario como en el medio historietístico el canon artístico recomienda mostrar en lugar de contar, permitiendo al lector extraer sus propias conclusiones de lo presentado. Esto es especialmente importante en el caso del cómic, que además debe evitar las redundancias entre el texto y la imagen para lograr una narración más conseguida, (como también sucede en el relato audiovisual), a menos que se persiga ese efecto a propósito, y la tensión entre ambos aspectos de la historieta puede observarse en aquellos guiones de cómic que no respetan la función del dibujo y presentan farragosos y extensos cartuchos de texto desperdiciando las posibilidades de la imagen para ofrecer información y rompiendo la armonía entre los elementos de la viñeta.

En el anterior epígrafe se adoptó una postura crítica con las clasificaciones funcionales, ya que es preferible no encasillar a un personaje determinado en una función y no puede reducirse al personaje a esta (Bobes, 1993). Si bien la observación de estos roles puede ser útil para explicar el papel de un determinado personaje, restringirlo a ese rol o función deriva casi siempre en una pérdida de profundidad por parte del personaje. Esto es justamente lo que ha sucedido con el “interés romántico”, papel que habitualmente ocupa un personaje femenino dada la preferencia por el protagonismo masculino en la mayoría de medios, incluido el cómic, (ya se expuso la tradicional preponderancia de creadores y lectores masculinos especialmente en Occidente) y cuya concepción supeditada al personaje principal, su encasillamiento en el rol de personaje que “debe aportar volumen a otro” ha recibido frecuentes críticas desde el análisis de género y el feminismo ya que ha terminado convirtiéndose en una representación frecuente de lo femenino como algo secundario, pasivo y dependiente.

Esto demuestra que una concepción funcionalista de los personajes puede derivar, cuando se parte de la misma a la hora de crear, en un empobrecimiento de las posibilidades de los personajes como tales, o en desequilibrios notables entre los personajes más activos, los protagónicos, y unos secundarios limitados a su rol. En otros casos sucede al contrario, y puede observarse un protagonista más ligado al destino de la obra, más limitado por su papel de motor de la acción frente a unos secundarios más libres e interesantes (Bobes, 1993). El quid de la cuestión sería el poder conservar la riqueza y el potencial de todos los personajes en la obra independientemente de su papel más secundario o su presencia incidental, permitiendo vislumbrar las posibilidades de más dimensiones en personajes aparentemente planos. Forster (1983, p. 80) ofrece un

ejemplo célebre en este sentido, el del personaje de Lady Bertram en *Mansfield Park* que como personaje de Jane Austen termina por vislumbrarse como redondo. Es por esto que resulta preferible limitar la distinción entre personajes en este sentido a personajes principales y secundarios, en virtud de su presencia e importancia en la trama. Así, puede definirse al protagonista de una historieta como sigue:

(...) es el personaje que está más presente que cualquier otro en la acción (ya sea de forma física o latente) y al que le suceden los acontecimientos más importantes.
(...) Es aquel personaje sobre el que se estructura la acción y el centro de interés para el receptor; de él se da más información que de ningún otro: se le describe más, evoluciona en mayor medida (en el caso de ser “redondo”) y establece mayor número de relaciones con el resto de personajes (Muro Munilla, 2004, p. 202).

Resulta de particular interés la última característica referente a que el protagonista es de algún modo el centro de las relaciones de la obra, y sobre el que procura focalizarse la identificación del lector (aunque esta pueda diferirse a otros personajes), el centro de interés. En realidad, lo que determina el protagonismo de un personaje es que sea el motor principal de la acción y quien otorga el tono a la historia, pues si esta se contase desde el punto de vista de otros personajes, personajes que con todo pueden tener una presencia muy relevante y llegar a considerarse incluso que es a estos a los que les suceden los hechos más importantes dramáticamente, la historia cambiaría por completo (Fernández García, 2013, p. 201). Puede decirse que es el protagonista quien da el sentido de unidad a la obra, aunque en determinados momentos la acción se focalice en otros personajes.

Ciertamente Seger resume los roles o funciones habituales de los personajes, pero en lugar de ver las funciones de apoyo o aquellas que aportan dimensión como funciones propias de los secundarios es preferible verlas como funciones que cualquier personaje, sea principal o no, puede asumir. En la medida en la que la función “alivio cómico”, “contraste”, “catalizador” o “confidente” aportan dimensión a los personajes y a la historia, sin duda en lugar de repartir dichas funciones entre cada personaje es preferible el considerarlas como herramientas con las que construir cualquier personaje independientemente de su peso en la trama. Así, un personaje principal, desde el punto de vista de los otros personajes, es también antagonista, interés romántico (es preferible sustituir esta noción por la de “interés afectivo”, sea dicho afecto amor, amistad, parentesco u otros), catalizador, confidente, personaje de contraste, cómico, y también puede funcionar en los papeles “temáticos” (noción la del tema de la historia que será detallada más tarde), que han de ser vistos más como herramientas creativas que como

auténticas funciones. El autor o autora podrá ofrecer a través de los personajes diferentes puntos de vista y podrá hablar a través de un personaje si así lo desea o decidir si introduce un personaje que también funcione como “representante” del público, como vehículo introductorio. En cuanto a los personajes “de bulto”, son apenas presencias fugaces, pero sus posibilidades persisten. En suma, estas funciones son más bien las vías o caminos a través de los cuales los personajes se relacionan y adquieren dimensiones, las formas en las que el autor los presenta, aunque será el público quién decida qué personaje será su favorito.

Ahora ha de pasarse a observar cómo el llamado “conflicto” afecta a los personajes, y en consecuencia, qué tipo de relaciones pueden establecerse entre ellos. El conflicto “se produce cuando dos personajes comparten fines que los excluyen mutuamente” (Seger, 1991, p. 181) aunque posteriormente se aclara que esta definición correspondería a un tipo concreto de conflicto, el de relación, predilecto del drama. Seger (1991) establece cinco tipos de conflictos: interior, de relación, social, de situación y cósmico. A continuación se recogen las características de cada tipo y cómo se tiende a convertirlos en conflictos de relación para poder mostrarlos dramáticamente (lo cual es perfectamente aplicable al mundo del cómic narrativo):

CONFLICTO INTERNO	CONFLICTO DE RELACIÓN	CONFLICTO SOCIAL	CONFLICTO DE SITUACIÓN	CONFLICTO CÓSMICO
Manifiesta el mundo interior del personaje, sus dudas e inseguridades (p.182). Plantea un conflicto consigo mismo.	Muestra metas mutuamente excluyentes del protagonista/s y antagonista/s (p. 185).	Plantea el conflicto entre una persona y un grupo (p. 188).	Una situación genera que los personajes se enfrenten a situaciones de vida o muerte, catástrofes (p.192).	Entre el personaje y una entidad sobrenatural o deidad (p.193).
Cuando se exterioriza pasa a ser un conflicto de relación (p. 185).		A menudo el conflicto social se personaliza en personajes concretos (p. 189), se vuelve de relación.	Se vuelve de relación al enfrentar las diferentes reacciones de los personajes a la situación (p. 192).	Suele proyectarse sobre otros personajes y convertirlo en uno de relación (p.193).

Tabla 4. Tipos de conflictos que afectan a los personajes según Seger (1991).

El interés de conocer el conflicto reside en que es otro elemento más que se puede añadir a la noción de personaje en virtud de su caracterización antes vista, por lo que dicha columna vertebral del personaje dentro de la historia quedaría compuesta por la motivación, la acción, la meta y el conflicto siguiendo a Seger (1991, p. 197). Dicho conflicto nos informa de la relación que va a establecer el personaje observado con el

resto de personajes de la trama, pudiendo compararlos entre sí en base a las categorías mencionadas.

Realmente el modelo actancial de Greimas quizá podría verse como el conflicto de Seger y la fundamental “columna vertebral” del personaje expuesta al comienzo: *un personaje quiere algo*. Y en efecto hay ayudantes y oponentes. Y un destinador y un destinatario. Es la descripción pura y simple del conflicto dramático. Esto es compatible con el esquema de Seger, lo que Greimas no entra a valorar como sí hace Seger son las repercusiones que tiene el no lograr una motivación adecuada para el personaje o una acción conforme al objeto perseguido. En suma, no es el de Greimas un criterio valorativo, sólo descriptivo de una situación comunicativa (Bobes, 1993, p. 114). No resulta útil para analizar una obra y proponer nuevas rutas creativas o entrar en detalles como ya se expuso. Lo que hace Seger es desglosar esta estructura con categorías más útiles y diferenciadas en relación a la acción y al personaje: así “motivación” es el destinador, “meta” es el objeto, “destinatario” puede ser el propio personaje u otros, y entre medias hay una acción que no es tenida en cuenta por Greimas. Esa es la clave y el error del modelo actancial, que desgaja a los actantes de la acción. Ayudante y oponente pasan a ser funciones en el esquema de Seger, roles que asumen otros personajes (o el propio personaje si es su propio enemigo o su propio ayudante). Es decir, diferencia entre la esfera propia del personaje en torno a su acción, y la esfera relacional entre personajes, donde tendrían sentido las categorías de ayudante y oponente, en torno al conflicto que siempre termina por ser de relación. La ventaja del esquema de Seger es que contribuye a clarificar los conceptos de un modo más práctico y explora las consecuencias de una mala caracterización del personaje ayudando a intervenir sobre este.

Junto a este modelo de análisis de los personajes en relación a la acción, Seger suministra otro centrado en las tres dimensiones del personaje, o en cómo le afecta el participar en la historia, pues la dimensión de los personajes la da su capacidad para “desarrollarse y ser transformados” (1991, p. 201). Dichas tres dimensiones son los “pensamientos, acciones y emociones” del personaje (1991, p. 202).

A continuación se ha elaborado un cuadro que expone estas tres dimensiones de los personajes, cada una subdivisible en dos categorías, y cómo se relacionan entre ellas para crear lo que Seger llama “cadena multidimensional” (1991, p. 207):

PENSAR	ACTUAR	SENTIR (para seguir con la cadena de verbos, EMOCIONES según Seger).
1-MODO DE PENSAR. Creencias del personaje, modo de razonar (p.202-203). Ej: ideología, religión.	1-DECISIONES. La decisión de actuar que toma el personaje (p.204).	1-VIDA EMOCIONAL. Carácter sentimental del personaje (p. 202).
CARACTERÍSTICAS (p.203): Respalda las acciones del personaje y se manifiesta a través de ellas (sobre todo en el caso del drama).	CARACTERÍSTICAS (p.204): Momento revelador del personaje. Una de las dos partes que componen la acción (a veces se suprime). Debe conducir a acciones concretas (p. 205).	CARACTERÍSTICAS (p. 206): Relacionada con las actitudes del personaje ante la vida, que la provocan o son provocadas por esta. Puede ser habitual y extraordinaria.
PROBLEMAS: 1-El personaje demasiado definido por este aspecto puede resultar aburrido (p. 203). Puede hablar mucho y hacer poco. 2-El conflicto entre el modo de pensar y la acción genera personajes “hipócritas” (p.203).	PROBLEMAS: Falta de actividad del personaje, indecisión. Personaje pasivo al que le sucede la historia, en lugar de hacerla progresar por sí mismo (p. 206).	PROBLEMAS: No ser mostrada (p. 206).
2-ACTITUDES. Postura ante la vida del personaje, cómo ve la vida y reacciona ante ella (p.203). Ej: cinismo, optimismo.	2- ACCIONES. La acción concreta que realiza el personaje (p. 204).	2-REACCIONES EMOCIONALES. Manifestación de las emociones, reacciones ante estímulos concretos, y acciones (p. 206).
CARACTERÍSTICAS: Más usadas para conocer al personaje, se manifiesta en las acciones y las relaciones con el resto de personajes, y en sus emociones (p. 206). Es más “actuante” que el modo de pensar (p. 203).	CARACTERÍSTICAS: Es la acción en sí misma (p. 204). Los personajes deben permanecer activos, hacer progresar la historia, de acuerdo a su función (p. 205).	CARACTERÍSTICAS: “Hacen posible la identificación con el personaje”, lo hacen comprensible, generan simpatía o antipatía (p. 207). Pueden ser habituales o extraordinarias, definen al personaje (p.207).
PROBLEMAS: Los mismos que para el modo de pensar.	PROBLEMAS: Los mismos que para la decisión de actuar.	PROBLEMAS: No ser mostradas (p. 207).

Tabla 5. Las tres dimensiones del personaje de Seger (1991).

Tal y como se puede ver, “el modo de pensar” del personaje “provoca ciertas actitudes” que a su vez “provocan decisiones que a su vez provocan acciones”, que “se integran en la vida emocional del personaje” lo que “le predispone para hacer ciertas cosas y no hacer otras” (1991, p. 207), es decir, que la vida emocional repercute en el modo de pensar y se vuelve al comienzo de la cadena. A su vez, “como resultado de la acción de otros personajes, el protagonista responde emocionalmente de un modo determinado” (1991, p. 207), reacciones emocionales que repercuten en la vida emocional, ésta en las actitudes ante la vida y por tanto en la acción del personaje. De acuerdo a Seger, “el personaje se construye cuando todo esto funciona a la vez” (1991, p. 208). Pero no sólo se consigue un personaje bien definido y con volumen cuando se le dota de las tres dimensiones, sino también cuando además se le dota de un “arco de

transformación”. Seger constata que dicha transformación ocurrida a lo largo de la historia no tiene por qué afectar al personaje principal sustancialmente, pero sí que es habitual que en toda historia al menos uno de los personajes cambie, principal o secundario. Dicha transformación del personaje puede ser “extrema, moviéndose a una posición opuesta, o simplemente moverse hacia una posición moderada” (1991, p. 208). Lo principal es que la transformación afecte a todas las dimensiones, y se muestre cómo el personaje que partía de unas determinadas actitudes, emociones y acciones termina desarrollando nuevas respuestas emocionales, cambiando sus decisiones y adoptando “nuevas acciones que (...) aprende a realizar porque la historia se lo pide y por la interacción con otros personajes” (1991, p. 210). Del texto se deduce que la transformación no puede ser brusca, para no pecar de incoherente o poco fundada, que debe ser consistente con la historia que se narra, y que debe ser el resultado de la interacción de los personajes entre sí, y de la influencia de la propia historia sobre ellos, pudiendo algún personaje actuar como “catalizador del cambio” (1991, p. 210). Hay personajes que no necesitan cambiar, pero otros sí. Seger en todo momento es muy consciente de que personajes y acción funcionan como un todo, y la dimensión que se otorgue a un personaje, aún secundario, redundará en la profundidad o mejor definición de la historia.

Por tanto el arco de transformación no es requisito de un personaje tridimensional, o al menos no es necesario que sea fuerte o notable, aunque ciertamente la participación en la historia afecte siempre en alguna medida a todos sus personajes.

Se plantean por tanto dos modelos complementarios para analizar los personajes de una historia, uno en virtud de su participación en la misma, compuesto por su caracterización dada por su motivación, acción, meta y conflicto, de la que derivan las concretas funciones o roles que asumen los personajes en la historia, y otro modelo centrado en las tres dimensiones del personaje: pensamientos, acciones y emociones, más relacionado con el concreto efecto que el personaje causará en el público. Ambas dimensiones se completan para obtener un personaje técnicamente bien construido.

Respecto a la comerciabilidad de la obra, Seger le dedica todo el capítulo cinco de su libro a esta cuestión, y justamente en él ofrece el tercer modelo de análisis, centrado en dos conceptos relacionados con la recepción por parte del público, lo que llama “factor personal de conexión” compuesto por dos elementos, “el descriptivo y el prescriptivo”. “El elemento descriptivo nos dice “cómo es”. El prescriptivo nos dice “como nos gustaría que fuera” (1991, p. 130). Una historia descriptiva mostrará “con

realismo y precisión, cómo actuará o reaccionará un tipo determinado de personaje dentro de una situación dada”. Se percibe como “el eco de la propia experiencia del espectador” (1991, p. 130) o lector, en el caso del cómic. En el caso de las historias prescriptivas, lo que se mostrará serán ideales, con personajes que actúan “como a nosotros nos hubiera gustado actuar” y a través de los cuales se puede vivir “de manera vicaria” todo lo que hacen (1991, pp. 130-131). Toda historia puede centrarse en uno de estos dos elementos o en ambos a la vez, bien creando un arco de transformación para el personaje que le lleve de lo descriptivo a lo prescriptivo, o combinando personajes descriptivos y prescriptivos (Seger, 1991). Ambas dimensiones se configuran en torno al personaje centrándose en tres aspectos de este: “el físico, el psicológico y el emotivo” (1991, p. 131).

Si bien pueden discutirse los concretos rasgos que hacen a un personaje descriptivo o prescriptivo (cuestión que deben resolver los propios receptores de la obra, pues por ejemplo lo que para una persona puede ser prescriptivo para otra puede ser descriptivo, o no resultar ni prescriptivo ni descriptivo en absoluto, lo que entronca con el tema de la verosimilitud) esta última categoría de análisis puede resultar útil cuando se trata el tema de la recepción y la identificación con los personajes. Seger pone esta última en relación estrecha con la comerciabilidad y éxito posible de una obra, con la capacidad de “conectar” con el público, y así trata el tema del “atractivo universal de la idea” (1991, p. 126) y menciona algunos de estos universales narrativos como “el triunfo del desvalido”, la “venganza”, el “triunfo del espíritu humano”, el “encuentro de la propia identidad” y otros sentimientos “fáciles de entender” (1991, pp. 127-128) que podrían tener su explicación científica al ser conectados con la famosa “pirámide de Maslow” expuesta en la Tabla 1 al relacionarla con la meta (aunque en la obra de Seger dicha relación no se muestra tan claramente) y que plantea la jerarquía de las necesidades humanas, que permiten “elevar el nivel de identificación y preocupación del espectador” (1991, p. 132). Desde la puesta en riesgo en la ficción de las necesidades más básicas, pasando por la necesidad de amor o de tener un hogar, el deseo de reconocimiento o de estima propios, y la superación personal, al deseo de saber más del mundo (o descubrir misterios), de entender el sentido y orden de la vida, de “estar conectados a algo más grande de uno mismo” (1991, p. 135), como las necesidades espirituales o artísticas, y finalmente la necesidad de autorrealización, de “manifestarnos a los demás, expresar lo que realmente somos, hacer ver nuestros talentos, habilidades y capacidades” (1991, p. 135). Finalmente Seger apunta el valor

que tiene “elevar el nivel de riesgo”, es decir, conectar con el personaje gracias a desvelar sus emociones mientras persigue su meta y observar las grandes dificultades a las que se enfrenta. De esta manera se logra una “sintonía emocional”, que el riesgo sea compartido por el público (1991, p. 137).

Estos temas son importantes también a la hora de clasificar una obra en función, justamente, de su género temático, y pueden influir notablemente en la estructura de la obra, algo que se observará respecto al manga narrativo objeto de estudio.

En cualquier caso tener en cuenta los aspectos físicos, psicológicos y emocionales del personaje en conexión con los dos elementos del “factor personal de la conexión” con el público permite no perder de vista que se está hablando de una criatura de ficción, pero al mismo tiempo también permite tener en cuenta que dicho ser ficticio afecta al público que disfruta (o padece) su historia. No se trata pues de una aproximación psicologista al personaje (como la que sí efectúa la autora en su obra *Cómo crear personajes inolvidables* (2000) que además cuenta con pocos puntos de conexión con el sistema propuesto previamente en *Cómo convertir un buen guión...*) o que trate de pervertir su naturaleza ficticia, sino un tercer modo complementario a los anteriores de analizar el personaje que permite tener además en cuenta su dimensión física o visual y el cómo se presenta al público y conecta con este.

Por tanto, y en resumen, las categorías de los tres modelos de análisis de personajes propuestos por Seger son:

1-Motivación, acción, meta y conflicto.

2-Pensamientos, acciones y emociones.

3-Aspectos prescriptivos y descriptivos del personaje: físico, psicológico y emotivo.

Los dos últimos modelos tratan la cuestión de la identificación del personaje con el público y cómo aquel es percibido por este, el primero centrado en el “cuerpo o volumen” del personaje respecto a los demás personajes y la historia, y el efecto que ello produce, y en qué categoría de personaje (más definido o menos) se inscribe, y el segundo centrado en ese mismo “volumen” pero respecto al público como término de comparación, que lo compara con sus personales deseos, vivencias y aspiraciones, pero también con respecto al propio autor o autora que hace eso mismo en el acto de creación. Es en este punto donde los valores del crítico también hacen aparición, frente a una crítica más técnica de la construcción del personaje a la que responde el primer modelo.

El principal interés de la obra de Seger es que permite detectar cuándo un personaje está mal construido y saber por qué y cómo remediarlo, y porque como ya se expuso, como manual de creación y análisis del guión cinematográfico es muy adecuado para trasvasarlo al mundo de la historieta aunque sus premisas pueden aplicarse también a otros ámbitos. Es por esto por lo que se ha elegido como base para la creación del sistema de análisis de personajes adecuado para esta investigación, y como base para una metodología que permita hallar respuestas prácticas.

Por último es conveniente mencionar tres conceptos relacionados con la estructura de la historia que van a repercutir en la construcción de los personajes y que también deben ser tenidos en cuenta para su análisis y crítica:

A) Las tramas secundarias: la subtrama o trama secundaria, explica Seger, es aquella que permite al autor exponer realmente aquello que quiere decir o la idea que quiere desarrollar. “Se ha dicho que la trama principal conduce la acción, y las secundarias, el tema. Algunos dicen que la subtrama es aquello de lo que una historia “trata realmente” (1991, p. 59). “La función principal de una trama secundaria es “dar dimensión” al guión. En realidad es la que conduce el tema y profundiza en la historia, de forma que ésta no sea una “simple anécdota lineal guiada por la mera acción” (1991, p. 60). La relación que mantiene la subtrama con el personaje es la de mostrar adicionales dimensiones de este, sus sueños o deseos, revelar aspectos internos y su evolución como personaje. Suele ser lo más recordado de las historias y lo que les otorga su identidad, las diferencia unas de otras. Se estructuran de la misma forma que la trama principal (tres actos y dos puntos de giro necesarios) y sufren los mismos problemas, especialmente el de claridad y definición, con el añadido de que deben ser capaces de integrarse en la trama principal (a menudo la trama secundaria toma protagonismo durante el segundo acto o desarrollo) ya que su función es darle dimensión, por lo que debe evitarse la confusión entre trama principal y subtrama o subtramas.

Esta noción del tema o la subtrama es muy relevante pues puede suponerse que una historia que adolezca de ella perderá relieve y finalidad; se puede decir que la subtrama es similar en su función al “argumento” expuesto por Forster, argumento que hace hincapié no en los hechos, (lo que sería la “historia”, sucesos ordenados temporalmente) sino en las causas, en la causalidad, en el por qué (Forster, 1983, p. 92). Curiosamente Forster no creía que el argumento pudiera explicarse en un medio como

el cine, donde aparentemente sólo interesaba ver qué pasaba después sin reflexionar sobre las causas.

B) El impulso (o *momentum*): “tiene lugar cuando una escena conduce a la siguiente y así sucesivamente” (Seger, 1991, p. 86). El impulso hace progresar la historia hasta su final, en una relación causa-efecto entre escenas, pero combinada con el uso de subtramas, porque si no la historia perdería sutileza y volumen. Para ello emplea todos los puntos de acción vistos. El impulso no debe ser confundido con el “paso” de la historia o el apresurar la trama, o con la acción por la acción. De todas formas, como dice Seger, a veces los problemas de una historia no vienen por la falta de impulso: “si una historia es demasiado predecible, si no hay tramas secundarias que den volumen, o si los personajes son estereotipos que no nos involucran, la acción perderá interés” (1991, p. 98).

C) Anticipación y cumplimiento: según Seger son las herramientas para obtener cohesión en una historia pues “toda forma artística manifiesta un sentido de unidad” y (...) “nos gusta sentirla como algo completo, coherente” (1991, p. 103). Para lograr ese “sentido de unidad y de integración” se utiliza la anticipación, o “pista visual o de diálogo que se da para plantear algo que sucederá después”, esto es, el cumplimiento (1991, p. 104). Ambas herramientas son comunes a todos los géneros, y se relacionan con la historia, aún sin ser elementos necesarios para esta, logran un efecto de mayor cohesión en esta. Otras herramientas para obtener cohesión son los motivos recurrentes: “imagen o ritmo recurrente que se emplea (...) para profundizar, dar mayor dimensión a la línea argumental y añadir relieve a la trama” (1991, p. 113) y que requieren al menos de tres repeticiones para ser efectivos. El motivo recurrente se suele relacionar con el tema de la historia, la idea abstracta que se quiere transmitir. Otra herramienta es la repetición, de una idea, a través de “imágenes, del diálogo, del tratamiento de los personajes (...) o del uso combinado de todos estos elementos para mantener la atención (...) concentrada en una idea” (1991, p. 115) para lo que además de los motivos recurrentes se emplean esas otras imágenes o elementos que refuerzan dicha idea y la repiten a lo largo de la historia. La última herramienta es el contraste, con los mismos fines, en este caso “se basa en el recuerdo de algún elemento que será enfrentado a su opuesto en el futuro” (1991, p. 116).

1.3.2. La tipología del personaje

Ha llegado el momento de ocuparse de la definición de los términos que se

presentaban como confusos a la hora de clasificar a los personajes: tipo, estereotipo, arquetipo... ¿A qué se llama personaje arquetípico? ¿Qué lo diferencia de un estereotipo, cuando suelen utilizarse casi como sinónimos? ¿Qué es un personaje típico? La concreción de estas nociones será clave para pasar a desarrollar una teoría del arquetipo que permita cumplir con los objetivos de esta tesis.

Ya se citó a Eco cuando se trató el tema de los relatos iterativos; esta clase de historias son la forma de adaptar los mitos a la “civilización de la novela”. Eco expone esta adaptación moderna de la estructura del relato mítico observándola precisamente en el mundo del cómic y concretamente en la figura de Superman, considerado como “mito moderno”. En un comienzo, los mitos y leyendas, los relatos religiosos, son protagonizados por personajes fijados “en sus características eternas y en su vicisitud irreversible” (Eco, 2006, p. 227). La historia del personaje mítico “estaba ya definida por un desarrollo determinado, y constituía la fisonomía del personaje de forma definitiva. (...) La historia había sucedido y no podía ser negada.” (Eco, 2006, pp. 227-228). El personaje mítico o religioso había vivido un desarrollo, pero éste ya había ocurrido y era inamovible. Simplemente su historia se relataba una y otra vez, con embellecimientos en su caso, y el público gozaba con la narración de algo que ya era conocido y que ya había ocurrido. “El personaje del mito encarna una ley, una exigencia universal, y debe ser en cierta medida *previsible*: no puede reservarnos sorpresas” (Eco, 2006, p. 229). Eco define al personaje de los mitos como “**arquetipo**” siendo este “la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible” (Eco, 2006, p. 229).

Frente a esto, la narración novelesca se basa en la imprevisibilidad de “aquello *que va a suceder* y, en consecuencia, en la inventiva de la trama, que ocupa un papel de primera magnitud. Los acontecimientos no han sucedido *antes* de la narración: suceden *durante* la misma, y convencionalmente el autor ignora lo que va a suceder.” (Eco, 2006, p. 228). Lo que redundo eso sí en un carácter menos mítico del personaje. La universalidad de ambos tipos de personajes difiere, ya que el personaje novelesco requerirá de la “coparticipación” del lector para hacerse, en palabras de Eco, “típico”, mientras que el arquetipo debe su “universalidad” al hecho de protagonizar relatos míticos, leyendas, epopeyas, que hacen referencia a un mundo donde los héroes de los mismos representan al “conjunto de la sociedad, cuando ésta tiene unos valores culturales, morales, religiosos, ideológicos, etc., aceptables para todos, de modo que los

lectores se identifican fácilmente con los héroes" (Bobes, 1993, p. 63). Estas son historias "de grupo", "en una sociedad en la que el sujeto no ha tomado aún conciencia de su individualidad" (Bobes, 1993, p. 65). Es justamente esa conciencia de individualidad la que permite nacer a la novela, la que es consciente de una pluralidad de valores, que reconoce un mundo más humano y menos monolítico, que toma en consideración al individuo, y es ese cambio, esa evolución en la concepción del ser humano y la sociedad la que irán recogiendo las diferentes expresiones artísticas (terminando por afectar también a otros géneros narrativos como el cuento o la serie (aunque sea a través del relato iterativo que se reinicia de continuo para evitar el "consumo" del personaje en palabras del propio Eco), o las modernas expresiones de la épica). Esto provoca que cuando surge el género novelesco, aparezca "la técnica de composición más relevante de la materia novelesca" (Bobes, 1993, p. 63), esto es, *la prueba*, pues

resulta impensable que un héroe épico se vea obligado a poner a prueba su valor y sus cualidades nobles, que se dan por supuestas al encarnar a toda la sociedad; por el contrario, el héroe de la novela es sujeto de historias que continuamente lo someten a pruebas" (Bobes, 1993, p. 63).

El personaje novelesco debe demostrar su "bondad", por ejemplo, a imagen de las personas reales, mientras que al arquetipo se le presume.

Fijado como emblema de aspiraciones colectivas, el arquetipo sin embargo no tiene por qué responder a valores realmente elevados ni haber sido establecido con criterios humanistas, filosóficos y de justicia social, o por consenso; basta con que encarne esas aspiraciones colectivas, impuestas por la ideología dominante en su caso, sin importar su razón de ser, su posible calidad de contravalor con respecto a la ética, la pedagogía y el derecho actuales, o su asentamiento en una falsa razón natural que discrimine a las personas y perpetúe ideas caducas pero que, dentro del universo ficcional, pueden resultar plausibles, normales, razonables, y que han de serlo para el lector en un grado mínimo con respecto a su experiencia real para que la historia no devenga en absurda o incomprensible.

Interesa en este punto analizar una de las definiciones de arquetipo más conocidas e influyentes en la creación de ficciones (a través del trabajo de otros autores que la recogieron y aplicaron): la noción de arquetipo de Jung (1970).

Para Jung, "los mitos son ante todo manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma" (1970, p. 12) y por tanto los arquetipos serían "contenidos

psíquicos no sometidos aún a elaboración consciente alguna” (1970, p. 11), aunque posteriormente tomen la forma de dichos mitos, o leyendas, o de lo que Jung llama “doctrina secreta” o “expresión típica de la transmisión de contenidos colectivos originariamente procedentes de lo inconsciente” en la forma de “fórmulas conscientes, que son transmitidas por la tradición” (1970, p. 11). Jung por tanto considera que el “pensar inconsciente” se basa en unas “ideas primordiales” universales, que “al modo del instinto, preforman e influyen el pensamiento, el sentir y el actuar de cada psique” (1970, p. 73). Y por tanto, “los arquetipos no se difunden meramente por la tradición, el lenguaje o la migración, sino que pueden volver a surgir espontáneamente en toda época y lugar sin ser influidos por ninguna transmisión exterior” (1970, p. 73). Los mitos, leyendas y tradiciones derivados de esos arquetipos instintivos por así decir, tendrían pues una causa natural y no cultural, convencional. Jung (1970) advierte que

hay un error de interpretación que siempre vuelvo a encontrar y es el que consiste en pensar que los arquetipos están determinados en cuanto a su contenido, error en el que caen quienes los ven como una especie de “representaciones” inconscientes. Por eso hay que señalar (...) que los arquetipos no están determinados en cuanto a su contenido sino sólo *formalmente*, y esto de un modo muy limitado. (...) El arquetipo es un elemento formal, en sí vacío, que no es sino una *facultas praeformandi*, una posibilidad dada *a priori* de la forma de representación (pp. 73-74).

Esas formas vacías serían transmitidas como una suerte de instintos humanos, a diferencia de las concretas representaciones que sí serían elaboradas a posteriori, pero Jung (1970) reconoce que la existencia de los arquetipos no se puede comprobar hasta que se concretiza en dichas representaciones. Al arquetipo, por tanto “se le puede dar un nombre y posee un núcleo significativo invariable que determina su modo de manifestación; pero siempre sólo en principio, nunca concretamente” (p. 74). Las manifestaciones concretas de cada arquetipo, pues, varían. Dicho esto, sin embargo, pasa a poner como ejemplo de su análisis el arquetipo de madre, “rellenándolo” de significado y enumerando las representaciones habituales que ha tomado y los símbolos que encarnan a la “madre”. Los que considera rasgos esenciales del arquetipo son tan numerosos y además ambivalentes (resumidos en la “madre amante” y la “madre terrible”) que realmente no queda claro qué considera Jung en esencia como “lo materno”:

la autoridad mágica de lo femenino, la sabiduría y la altura espiritual que está más allá del entendimiento; lo bondadoso, protector, sustentador, dispensador de crecimiento, fertilidad y alimento; los sitios de la transformación mágica, del

renacimiento; el impulso o instinto benéficos; lo secreto, lo oculto, lo sombrío, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo que provoca miedo y no permite evasión (1970, p. 75).

Parece claro que se da un exceso de rasgos esenciales del “arquetipo de madre” que podrían corresponder a otros arquetipos, pero que además demuestran que su formulación, pese a la naturaleza esencialista del arquetipo defendida por el propio Jung, rápidamente se transforma en la construcción cultural de la que Jung dice tratar de separar de lo que es el “arquetipo psíquico”, previo, natural e inconsciente. Sus arquetipos, al fin, terminan convirtiéndose en un análisis de un corpus dado, que profusamente investiga en su obra *El hombre y sus símbolos* (1995), esto es, las leyendas y tradiciones de diferentes partes del mundo, y en este caso concreto de las configuraciones del tópico materno, a las que Jung no dota de historicidad, como respuestas dadas por las personas en un momento determinado, con unos conocimientos del mundo y la Humanidad concretos y unos fines determinados, sino que busca, peligrosamente, naturalizarlos. La justificación de dicha naturalización, (convierte a esos arquetipos inconscientes en una especie de instinto humano que configura la propia fantasía), se basa en las coincidencias de repetición de ciertas figuras en las tradiciones mundiales, lo que le lleva a pensar que deben obedecer a algo más trascendental. El problema es que, en la medida en que reconoce que ese “arquetipo”, al que compara con las Ideas de Platón, no es cognoscible hasta que se vuelve consciente y por tanto toma una forma influenciada por la tradición y la Sociedad en la que se enmarca el individuo que lo elabora, mal puede defenderse (y demostrarse) su naturaleza preexistente.

Sin embargo, los posteriores trabajos de Campbell (*El héroe de las mil caras*, [1949] 1992) y especialmente el muy influyente trabajo de Vogler *El viaje del escritor* ([1998] 2002) difundieron este concepto de arquetipo como útil para la creación artística basándose precisamente en que

están enraizados en lo más hondo del ser humano. La universalidad de estos patrones posibilita la experiencia compartida de la relación de historias. Quienes cuentan historias instintivamente seleccionan personajes y relaciones con resonancias en los arquetipos, a fin de crear experiencias dramáticas que todos podemos reconocer. El conocimiento de los arquetipos no puede sino expandir el dominio de su arte (Vogler, 2002, p. 61).

Basándose en el “viaje del héroe” planteado por Campbell (1992) en base a su estudio de los mitos, Vogler ofrece una visión funcionalista de los arquetipos, que en lugar de ser entendidos como “tipos de personajes rígidos” (interpretación de los

arquetipos frecuente pese a la advertencia de Jung, en la que no obstante parece caer él mismo como se ha visto en el momento en el que pasa a analizar y describir los arquetipos deducidos del corpus mítico objeto de su estudio) deben ser vistos como “máscaras” o funciones que cualquiera de los personajes de una narración puede asumir, o como “facetas de la personalidad del héroe (o del escritor)” (Vogler, 2002, p. 62), o incluso “como símbolos personificados de las diversas cualidades humanas (...) encarnan los aspectos que conforman la personalidad humana completa” (Vogler, 2002, pp. 62-63).

Vogler (2002) enumera los arquetipos más comunes (y útiles, o incluso indispensables para “el buen narrador”): el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador, reconociendo la existencia de muchos otros “arquetipos psicológicos” estudiados por Jung, algunos muy “especializados”. Una vez Vogler pasa a tratar de definir estos arquetipos básicos, la función psicológica que encarnan y su función dramática en la historia, sin embargo, cae en la misma “paradoja” de Jung, pues pese a defender que se debe dotar de individualidad a cada arquetipo, especialmente al de héroe (identificado con el protagonista de la narración), evitando su estereotipación, y que existen muchos tipos de encarnaciones del arquetipo, el cual simplemente quiere ser planteado como un modelo abstracto y flexible, lo que se termina de hecho ofreciendo es un corpus de ejemplos de cada arquetipo con un significado rígido. En lugar de ser esa “forma vacía”, los arquetipos de Vogler son presentados llenos de significado: el de la tradición, antigua y moderna. Su presencia en las ficciones actuales no es sino un modo de reafirmar su utilidad para una creación exitosa comercialmente, uno de los objetivos del libro de Vogler, ofreciendo seguridad a los autores que se decidan a aplicarlos, amparados en esa encarnación del “universal humano” que suponen.

Los problemas del planteamiento de Vogler son varios:

-ya se han expuesto los problemas de las tesis funcionalistas para ofrecer un modelo útil de análisis (y de creación) del personaje. Si los arquetipos son entendidos como facetas psicológicas o roles de función, en el primer caso restringir a un personaje a una faceta de su psicología sólo puede ir en detrimento de su tridimensionalidad, con una tendencia estereotipante, y en cuanto a los roles, estos suponen el mismo riesgo de empobrecimiento de las posibilidades del personaje si se restringe su campo de actuación, cuando se emplean durante la creación del mismo, mientras que si se usan en el análisis de personajes se limitan a simplificar su función en la historia, sin dar cuenta

de los detalles, las diferencias que enriquecen y distinguen cada obra y cada personaje. Y en la medida en que es factible que un personaje encarne todos los arquetipos y funciones, o que cada uno de los personajes los asuma temporalmente, su utilidad analítica se vuelve aún más confusa.

-se entremezcla la noción de arquetipo (como modelo) con la de personaje individual que debe buscarse en su aplicación a la historia y la de estereotipo, sobre todo en la formulación de “personajes arquetípicos” especializados (Vogler, 2002, p. 63). Al tratar de definir cada arquetipo se ofrecen tantas variantes y posibilidades que no queda clara cuál es la esencia de dicho arquetipo, con lo que al final se termina ofreciendo el arquetipo definido por Eco (2006): compendio, inmóvil, emblemático, fácilmente reconocible, encarnación de aspiraciones colectivas. El modelo a seguir para plasmar cada arquetipo está tan determinado y establecido, que hace difícil defender su compatibilidad con una verdadera libertad creativa, que sólo puede limitarse a crear variantes de este modelo básico.

-todo lo dicho puede aplicarse al uso que se da al modelo del “viaje del héroe” (Vogler, 2002, p. 45), interpretando que todo protagonista de un relato es un “héroe” que debe cumplir una serie de etapas. De algún modo se ofrece una “profecía autocumplida”: se exponen ejemplos de autores que han aplicado el esquema con éxito, autores que ya conocían dicho esquema, por lo que la “naturalidad y universalidad” del mismo puede cuestionarse fácilmente ya que se está reiterando un modelo porque es “universal y natural” pero es “universal y natural” porque no deja de reiterarse conscientemente. Evidentemente cualquier historia puede ser encajada en dicho modelo, lo que de nuevo hace que resulte poco útil como modelo de análisis.

-dicho modelo ya ha sido criticado en su supuesta “universalidad” como recoge el propio Vogler, quien entre otras críticas admite “los problemas de género” de esta teoría a la que se acusa de ser, en realidad “eminente masculina” (2002, p. 21). El problema es que Vogler da la razón a dichas críticas en la medida en la que considera que existe un “viaje del héroe” diferente para la mujer, lo que lógicamente pone en tela de juicio la universalidad de los arquetipos expuestos y revela un androcentrismo no negado por Vogler:

los viajes masculinos tal vez sean más lineales, y procedan desde un objetivo externo al siguiente, mientras que en el caso de las mujeres el viaje puede girar sobre sí mismo o describir espirales centrífugas o centrípetas. (...) La necesidad masculina de salir y superar obstáculos, conseguir logros, conquistar y poseer puede ser sustituida en el viaje femenino por el impulso hacia la conservación de la

familia y la especie, la construcción de un hogar, el apego a las emociones, la búsqueda de la conciliación y el acuerdo y el cultivo de la belleza (2002, p. 22).

La visión que no puede menos que calificarse de sexista de Vogler coincide con la expresada por Jung en sus trabajos. Cuesta defender por tanto la universalidad de estos arquetipos, que tienen valor como el análisis de un corpus dado (los mitos), pero que fallan al proponerse como modelo de análisis de la conducta y la psique humanas, pues su aplicación termina convirtiéndose en un verdadero ejercicio de estereotipación del ser humano y del personaje en consecuencia, ofreciendo una visión rígida del mundo anclada en el pasado, y promoviendo la repetición de esquemas y modelos ficcionales, inevitable en la medida en la que se está siguiendo un modelo mítico que promueve, y se basa, en dicha reiteración inamovible. Lo que crea un conflicto cuando se pretende su aplicación a relatos de tipo novelesco, moderno.

A la luz de lo expuesto, realmente los arquetipos pueden ser considerados como los primeros estereotipos de persona, personajes recurrentes de una sola pieza que por ser los primeros de su clase parecen gozar de una posición superior (por su carácter mítico) a la del resto de estereotipos, concepto acuñado por Walter Lippman en su obra *Public Opinion* ([1922] 1998), para referirse a las imágenes o representaciones de la realidad que permiten aprehenderla de manera simplificada. Se trata por tanto de una forma de conocimiento hecho en base a generalizaciones superficiales, que devienen rígidas, mediatizan la relación del sujeto con la realidad y le llevan a enfrentarla acríticamente (Lippman, 1998). Aunque el estudio de los estereotipos se ha relacionado principalmente con los grupos humanos, aplicado a las ficciones puede considerarse como toda aquella simplificación acerca de un personaje, tema o situación resultante de una abstracción que puede realizar el creador o el receptor, y que igualmente pueden realizar con el arquetipo, fijando sus rasgos. Los estereotipos (y por tanto, los arquetipos) se crean mediante “tres procesos básicos de carácter cognitivo:

- la categorización: la segmentación del todo social en partes o subconjuntos definidos y estables.
- la comparación social: la oposición simbólica o el enfrentamiento social entre los conjuntos así definidos.
- la atribución de características: la asignación de contenidos estables que justifican la categorización o parcelación establecida” (Galán Fajardo, 2006, p. 60).

Los estereotipos, que pueden ser tanto positivos como negativos, se caracterizan por ser convencionales, resaltar unos rasgos en detrimento de otros, ser resistentes a su modificación, aunque las transformaciones sociales puedan imprimir cambios en ellos

(pero seguirán siendo estereotipos, aunque cambien de positivos a negativos o viceversa), usar símbolos para transmitir valoraciones y aplicarse más sobre unos grupos que sobre otros (Galán Fajardo, 2006). Su uso y aceptación se debe a que “parecen naturales y por ello los utilizamos sin pensar; distorsionan las verdades de tal forma que siguen pareciendo como verdaderas; hay acuerdo sobre su uso y significado; evitan tener que pensar críticamente – son simplificaciones útiles del pensamiento [que no verdaderas, como se ha visto]” (Galán Fajardo, 2006, p. 61).

En cambio, el tipo termina por ser asimilado al personaje logrado. Eco lo considera el efecto final de “un proceso estético, funciona en la vida cotidiana como modelo de comportamiento o fórmula de conocimiento intelectual, metáfora individual sustitutiva, en suma, de una categoría” (Eco, 2006, p. 206). La universalidad de este personaje-tipo deriva de “la posibilidad de ser comprendido y compartido por lectores alejados de él por siglos y costumbres” (Eco, 2006, p. 202). Para Eco por tanto el tipo es el personaje (o la situación) logrado, “individual, convincente, que queda en la memoria” (Eco, 2006, p. 200). Esta definición sin embargo es la que se aplicará en esta tesis a los denominados “**individuos**” o “personaje individual”, el objetivo de la representación artística lograda. Estos serían los personajes redondos de Forster, los personajes “abiertos” de Chatman (1990, p. 142) o los personajes tridimensionales de Seger. Pues, como dice Eco, el **personaje logrado** posee fisonomía física, intelectual (siguiendo a Lukács, 1966) y moral, en suma, aparece desarrollado en las tres dimensiones propuestas por Seger en su segundo modelo de análisis: pensamiento, acción y emoción. Son personajes que poseen la capacidad de sorprender, que “funcionan como construcciones abiertas, capaces de generar nuevas ideas” (Chatman, 1990, p. 142). En lugar de dimensiones Chatman habla de rasgos, en este caso numerosos y variados, pero gracias al modelo de Seger es posible clasificar dichos rasgos del personaje en una de las tres dimensiones.

En el polo opuesto (y por tanto menos deseable artísticamente) se encontraría pues, el **estereotipo**, un personaje basado en conceptos fijos y limitantes, que responde a un cierto tipo de verosímil basado en el prejuicio y el preconceito. Los estereotipos aparecerían ligados a unos pocos rasgos, o en todo caso a rasgos monolíticos, inamovibles, siendo su comportamiento predecible, dirigido a un objetivo del relato, su fisonomía intelectual escasa, primando la configuración física, externa, superficial del personaje. Por otra parte los estereotipos aparecen siempre en el contexto de un canon, tradición o corpus dado, operan en referencia a un código de verosimilitud preexistente

(otras obras o representaciones sociales reales), buscan el reconocimiento fácil por parte del público que sabe qué puede esperar del personaje. El estereotipo es blanco de críticas negativas precisamente porque limita ese conocimiento del ser humano al que tiende el género predilecto actualmente, el novelesco, y la propia concepción del ser humano actual, y contribuye a perpetuar ideas negativas o desfasadas que sin embargo en la ficción pueden mantener su predicamento por la propia naturaleza hasta cierto punto independiente de la misma, que genera su propio mundo de referencias, y por la comodidad que suponen para creador y lectores a costa de los logros artísticos de la obra resultante.

El **tipo**, para que la categoría resulte útil, siguiendo a Seger (1991), quedaría entre el personaje estereotipado y el personaje-individuo o logrado. El personaje típico lo sería porque, de entre sus rasgos o dimensiones, se ha sublimado o intensificado una de ellas. El personaje típico, como operación estética, genera un reconocimiento por parte del lector de una situación real, pero no conforme a las tesis de Eco sino a la noción de personaje tipo desarrollada durante el Realismo. Como dice Lukács, el tipo, lo típico, posee un “carácter extremo” que busca extraer lo esencial de las situaciones cotidianas o reales, inventando, sobre esa comprensión de los rasgos esenciales, personajes que hagan visibles las contradicciones y problemáticas del ser humano (Lukács, 1966, pp. 134-135). Es la idea de personaje-tipo, reconocible pero no por ello predecible o poco definido. No obstante la noción de tipo es quizá la más controvertida, y está claro que el reconocimiento de “tipicidad” según este punto de vista en un personaje logrado genera una fruición artística, del mismo modo que la originalidad o precisamente esa falta de “reconocimiento” también la puede generar. La exageración de ese rasgo puede residir en el ojo de cada lector, que considerará típicos ciertos rasgos del personaje, basándose en el desempeño del mismo en la obra, pudiendo reconocer los rasgos propios o típicos del mismo. Es una operación estética habitual, que a su vez puede derivar en una estereotipia progresiva por simplificación y exageración de dichos rasgos típicos y la génesis por imitación en otras obras (sobre todo si la primera fue exitosa) de otros personajes similares pero menos desarrollados, y sobre todo, inmutables. Frente al estereotipo, definido en todos sus aspectos pero de manera minimalista, el tipo presenta un modelo de comprensión de la realidad que puede amparar rasgos individualizantes, esto es, más dimensiones conforme a Seger, que lo individualicen y definan. Estas son pues las dos nociones de tipo que pueden manejarse, tipo como individuo “exagerado” en ciertos aspectos o rasgos de su persona, y tipo como operación estética del receptor

sobre cualquier clase de personaje (en el caso de los estereotipos el tipismo ya vendría claramente denotado). De esta manera la expresión “típico” puede tener razón de ser, frente a las nociones duales del personaje (plano y redondo o abierto y cerrado) que sin embargo no dan cuenta de los procesos intermedios. Hay que decir que el modelo multidimensional de Seger permite observar al personaje en todas sus facetas y así comprender el grado de desarrollo en cada uno de sus ámbitos, siendo útil a la hora de observar el grado de estereotipación, tipicidad o individualidad logrado. El individuo, recordando una vez más lo dicho por Chatman, es el personaje que permite generar nuevas ideas (nuevos verosímiles).

Por tanto existirían tres tipos de personaje: individuo, tipo y estereotipo (o personaje verdaderamente individualizado, típico y estereotipado) que ya han quedado definidos, (aparte de la operación estética de reconocimiento de la tipicidad del personaje relacionada con la cuestión de su universalización) planteándose la duda de la utilidad del concepto de arquetipo, identificado definitivamente con el estereotipo y a menudo usado como concepto intercambiable (cuando se habla de “personajes arquetípicos”).

El concepto de arquetipo sin embargo debería poder formularse para que supusiera, ese “modelo original y primario en un arte u otra cosa” que define el DRAE, pero de una manera compatible con los desarrollos novelescos y la obtención de un personaje artísticamente logrado al que pudiera servir verdaderamente de guía para su creación. De este modo la noción de arquetipo podría desligarse de la de estereotipo y recobrar su utilidad. Con ese fin se propondrá un nuevo uso del “arquetipo” en el siguiente epígrafe, el cual además supondrá el siguiente paso para completar el modelo de análisis de los personajes propuesto por esta tesis, en este caso no tan centrado en el aspecto más técnico y práctico de la caracterización, sino en su aspecto pragmático y valorativo (en cuanto a los valores o contravalores relacionados con el personaje).

1.4. La teoría de los arquetipos abiertos

1.4.1. La verosimilitud

La hipótesis es si, comenzando por el autor, este debería hacer una reflexión ética y artística acerca de los arquetipos, de los conceptos universales que maneja y de sus propias nociones de lo que considera verosímil, y que va a ofrecerle al lector. En este punto es preciso recomendar la lectura de Metz (1972), cuyas tesis sobre lo verosímil,

en su mayor parte, se suscriben en este trabajo. Este autor expone los rasgos de la verosimilitud en la ficción, (la desarrolla para el cine pero sus conclusiones pueden extrapolarse a otras artes como el cómic, las denominadas por el propio Metz como artes representativas) partiendo de la noción de Aristóteles de lo verosímil como “el conjunto de lo que es posible a los ojos de los que saben (entendiendo que este último “posible” se identifica con lo posible verdadero, lo *posible real*).” (Metz, 1972, p. 19). A la que la tradición post-aristotélica añade “es verosímil lo que es conforme a las leyes de un género establecido” (1972, p. 20). Y sigue diciendo Metz:

En un caso como en el otro (=opinión común, reglas del género) es en relación con *discursos* y con discursos *ya pronunciados* que se define lo Verosímil, que aparece así como un *efecto de corpus*: las leyes de un género se derivan de las obras anteriores de dicho género, es decir, de una serie de discursos (a menos que hayan sido explícitamente formuladas en un discurso especial: arte poética u otro similar); y la opinión común no es sino un discurso disperso puesto que en último análisis no está sino por lo que dice la gente. Así pues lo verosímil es, desde un comienzo, reducción de lo posible, representa una restricción *cultural y arbitraria* de los posibles reales, es de lleno censura: sólo “pasarán” entre todos los posibles de la ficción figurativa, los que *autorizan* los discursos anteriores (1972, p. 20).

Metz expone al comienzo de su artículo tres tipos de censuras: la propiamente dicha, política; la segunda sería la censura económica o comercial, ambas impuestas por instituciones de diverso tipo; finalmente habla de una censura *ideológica*, moral o autocensura que el artista se impone a sí mismo acerca de lo que se puede decir en el medio que se trate y lo que no, es decir, es una censura sobre los decibles artísticos, y por tanto no sólo mutila la difusión o la producción como las dos primeras, mutila la invención (Metz, 1972, p. 18). Esta autocensura es la censura que se ejerce a través de lo Verosímil, como sigue diciendo Metz, como un “filtro invisible” (1972, p. 22) más eficaz que el resto de censuras declaradas, pues recae sobre todos los temas que pueden tratarse en la obra pero lo que es más grave, sobre todo recae sobre la forma de tratarlos, de contarlos, sobre el contenido de la obra y cómo se trata este, sobre lo que se dice. Y como lo verosímil es cultural y arbitrario, varía “según los países, épocas, artes y géneros” (1972, p. 24) pero esas variaciones no afectan a la esencia de lo verosímil, que es la restricción de los posibles. Metz denomina obras cerradas a aquellas que se ciñen a lo Verosímil puro, y que por tanto sólo suponen “la reiteración del discurso”, ya que no enriquecen el corpus de obras anteriores con nada, frente a la obra abierta que, liberada parcialmente de lo Verosímil, “actualiza o reactualiza uno de esos posibles que están en la vida (si se trata de una obra “realista”) o en la imaginación de los hombres (si se trata

de una obra “fantástica” o “no realista”), pero que su previa exclusión de las obras anteriores en virtud de lo Verosímil, había logrado hacer olvidar. Pues nunca es directamente por la observación de la vida real (obras realistas), ni directamente por la exploración de la imaginación (obras no realistas) que se decide, en el acto creador, el contenido de las obras, sino siempre sobre todo en relación a las obras anteriores del mismo arte” (1972, p. 25), pues no deja de ser un requerimiento de la propia cultura y del arte el obrar así, ya que el artista crea películas, literatura, cómics... no realidades ni sueños, y lo hace en correspondencia con otros que fueron creados previamente, para aproximarse o separarse de estos, y siempre los tiene en cuenta aunque trate de acercarse a la vida o a la imaginación. Como el Realismo demostró, es imposible reflejar la realidad; también los sueños se pulen, escogen y restringen cuando se pasan al papel o a la pantalla, por las peculiaridades y limitaciones del medio, para crear en todos los casos un producto nuevo e independiente del autor. Las vanguardias llevaron al extremo las posibilidades en este último sentido, so pena de resultar ininteligibles.

Metz plantea por tanto la lucha que establece el artista con el pasado artístico, con las obras que le preceden y el propio medio de que se vale que le exige crear de manera verosímil, nunca verdadera pues

la “verdad” del discurso artístico no se articula sobre la verdad no escrita (llamada “verdad de la vida”), sino que pasa por la mediación de comparaciones (explícitas o no) propias del campo artístico; por ende, sólo puede ser relativa, pero lo es absolutamente, pues una conquista nueva, que quizá muera en el frescor de su verdad, habrá al menos enriquecido definitivamente a lo Verosímil: puede éste renacer eternamente; cada una de sus muertes es directamente sensible como un momento absoluto de verdad (1972, p. 22).

La dificultad para crear nuevos verosímiles que se aproximen más a la concepción de lo que es Verosímil para el artista, teniendo en cuenta que supone restringir los posibles y sujetarse a convenciones que son las que posibilitan esa verosimilitud es, según Metz, que todos los posibles que la vida o el sueño actualizan constantemente, que parecen tan fáciles de entender, de vivir, que son corrientes incluso, en la medida en que carecen de una formulación artística, de un discurso, que aún no han sido dichos, hacen que el esfuerzo que deba hacer quien “los diga” en primer lugar sea muy grande, pues probablemente ni siquiera cuente con el respaldo de la tradición, a la que debe atender al mismo tiempo, y de hecho esta puede ser la explicación del fenómeno problemático del que parte esta tesis y se exponía en la Introducción: cómo ante una realidad más progresista, donde las mujeres hacen y dicen, las ficciones no han sabido

recoger esos temas y convertirlos en verosímiles. Aunque la mujer en la realidad sea capaz de hacer y de hecho haga “X” y este hecho sea vivido con naturalidad, por ejemplo, en la ficción puede sentirse la misma situación como inverosímil, extraña. Este es el reto del arte en este momento, afrontar los temas que aún no han sido dichos, o dotarles de un discurso verosímil. Las dos vías para hacerlo que propone Metz (1972) son esta de la innovación o bien la de renunciar justamente a lo verosímil, a parecer verdadero, asumiendo la convención y exponiéndola, ofreciendo la obra por lo que ella es,

el producto de un género reglamentado destinado a ser juzgado *como “performance” de discurso* y en relación con las otras obras del mismo “género” (...). Las obras de este tipo procuran a los espectadores, si estos conocen las reglas del juego, algunos de los placeres “estéticos” más vivos que hay: placeres de complicidad, placeres de competencia, placeres microtécnicos, placeres de competencia en campo cerrado (p. 27).

La obra sólo debe medir su verosimilitud dentro del género, por tanto. Metz reconoce el placer estético que ofrecen las obras “de género”. El problema de esta segunda postura es que puede llevar a una situación de agotamiento justamente del género, y la de amparar la inmovilidad y el exceso de reiteración. Pues para poder innovar dentro del género termina por ser necesario buscar otras formas de verosímil fuera de él. Por otra parte una vez expuestas las características de lo Verosímil, en realidad poca cosa diferencia a las obras de “género” en este sentido de las que no lo son: las primeras pueden ser más claras en sus formas convencionales, o en la clase de pacto ficcional que establecen con el lector y en ello se basa su disfrutabilidad, pero tanto unas como otras componen un mundo de “verdad” que sólo tiene sentido para sí mismas. Como dice Bobes hablando de la novela pero aplicable a cualquier ficción, cada obra crea su propia referencia en los mundos ficcionales que propone, y dado que “la novela acoge hechos, relaciones y conductas que tienen un marco de referencia en el mundo empírico del autor y del lector y que pueden ser comprendidos con los mismos esquemas que se utilizan para el análisis de otros hechos sociales” (Bobes, 1993, p. 251), parece claro que la literatura de género no escapa a esta circunstancia en absoluto, y por ello no escapa de lo Verosímil, ya que es imposible, simplemente crea otro tipo de Verosímil, pues no puede haber renuncia a parecer verdadero en la medida en que se ha dicho que incluso la obra “más verosímil” no dejará de ser siempre una ficción artística. Por lo que esta última postura de Metz es muy discutible y parece contradictoria con el resto de su exposición. Pero esto no invalida el principio del logro de la verosimilitud

artística expuesto por Metz: el de buscar la forma de decir lo no dicho.

Por tanto depende del autor el no caer en la autocensura e investigar nuevos verosímiles. Gubern (1974) habla de la situación de muchos creadores actuales (situación que sigue vigente en el siglo XXI) más enfocados en el beneficio económico que en la autenticidad de su arte, de lograr una expresión personal y propia. Si el éxito de una obra se mide en términos de beneficio económico, y el artista repite fórmulas, usa personajes estereotipados, disfrazo su propia voz o no la muestra, no crea ni innova, probablemente siguiendo a Gubern haya que considerarlo "artesano del arte" (1974, p. 152), útil noción que permitiría distinguir entre esos "artesanos" autores de obras cerradas usando la terminología de Metz y los "artistas" por definición. El artesano puede lograr un gran rendimiento y beneficio e incluso aplicar las reglas del mínimo esfuerzo expuestas por Gubern, con éxito, pero ciertamente no parece merecedor de la consideración de artista, de quien, como se propone en esta tesis, se orienta a un horizonte, de valores estéticos y éticos, y persigue innovar y crear, decir lo no dicho. "De este fenómeno de inautenticidad deriva, en buena parte, la típica neurosis del artista contemporáneo y la abundante especulación en torno a la función del artista en la sociedad tecnológica" (Gubern, 1974). La solución sin embargo no pasaría por aislarse de la industria cultural. Al contrario, es sólo desde esta industria desde donde se pueden imprimir cambios. Gubern también recuerda la importancia hoy por hoy, aunque su obra ya acumule varios años, del *feed-back* que hoy puede recibir el autor de sus lectores, y así "el fenómeno de feed-back es determinante en la fijación y estabilización de los códigos de comunicación, pues si el mensaje es rechazado como ininteligible, tal respuesta ejerce una presión sobre su autor y le invita a operar un reajuste en su próximo mensaje" (Gubern, 1974, p. 153). La cuestión a la que se enfrentan los creadores es "¿en qué medida puede incrementarse la novedad e información de un mensaje manteniéndolo en unos límites razonables de inteligibilidad social, teniendo en cuenta ciertos contextos y estabilidad de los códigos?" (Gubern, 1974, p. 155).

Gubern expone que por un lado la novedad y originalidad permiten una alta fruición informativa, un gran disfrute, pero también el receptor disfruta de la iteración, la repetición de mensajes. Las posibilidades de que un mensaje sea bien recibido aumentan si "responde a las expectativas y hábitos establecidos (tipicidad)" (1974, p. 249). El cambio puede deparar un gran disfrute, pero también conlleva el riesgo de frustrar al receptor. A menudo las obras que satisfacen expectativas latentes son mejor acogidas. Y aunque el público "quiere lo que ya conoce, que ha experimentado,

comprende y le satisface, no se puede deducir de ahí que repudie necesariamente lo que no conoce, aunque existe riesgo de que esto ocurra" (1974, p. 249). La industria cultural, en efecto, lleva a la estandarización de los productos por razones económicas de productividad y rentabilidad basadas en la hipótesis de la demanda colectiva, y por ello "educa el gusto y las expectativas del público hacia la estructura iterativa propuesta" (1974, p. 250). Entonces se justifica la producción en que es lo que la gente quiere, pues la elección del público de los mensajes repetitivos o su buena acogida parece justificar su producción. El círculo vicioso lo rompen los mensajes nuevos y originales que una vez socialmente aceptados, volverán a provocar una cadena iterativa cada vez más monótona... La cuestión es que en primer lugar quizá es más conveniente no hablar de ruptura sino en muchas ocasiones de reciclaje, (o el fenómeno del *revival* que menciona Gubern) y en segundo lugar, de cómo los mensajes nuevos aprovechan esas necesidades y expectativas latentes para lograr el éxito. La propia industria busca mensajes nuevos, propuestas originales, aunque no tan radicales que produzcan extrañamiento, y este ciclo explica la evolución de los géneros en la industria cultural. La selección la realiza el consumidor en base a los dos criterios vistos: mensajes novedosos que le llamen la atención y "aquellos que coinciden con los intereses o refuerzan las convicciones del receptor" (Gubern, 1974, p. 353). Es posible matizar no obstante que ambos aspectos pueden combinarse, y el mensaje novedoso es también el que por fin reafirma al receptor o le da "lo que estaba buscando". La clave para saber por qué alguien selecciona un mensaje entre varios posibles la da Wilbur Schramm (1965) en una fracción entre la expectativa de gratificación derivada del acto y la expectativa de energía requerida para realizar tal acto (Gubern, 1974, p. 356). Es decir, que el receptor preferirá obras que no requieran mucho esfuerzo o bien que prometan una gran recompensa por el esfuerzo. O ambas cosas. Esto explica por qué se disfrutan las obras repetitivas o sencillas (ley del mínimo esfuerzo) y el por qué del triunfo de los estereotipos (ideas simples e inmediatas) pero también encierra el disfrute de las obras novedosas y/o complejas que ofrecen una gran gratificación intelectual. Otro elemento más a tener en cuenta es el hecho de que el receptor no firme el pacto ficcional: no sea cómplice de las ideas expuestas por el autor, lo que se pone en relación con lo antes expuesto de que se interrumpe el mensaje, no hay identificación, ni se percibe la verosimilitud.

Si se enlaza el dilema planteado por Gubern, con las tesis de Metz, con lo expuesto sobre la tipología del personaje, se obtiene que el artista debe hallar la manera

de buscar nuevas formas de verosímil, que tengan en cuenta las obras anteriores y el contexto social y real para evitar la ininteligibilidad del discurso, en aras de lograr una novedad exitosa (y preferentemente comercial dado el contexto que está siendo objeto de estudio) que se implemente satisfactoriamente en el canon innovándolo, influyendo, y la manera actual de hacerlo es orientando su arte hacia el estudio del individuo, el logro de personajes-individuo en sus obras, obras que permitan ese desarrollo individual del personaje. Y todo con un buen acabado estético. La otra posibilidad es crear obras más bien cerradas en cuanto a su escasa innovación de lo verosímil, probablemente comerciales en base al disfrute por repetición, pero no al disfrute por novedad. Sin embargo, las formas puras no suelen ser habituales, y es preciso proceder a un minucioso examen de cada obra para poder detectar el nacimiento de nuevos verosímiles. Hoy por hoy las nuevas tecnologías facilitan enormemente ese *feed-back* entre autores y lectores, y estos últimos ni son pasivos ni acrílicos, y existe como ya se expuso en la Introducción una demanda social de obras que respondan, que den voz a las nuevas realidades sociales, bajo pena, las nuevas obras, de nacer ya viejas, desfasadas, algo imperdonable para el arte.

En el ámbito del cómic, precisamente, la manera de crear es expuesta por Muro Munilla en la misma línea (2004, pp. 65-66): "la creatividad en el cómic se produce (como, por lo demás, en otros ámbitos y géneros) por la superación dialéctica de dos tendencias: la estereotipante y la innovadora. El cómic tiende naturalmente al establecimiento de signos fácilmente reconocibles y, por ello, de fácil descodificación (...). El reto para el creador, entonces, estriba en mantener la base establecida (que garantiza la facilidad descodificadora) y sobre ella, (...) producir modificaciones que provoquen la originalidad, la singularidad y una mayor significación".

Muro Munilla (2004) reconoce el enorme "dinamismo del cómic", que habría de permitirle enfrentar estos retos. McCloud explicita

en los iconos no pictóricos, el significado es fijo y absoluto, sus apariencias no afectan a los significados, porque representan ideas invisibles –símbolos-. En los dibujos, sin embargo, el significado es fluido y variable conforme a su apariencia. Su parecido con la "vida real" reviste cierta graduación. Las palabras son iconos del todo abstractos; esto es, no guardan ningún parecido con aquello que representan. Pero en el dibujo, el nivel de abstracción es variable (2009, p. 28).

Recordar que la definición de icono es "una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea" (McCloud, 2009, p. 27). De este modo, los iconos pictóricos "más realistas" serían el dibujo realista (que copia la realidad) y la fotografía.

La abstracción crece hasta llegar al icono conocido como “caricatura”, que sorprende por la sensibilidad que despierta en el público, que puede responder a la caricatura con mayor impacto que si se tratase de una imagen real. McCloud la considera una forma de “amplificación por medio de la simplificación” (2009, p. 30), pues más que suprimir detalles la caricatura “resalta ciertos detalles” y “al descomponer una imagen a su “significado” esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista” (2009, p. 30), pues “concentra” la atención en una idea y logra la “universalidad” ya que por ejemplo, “cuanto más se caricaturiza una cara, a mayor número de gente representa” (2009, p. 31). Pero sobre todo este efecto, que permite identificarse con un rostro o una imagen simplificada, se debe al fenómeno del enmascaramiento que expone muy claramente en su obra, que puede resumirse así: “cuando miras una foto o el dibujo realista de una cara... lo ves como la **cara de otro**. Pero cuando entras en el mundo de la caricatura... te ves a **ti mismo**” ya que “la conciencia de nuestro ser biológico es una imagen conceptuada y simplificada” (McCloud, 2009, p. 36). De hecho la combinación de dibujos muy realistas (como los fondos de la viñeta) con otros caricaturescos permite, estos últimos, a los lectores enmascararse, encarnar al personaje, implicarse en la acción, identificarse con él gracias precisamente a la indefinición de sus rasgos. Gubern también analiza en similares términos este fenómeno “psicológico, que lleva a atribuir entidad casi real a un personaje dibujado, y a sabiendas de su condición ficticia, (...) se basa en los mecanismos de la identificación y de la proyección del “yo” del lector sobre los personajes del relato” (1973, p. 22).

Este efecto máscara es especialmente utilizado en el manga como se analizará en el siguiente capítulo. Lo más interesante de todo lo expuesto es la constatación de que los iconos tenderán a resaltar unas ideas del físico del personaje, (incluso aunque se trate del dibujo más realista), es decir, tenderán a “tipificarlo”, lo que quiere decir que el cómic tiende a hacer a los personajes típicos en este sentido, que no estereotipados. Por otro lado el efecto máscara permite el logro del personaje individual, pese al dibujo “típico”, gracias a la identificación con el personaje mediante esa abstracción de rasgos que permite asimilar el físico caricaturesco del personaje al “nombre” o signo individualizador del personaje que deja reconocerlo y distinguirlo dentro de la historia y que se llenará progresivamente de significado a lo largo de esta. Queda con esto demostrado que la tendencia natural de la historieta no es la estereotipación, ni siquiera en su aspecto gráfico.

A esto se suma la capacidad del lector de superar el extrañamiento cuando se encuentra con códigos desconocidos, como el lector no habituado al manga o el niño que empieza a leer cómics. La codificación icónica no es igual respecto a otro tipo de obras o es desconocida, pero el lector es capaz de desentrañarla por la observación del recurso a lo largo de la obra, independientemente de lo que se haga en el resto de obras que conoce (si bien es cierto que la reiteración de un determinado recurso o código en más de una obra puede facilitar la tarea y dar cuenta del éxito de un recurso, muchos de los iconos más frecuentes antaño hace años han caído notablemente en desuso o han evolucionado). En este sentido es preciso apuntar una noción respecto al cómic que reitera lo ya expuesto: cada obra crea su propia referencia y por tanto, su propio lenguaje. En este sentido, aunque los signos icónicos usados por el cómic sean más o menos comunes, el dibujo es también lenguaje, por lo que el autor puede innovar todo el diseño icónico, pues en la medida en que es convencional, (son iconos, convencionales por definición) si es capaz de generar su propia convención y el lector la acepta, no tiene por qué seguir el canon anterior. Esta idea es de mucha utilidad frente a la hipotética defensa de lo verosímil establecido para una determinada tipología de cómic, verosímil que va a involucrar el diseño de personajes “adecuado”, el uso de las mismas metáforas visuales y diversos recursos iconográficos “propios del género”, puesto que lo que ampara esta idea es la libertad del autor para dar con su propio verosímil en cada obra independientemente del género en el que pueda adscribirse a posteriori. El autor no puede desligarse de las obras preexistentes por todo lo expuesto, pero tampoco les debe ninguna servidumbre.

Todo esto abre un panorama de gran interés y sienta las bases que permitirán el modo de dar respuesta a los interrogantes planteados. ¿Cómo responder a las nuevas realidades generando nuevos verosímiles en el concreto ámbito del cómic? ¿Es posible proponer herramientas que ayuden a los autores en esta tarea? Este es el objetivo de la presente tesis. Y el personaje es la clave, pues el horizonte estético actual ha convertido al personaje-individuo, justamente a ese personaje “abierto” capaz de crear nuevas ideas (Chatman, 1990), esto es, nuevos verosímiles, en el instrumento idóneo para “decir lo que aún no ha sido dicho”. Sin embargo, ¿cómo puede llegarse a este tipo de personaje si se parte de esas autocensuras y pensamientos limitantes que critica Metz? ¿Y cómo crear nuevos verosímiles (verosímil abierto) teniendo en cuenta los viejos verosímiles (verosímil cerrado) condición necesaria para la creación artística?

1.4.2. La generación de universales y la construcción de arquetipos abiertos

Tal y como se ha venido exponiendo, uno de los motivos del éxito de los arquetipos jungianos fue su aplicación a la creación de ficciones como garantía del éxito por encarnar “universales humanos” lo que permitiría un efecto de “tipicidad” (Eco, 2006) casi instantáneo que garantizaría su comprensión por cualquier persona y la identificación satisfactoria con los personajes propuestos. Sin embargo ya se ha criticado su supuesta “universalidad”, ejemplificándolo con el sexismo notable que se aprecia en los trabajos sobre arquetipos analizados. Si se entiende por “universal” la noción que se compone de las siguientes recogidas por el DRAE: “que comprende o es común a todos en su especie, sin excepción de ninguno” y que “pertenece o se extiende a todo el mundo, a todos los países, a todos los tiempos”, los arquetipos concebidos como universales deben serlo realmente, sin excluir a una parte de la Humanidad en su aplicación. La supuesta universalidad de los arquetipos tal y como se les ha entendido hasta ahora deriva de una naturalización de las diferencias entre seres humanos que ha impuesto una falsa sensación de universalidad (que quizá esté muy extendida en todas las culturas del planeta, pero que estas excluyan a una serie de seres humanos como sujetos de su discurso no convierte a sus creaciones en verdaderamente universales, sino sólo en “simbólicamente universales”. A los arquetipos así entendidos se les puede considerar por tanto como auténticos estereotipos tal y como se ha definido, que simplifican la percepción del mundo y del ser humano aún a costa de falsear la realidad.

El uso para la creación de ficciones de esta clase de arquetipos puede por tanto convertirse en un peligroso lastre para los autores y autoras, anclándolos en verosímiles cerrados desde el momento de la concepción intelectual de la obra, momento en el que la creatividad y las nuevas ideas deberían fluir libremente. Se necesita por tanto dar con una noción de arquetipo que respete la naturaleza artística y le sea útil a esta.

En este sentido, existe una posibilidad de hablar de universales humanos sin la necesidad de concretarlos en personajes, símbolos o figuras, sino preservando su condición de “tema”, su condición abstracta. Esta posibilidad la ofrece la “pirámide de Maslow” que emplea Seger (1991) al hablar de los tipos de “meta” del personaje (Tabla 1) y de la comerciabilidad de la obra basada en la traslación a la ficción de los llamados “riesgos psicológicos”. En su obra *A theory of human Motivation* (1943) Abraham Maslow

propone como método de análisis del comportamiento humano la famosa Pirámide

de Maslow, una teoría de jerarquización que responde a la satisfacción de las necesidades básicas y fisiológicas humanas, ubicadas en la base de la pirámide, y que finaliza en la cúspide donde se encuentra la autorrealización y el pleno reconocimiento de la persona, la felicidad (Ojeda Torrero, 2012, pp. 166-167).

Si bien, como nos recuerda la propia Ojeda Torrero (2012) esta teoría ha recibido críticas posteriores dirigidas a la jerarquización en sí, pues el orden de las necesidades a satisfacer varía para cada persona (lo que esta considera básico o indispensable), la tesis principal, que la satisfacción de ciertas necesidades permite el logro de la felicidad, permanece inalterable, así como que una vez que se han satisfecho las necesidades más básicas el ser humano tratará de alcanzar deseos más íntimos o elevados. Y justamente por esto, como constata la autora citada, los “deseos, aspiraciones y mentalidades” de los personajes femeninos pueden llevar a “cierta ruptura o fragmentación con los roles impuestos” (Ojeda Torrero, 2012, p. 167). Es decir, que si se limita a los personajes (especialmente a los femeninos, a los efectos de esta tesis) a las llamadas “necesidades de déficit” (los cuatro primeros escalones de la pirámide) se les estará escamoteando la posibilidad de su autorrealización, su “motivación de crecimiento” o “razón de ser”, con consecuencias dramáticas para su correcta caracterización. Incluso puede añadirse que socialmente el cuarto escalón, el del reconocimiento, tradicionalmente no ha sido tenido en cuenta en la noción de lo que “debe ser una mujer” ni en las representaciones ficcionales por tanto. Todo lo cual explica las tensiones y problemáticas de los personajes femeninos que, como seres humanos, tratarán de cumplir con la pirámide incluso dentro de los límites, más o menos estrechos, que la cultura o la sociedad puedan imponerles o aún cuando se les niegue el reconocimiento de tener dichas necesidades por ser mujeres o se exageren otras como mucho más importantes por su condición femenina. A continuación se ofrece un esquema de la pirámide más completo:

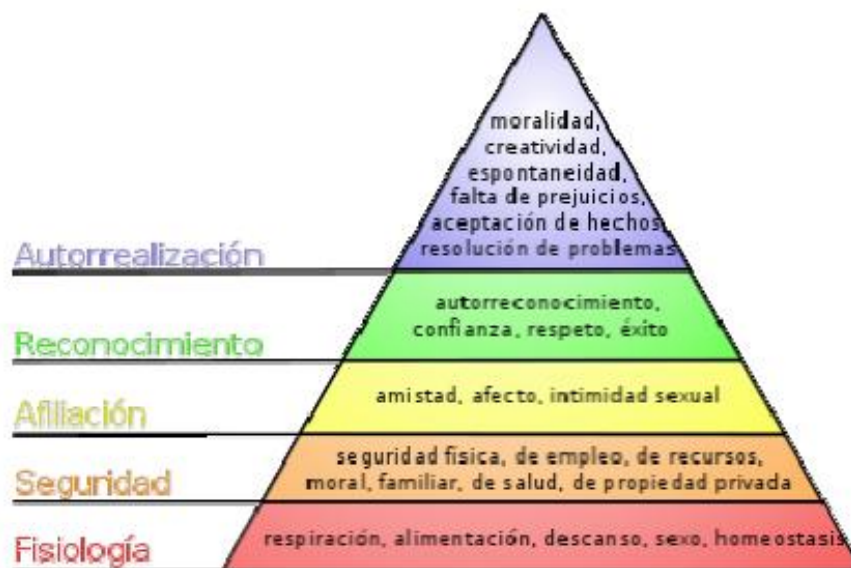


Figura 1. Pirámide de Maslow (Ojeda Torrero, 2012, p. 167).

Sin duda la aplicación de la pirámide de Maslow resulta mucho más sugestiva que la de los arquetipos que pueden ser llamados “cerrados”, pues en el ámbito de la creación permite identificar “temas” que van a interesar a todos los seres humanos y que son de hecho los temas habituales de la creación artística por la importancia que tienen para todas las personas, y al preguntarse las causas por las que esas necesidades no se satisfacen o puede renunciarse a ellas, se deriva fácilmente el conflicto dramático conforme a las tesis de Seger con un alto nivel de identificación por la historia y los personajes. Estas necesidades podrían permitir configurar esas “formas vacías” a las que se refería Jung como la verdadera esencia de los arquetipos, de una forma verdaderamente universal. Ahora bien, estos temas van a concretarse en la creación artística en personajes y situaciones. ¿Cómo entender estos de una manera “abierta” (a la consecución de nuevos verosímiles)? ¿Cómo seguir proponiendo “formas vacías” o “abiertas”?

El tema puede definirse como “la materia prima a desarrollar en un discurso” y tendría “un valor abstracto” (Pimentel, 1993, p. 216). El tema “*orienta* una posible selección de incidentes o detalles que permita su desarrollo” (p. 216). El tema pues, está, en lo que respecta al personaje, muy relacionado con su meta; Pimentel (1993) lo identifica con la causa o motor de la acción, y también expone cómo el personaje termina por representar al tema. Siguiendo a Greimas, Pimentel diferencia entre: “el

tema-valor, que constituye la fase más abstracta, y el tema-personaje, que sintetiza un conjunto de temas-valor en el nombre mismo del personaje” (1993, p. 218). El tema-personaje puede identificarse perfectamente con los arquetipos “cerrados” ya definidos, ya que aunque se presenten como “esquema ideológicamente vacío, susceptible de proyectar los más variados contenidos”, al tener “un grado más alto de prefiguración” (a diferencia de los temas-valor), “es imposible “vaciarlos” totalmente de los contenidos ideológicos que marcan las versiones anteriores” (1993, p. 218) por lo que se puede decir que en ellos se produce una tensión constante entre los verosímiles cerrados previos que han ido encarnando y los nuevos verosímiles que se trata que encarnen estos temas-personaje (Pimentel pone de ejemplos el tema de Fausto, el de Electra, Don Juan, etc.). Se añade a esto el que los temas-personaje son “recursivos”, esto es, se inscriben en una tradición artística sin la que no podrían existir, carecerían de razón de ser, y suponen la “individualización del concepto” que encarnan (Pimentel, 1993, p. 219). Todo esto conduce de nuevo a la cuestión del efecto de tipicidad de los personajes, que es lo que verdaderamente provocan estos temas-personaje, y no altera las nociones de arquetipo y mito ya mencionadas. Y es que el tema “no es sólo una elección por parte del escritor sino una *construcción* por parte del lector” (Pimentel, 1993, p. 215).

Los niveles de abstracción del tema en una misma obra son variables, llegando a poder distinguirse unidades más concretas o particulares sin dejar de hablar de conceptos abstractos, unidades reconocibles por su recursividad, que se identifican con el término “motivo”: situaciones, espacios y objetos dentro de la obra, asociaciones de ideas, imágenes recurrentes... que tienen en común su potencial para organizar y generar la trama y los personajes (Pimentel, 1993). Sin embargo los motivos, como los temas-personaje, derivan del estudio de los verosímiles cerrados, y por tanto entrarían en el campo de los arquetipos cerrados cuando se encarnan en un personaje. Pero cuando se está ante una idea o concepto abstracto, llámesele motivo, tema-valor o simplemente tema, es cuando es posible plantearse la existencia de lo que van a ser llamados “arquetipos abiertos”.

¿En qué consiste un arquetipo abierto?

Puede ser definido como el esquema o patrón de construcción de un personaje derivado de un tema o noción abstracta. Este esquema de construcción permite “humanizar” el tema en un personaje, individualizarlo, encarnarlo. Sería preexistente a la obra, pues aparecería en el momento creativo. Podría hablarse también de

“arquetipos-situación” o “arquetipos-relacionales”: serían arquetipos que derivan de las diversas actividades humanas y también permiten llevar a cabo su individualización.

Los temas, o “supra-arquetipos” abiertos vendrían dados por la pirámide de Maslow: de los temas “amistad”, “afecto”, “amor” es fácil imaginar una constelación de arquetipos derivados que son a la vez “arquetipos-persona” (las personas que aman) y “arquetipos-situación” (la relación entre los amantes). De hecho es posible observar siempre al arquetipo en una doble dimensión: la individual y la relacional. Y bajo dos extremos: el positivo y el negativo, bien con la consecución de la necesidad, su realización con éxito o la falta de este, y todos los estadios intermedios. La ficción se plantea el por qué, el cómo y el cuándo de la realización de las necesidades y deseos humanos.

Por supuesto que la pirámide de Maslow no es un catálogo ni agota todos los temas que caben en una ficción. Lo que evidencia, como ha dejado claro, es que los personajes, como las personas, sí tienen unas pulsiones verdaderamente universales y que de no tenerlas cabe preguntarse por qué. Cabe analizar cómo se construye en cada caso, en cada cultura, sociedad y persona, las necesidades, deseos, aspiraciones... Y ese es el material de las ficciones. Ficciones que están a su vez insertas en una determinada tradición y un determinado contexto. Es por esto que el arquetipo abierto debe comunicarse con los arquetipos cerrados que le preceden. Pero ¿cómo?

El arquetipo abierto es un proceso mental por el cual se consigue abstraer el tema de una forma verdaderamente universal. Busca eliminar la censura (y autocensura) que puede imponer la tradición precedente, y acoger nuevas ideas. Integrar los avances en las ciencias naturales y humanas, por ejemplo, o experiencias que carecen de una formulación “verosímil”. Lo que busca el modelo de arquetipo abierto sobre todo es poder acoger las nuevas nociones sobre el ser humano (como la igualdad) y convertirlas en un verosímil ficcional. La precaución que ha de tomarse sin embargo es la de no hacerlo de un modo puramente ideológico o tendencioso, sino de una manera más objetiva, que puede (y debe) apoyarse en las propias disciplinas científicas. Estas disciplinas, sobre todo las humanas, argumentativas, analíticas y que buscan la verdad, pueden dar con un arquetipo formulado de una manera objetiva y demostrable, que puede ser criticado desde presupuestos de “verdad o mentira” y mutar a la luz de los avances en el conocimiento humano. Este arquetipo así formulado marcaría el norte al que puede dirigirse la creación, haría consciente al autor de “lo que es” y “lo que no es”. Esto va a ser ejemplificado en esta tesis por un lado con el tema “amor”, un supra-

arquetipo como se ha visto. El arquetipo “amor” debe ser definido partiendo de lo que es amor y de aquello que no lo es, a la luz de las ciencias humanas, no de simples opiniones. Esto evita la confusión con la plasmación ficcional del amor. Sabiendo cuál es la definición objetiva, el autor o autora podrá plasmarla subjetivamente y desviarse de ella con conocimiento de causa. Puede entenderse como parte del proceso de documentación, o de comprensión de uno mismo. Pero sobre todo es una herramienta muy necesaria para la crítica, pues permite separar la noción “real” y objetiva a la luz de las disciplinas científicas de un determinado tema, de su plasmación en el mundo de ficción. El que a menudo la ficción se haya entendido como una herramienta para profundizar en el conocimiento del ser humano, ha generado a menudo el que se pierda de vista que las ficciones no juegan en un plano de “verdad o mentira”, y el que no son tratados rigurosos de filosofía, ni análisis sociológicos, ni pedagógicos, ni que la voluntad creativa ha de partir de principios morales elevados ni nada por el estilo. Puede haber obras que se asemejen a esto o busquen esto, pero la ficción va a funcionar sin nada de todo ello siempre que el lector acepte el pacto ficcional⁴.

Sin embargo, cuando se realiza una crítica de los valores que transmite una obra o del modo en el que trata un determinado tema, el arquetipo abierto revela toda su funcionalidad, haciendo necesario que el crítico elabore y exponga la definición de cada tema o valor que analice. Que plasme claramente el término de comparación. En el caso que ocupa este estudio, los valores tienen singular importancia porque las obras que van a ser analizadas se orientan a un público adolescente y tienen una carga prescriptiva importante. Esto hace que, por su posibilidad de influencia en un público más vulnerable, se justifique un estudio crítico que plantee cuáles serían auténticos valores positivos frente a valores discutibles que se puedan plantear como positivos, así como el análisis de los contravalores que aparecen. Esto es dable hacerlo con cualesquier obra, de todas formas, pero lo importante es que de este modo se clarifica el análisis, ya que

⁴ Como dice Ayala (1955, citado por Bobes, 1993) en *El arte de novelar y el oficio del novelista* sobre la novela (pero que puede aplicarse a la ficción en general y a la novela gráfica en particular), ésta puede proponer modelos de conducta y que expliquen las relaciones humanas, bien desde el punto de vista del autor o, cuando no puede dar una solución clara, ofreciendo una visión desde diversas perspectivas de un mismo asunto. Es eso o hacer filosofía o ciencias sociales, y por ello no suele ser la novela el mejor lugar para hacer filosofía porque no le hace justicia a esa rama del conocimiento, no es su función. Por otra parte Forster (1983) llega a hablar de la finalidad catártica y tranquilizadora de la novela ya que en el mundo que crea, todo tiene un por qué, unas causas y unos efectos, que el lector puede conocer. Esto entronca con las tesis de Ayala, pues en todo caso la novela permite clarificar, conocer y entender mejor las relaciones sociales y al ser humano dentro eso sí de un marco seleccionado, limitado, acotado por el autor. Por tanto la ficción propone un modelo, que puede coincidir o no con la realidad.

se respeta el mundo ficcional propuesto por el autor, y simplemente se compara con las posibilidades que podría haber desarrollado (o incluso debería haber desarrollado, dependiendo de la intencionalidad de la obra).

Como se ve, el arquetipo abierto libera de la tradición artística, y al mismo tiempo permite analizarla. Es entonces cuando el autor o autora debe plantearse si seguir con la tradición o no, y en este último caso cómo puede hacerlo. Para ello precisa conocer dicha tradición, ese código de verosimilitud, y entonces “universalizar” los conceptos o temas con los que se encuentra, recurrentes, o, y esto es importante, no recurrentes pero que le interesan y ofrecen posibilidades que han podido pasar inadvertidas o han quedado poco aprovechadas. El otro arquetipo que va a ser analizado, el de “héroe”, parte de un tema ya convertido en personaje, el del héroe, pero para crear un arquetipo abierto es preciso preguntarse “qué es un héroe”, y no sólo “qué ha sido un héroe”. Se sigue entonces el mismo esquema que para el tema “amor”: averiguar qué convierte a un personaje en heroico, buscando los rasgos verdaderamente esenciales del arquetipo. Este esencialismo es clave, y se centra en la búsqueda de una “definición universal”, válida en todo caso y para cualquier personaje que encarne dicho arquetipo. Recordar que dicha definición ha de tener en cuenta la dimensión tanto individual como relacional, y la variante tanto positiva como negativa del propio arquetipo, y no tanto de su hipotético opuesto o contrario (por ejemplo, debe formularse qué es un buen héroe, y qué es un mal héroe, pues el “villano” constituiría otro arquetipo; del mismo modo, se debe definir qué es amor sano y qué es amor insano, no qué es “odio”, pues constituye otro arquetipo). Esto es importante para evitar caer en el dualismo que será criticado en el siguiente epígrafe. Dicho dualismo (el héroe se define por contraposición al villano, por ejemplo) es otro proceso estereotipante que termina fácilmente generando carencias en los personajes, que no se definen por sí mismos sino en “relación a” (también es algo muy observable en los “intereses afectivos” del personaje, o en el tratamiento de secundarios). Es decir, que al ser creados, estos personajes parten de la visión arquetípica cerrada de representación de los personajes como partes de un todo (a la manera propuesta por Vogler) y no de una visión de los personajes como “individuos”. Es decir, en estos casos prima la vertiente relacional del arquetipo sobre la individual, entendida de una manera jerárquica y sustractiva: lo que tiene un personaje le debe faltar a otro para generar el conflicto, y esa carencia se establece de un modo estereotipado y naturalizado. Dado que la igualdad ha sido reconocida como un derecho universal de todos los seres humanos, esta noción de igualdad también es otro

ingrediente clave a la hora de definir un arquetipo abierto, que por su universalidad debe aplicarse a todas las personas por igual, cuando cumplen con los requisitos que prescribe el arquetipo: no todas las personas son héroes, pero si se cumple con los presupuestos del arquetipo, el personaje es un héroe o debería ser considerado como tal; de no serlo cabe preguntarse por qué, y también cabe retirar la consideración de héroe a otros personajes.

El arquetipo abierto constituye así un mecanismo de lucha contra los estereotipos, y en concreto resulta muy eficiente para permitir una creación no sexista como será expuesto en el siguiente epígrafe. El arquetipo abierto por tanto busca suprimir el estereotipo de su definición, así como los prejuicios, los preconceptos, los lugares comunes.

Para convertir estos conceptos abstractos en arquetipos de personaje, se recurre a los esquemas planteados por Seger, que sirven tanto para el análisis como para la creación, tal y como son formulados en el Capítulo 3. Por tanto para definir un arquetipo abierto es preciso poder observarlo en la motivación, meta, acciones y conflicto del personaje, (lo que incluye el aspecto relacional) y en sus tres dimensiones individuales. Los fallos de caracterización, la falta de presencia del arquetipo en alguno de estos aspectos repercutirá en el resultado final.

Definido el arquetipo abierto, entonces es preciso ver cómo encajarlo en el género y contexto en el que se plantea la obra. Gracias a que el arquetipo abierto ha permitido desnaturalizar los verosímiles cerrados, y detectar los estereotipos y barreras que impiden al autor o autora lograr personajes más individuales, logrados, mejor contruidos por estar mejor motivados y elaborados, personajes más humanos, ahora el creador ya puede determinar qué efecto tienen los prejuicios o convencionalismos de toda clase (artísticos, sociales...) en su personaje y su historia, así como los que quiera plantear en su obra o inventar para esta. Ya no se cuelan de manera inconsciente, sino que el autor es capaz de observar cómo repercuten en sus personajes, en su consideración por parte de otros en la historia, cómo pueden definir su psicología, y cómo puede cambiarlos. Incluso podrá convertir los rasgos genérico-estereotipantes (por su recurrencia e impersonalidad) en verdaderos rasgos individuales.

Por tanto el arquetipo abierto parte de un tema universal, o bien de un tema hallado en la ficción precedente, recurrente o no, que esencializa y universaliza, definiéndolo de manera abstracta e igualitaria, universal, independientemente del trato que se le haya dado en la ficción anteriormente. Hecho esto, el arquetipo abierto se

prepara para su personificación, estableciendo cómo va a determinar la acción y las dimensiones del personaje que va a encarnar ese tema. De vuelta al contexto artístico, se busca un modo verosímil de concretarlo en una historia y personajes definidos (normalmente la operación se dará con varios temas al mismo tiempo), pero al haber roto con las autocensuras, con las barreras autoimpuestas, las posibilidades de encaje y logro de verosimilitud se revelarán con claridad, porque ya no serán percibidos dichos obstáculos como “naturales” sino convencionales, y por tanto, perfectamente modificables. Por supuesto siempre es necesario conocer el género y estilo que mejor permitan llevar a cabo la consecución de esta verosimilitud, pero esto dependerá de la pericia y conocimiento del medio del artista. Los arquetipos abiertos no reniegan del verosímil cerrado sino que se nutren de él, para poder revelar tanto los nuevos verosímiles (por su ausencia) como los verosímiles que han pasado desapercibidos pero que están ahí y de los que puede valerse el autor para recuperarlos y plasmar sus ideas. De lo que se trata es de abrir los ojos tanto a las demandas extratextuales de nuevos verosímiles como a las pulsiones y conflictos que se encuentran en las propias obras y reflejan un conflicto entre tradición y novedad, que los autores pueden resolver de un modo más claro y efectivo, al dejar de ser esclavos de la tradición y convertirse en señores de su herencia. El arquetipo abierto por tanto requiere de un buen conocimiento tanto de la realidad intratextual como de la extratextual. Y constituye una excelente herramienta para obtener personajes-individuo.

Dado que la creación de arquetipos abiertos es sobre todo una técnica, se observará mucho mejor con la construcción de los dos arquetipos elegidos en esta tesis.

1.4.3. Sexismo y arquetipos abiertos

Si se trata de crear arquetipos verdaderamente universales, uno de los escollos más graves que se plantean actualmente sigue siendo el del sexismo, que iría contra la igualdad, principio fundamental como se ha visto para lograr dicha universalización.

El sexismo “no es tanto una actitud negativa hacia las mujeres, sino una creencia acerca de la desigualdad entre hombres y mujeres” (Fernández Sedano, Poeschl, Glick, Pérez Rovira, y Moya Morales, 2001, párr. 9). El sexismo no puede entenderse sin el concepto de género, que “hace referencia a la construcción social de mujeres y hombres, de feminidad y masculinidad, que varía en el tiempo y el espacio y entre las culturas” (Manual. El género en la investigación, 2011, parte 1.2). Pese al término, el sexismo no es un problema del simple sexo de las personas, entendiendo por tal “las características

determinadas biológicamente de los hombres y las mujeres en términos de los órganos reproductores y las funciones basadas en el complemento cromosómico y la fisiología” (Manual. El género en la investigación, 2011, parte 1.2). De serlo, habría bastado la simple declaración de la igualdad entre todos los seres humanos sin importar su sexo y la prohibición de discriminación en base a este para acabar con el sexismo. Evidentemente el problema es más complejo y el sexismo pervive fundamentado en esa construcción social, el género, pero entendida de una manera desigual para cada sexo.

De acuerdo a Mota-Ribeiro (2005, p. 16, citando la obra de Andersen (1997) *Thinking About Women: Sociological Perspectives on Sex and Gender*): “em todas as culturas conhecidas, o género é uma categoria central para a organização das relações culturais e sociais, a pesar de as expectativas culturais específicas variarem de sociedade para sociedade”. La importancia del género como categoría social se basa en el hecho de que los patrones culturales suelen ser tomados por los miembros de cada cultura como adquiridos y naturales, no contruidos (Mota-Ribeiro, 2005). Pero el género es un fenómeno social, y como tal, debe ser aprendido e interiorizado (Mota-Ribeiro, 2005), tanto por hombres como por mujeres. A la hora de manifestarse el género, lo hace a través del llamado “papel sexual” o “um conjunto de comportamentos ou actividades que determinada sociedade considera mais apropriados para os membros de um sexo do que para os de outro” (Mota-Ribeiro, 2005, p. 17), el cual tiende a volverse más rígido a través de los “estereotipos de género” o

crenças e expectativas mantidas pelos membros de uma sociedade sobre as capacidades e as preferencias dos dois sexos. Estas crenças generalizadas sobre o que é apropriado e típico para cada um daqueles (...) referem-se a atributos pessoais, ou seja, abarcam propriedades físicas, características de personalidade e padrões de comportamento, e são essencialmente estruturas cognitivas organizadas que facilitam a categorização e simplificação do ambiente social (Mota-Ribeiro, 2005, p. 17).

Es decir, que partiendo del sexo, de una diferencia biológica, se elaboran otras, culturales, sociales y legales, que aunque contruidas convencionalmente, son naturalizadas después, con el fin de simplificar el ambiente social, la complejidad del mundo, a través de la reducción de la diversidad de experiencias y vivencias en dos categorías homogéneas: lo masculino y lo femenino (Mota-Ribeiro, 2005). Lo que termina desembocando en el sexismo, que tradicionalmente ha ido en perjuicio del sexo femenino. ¿Cuál es su razón de ser?

El sexismo se integra y sirve a las llamadas “jerarquías sociales basadas en

grupos”, concretamente al sistema jerárquico basado en el género, el cual tiende a existir en todos los sistemas sociales, como la jerarquía por edad (Marente, 2006). De acuerdo a la teoría de la dominancia social,

la mayoría de las formas de conflictos grupales y de opresión (racismo, etnocentrismo, sexismo, nacionalismo, clasismo, regionalismo, etc.) son diferentes manifestaciones de la misma predisposición humana básica para formar jerarquías sociales basadas en los grupos (...). Desde este punto de vista, fenómenos como el prejuicio, el racismo, los estereotipos y la discriminación no pueden entenderse fuera del marco de las jerarquías sociales basadas en grupos (...). Los sistemas sociales humanos sufren la tensión entre las fuerzas que intentan incrementar las jerarquías, tratando de producir y mantener altos niveles de desigualdad social basada en los grupos, y las fuerzas que intentan reducir las jerarquías, produciendo mayor igualdad social (Marente, 2006, pp. 48-49)

La presencia generalizada de estas jerarquías en todos los sistemas sociales deriva en la existencia igualmente general, mundial, de “mitos legitimadores” que sirven para apoyar el sistema como expone Marente (2006). El sexismo es justamente uno de esos mitos legitimadores, que son las “actitudes, valores, creencias, estereotipos e ideologías que justifican moral e intelectualmente las prácticas sociales que mantienen los valores sociales dentro del sistema social” (Marente, 2006, p. 51). El sexismo podría definirse entonces como “ideología que mantiene las diferencias entre hombres y mujeres, y que favorece la superioridad de los hombres” (Marente, 2006, p. 52).

Las ideologías funcionan, conforme a esta autora, a través de “mandatos morales” que asignan a cada persona y grupos de personas un determinado rol social, (sustentado por los estereotipos y mitos legitimadores) que permite mantener la jerarquía establecida y el orden social, con el fin de conservar un desigual reparto de los recursos y del poder. Dentro de este juego, el papel sexual se convierte en un verdadero rol de género basado en la desigualdad entre hombres y mujeres.

La finalidad del rol de género (y por tanto del sexismo) es el de reducir el conflicto al prescribir la conducta de hombres y mujeres: al establecerse el comportamiento de cada uno de los géneros en sus relaciones, se evitan posibles conflictos, pues las creencias culturales compartidas reducen los conflictos abiertos al coordinar las conductas y disfrazar las desigualdades de poder (Marente, 2006). Marente ejemplifica esta cuestión con la conocida división “complementaria” de roles femeninos y masculinos, que hace que las mujeres se ocupen del cuidado de la familia y del hogar mientras los hombres se preocupan del sustento económico, lo que ha simplificado muchas decisiones y evitado problemas a priori, pero no tiene por qué

suponer un reparto del trabajo igualitario, positivo o justo. Las desigualdades quedan disfrazadas en la medida en que los mitos legitimadores y los estereotipos actúan haciendo que las diferencias sociales se asuman como ciertas, se asimilen fácilmente por los miembros de la sociedad, y todo ello derive en que las diferencias se consideren legítimas, pues las hacen parecer justas e incluso naturales, provocando que el grupo desfavorecido asimile que el orden social es el mejor para todos o es más, provocando la ilusión de que no existe la desigualdad (Marente, 2006). Esto explica también el por qué las personas subordinadas a menudo participan de modo activo, cooperan, en su propia opresión (aparte de la falta de éxito efectivo de las posibles resistencias) haciendo que el sistema permanezca estable.

En la actualidad y con los cambios sociales ocurridos, Marente (2006, p. 85, siguiendo los estudios de Moya y Pérez, 1990) constata que “los estereotipos de género perviven de forma clara en la esfera social (se cree que hombres y mujeres desempeñan diferentes roles y ocupaciones)”, lo cual en la práctica es cierto, por la socialización sexista, “pero no con la misma intensidad en la esfera individual y psicológica”, ya que las supuestas diferencias psicológicas y físicas no son percibidas como tan grandes, lo que confirma estudios anteriores acerca sobre todo del parecido psicológico de ambos sexos, mucho mayor que el que tradicionalmente se asumía (Fernández Sedano et al., 2001). Por otra parte, el estereotipo de mujer ha ido incorporando muchos rasgos tradicionalmente masculinos, mientras que el estereotipo de hombre apenas ha incorporado características tradicionalmente asociadas a la mujer (Marente, 2006). Esta “asimetría” en la evolución actual del género, ofrece una interesante hipótesis de trabajo que será desarrollada más abajo.

En cuanto a la desigualdad de género (la cual no es independiente de otras formas de desigualdad entre grupos), presenta una particularidad importante respecto a otras desigualdades, y es la de que aunque cada género es segregado (se busca que hombres y mujeres ocupen diversos espacios) “en otros ámbitos mantienen relaciones íntimas o privadas” (Marente, 2006, p. 55). Esta intimidad (heterosexual) hace que aunque

“los hombres poseen el control estructural de las instituciones económicas, legales y políticas (...) la reproducción sexual proporciona a las mujeres poder diádico (esto es, el poder que procede de la dependencia en las relaciones entre dos personas), en cuanto que los hombres dependen de las mujeres para criar a sus hijos y, generalmente, para la satisfacción de sus necesidades afectivo-sexuales.” (Fernández Sedano et al., 2001, párr. 2).

Esta situación hace que el sexismo sea ambivalente, compuesto de un sexismo

hostil y un sexismo benévolo, conforme a las tesis que Glick y Fiske desarrollan en *The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism* (1996). Por una parte el sexismo hostil sería una actitud negativa hacia las mujeres debida a que el grupo dominante (masculino) promovería estereotipos sobre su propia superioridad (Fernández Sedano et al., 2001). Marente (2006), siguiendo a Glick y Fiske (1996), resume las ideas que articulan este sexismo hostil:

a) el *paternalismo dominador*: que considera al hombre un ser superior a la mujer, que debe proteger; b) la *diferenciación de género competitiva*: hombres y mujeres ocupan roles diferentes por sus características distintivas, mientras los hombres desempeñarán puestos de mayor estatus y prestigio, el ámbito femenino por excelencia será la familia y el hogar; c) la *hostilidad heterosexual*: considera a la mujer peligrosa por el poder sexual que tiene respecto a los hombres (p. 90).

El sexismo benévolo, en cambio, sería el

conjunto de actitudes interrelacionadas hacia las mujeres que son sexistas en cuanto las considera de forma estereotipada y limitada a ciertos roles, pero que tiene un tono afectivo positivo (para el perceptor) y tiende a suscitar en éste conductas típicamente categorizadas como prosociales (e.g. ayuda) o de búsqueda de intimidad (e.g. revelación de uno mismo) (Fernández Sedano et al., 2001, párr. 1).

Este sistema de valores benévolo hacia la mujer provoca que a ésta se la considere “mejor en los ámbitos de menor valor social (prosocial y afectivo), mientras que los varones destacan en todo aquello relacionado con la competencia (inteligencia, habilidad, iniciativa, ambición)” (Marente, 2006, p. 91). El sexismo benévolo quedaría articulado también en tres ideas: a) el *paternalismo protector*, “donde el hombre cuida y protege a la mujer”; b) la *diferencia complementaria entre géneros*, “que (...) permitiría la división equilibrada del trabajo entre ambos géneros, con lo que supone una creencia legitimadora del sistema”; c) la *intimidad heterosexual*, “ya que hombre y mujer no podrán ser felices hasta encontrar la pareja heterosexual con quien compartir pasión e intimidad” (Marente, 2006, p. 92). El sexismo benévolo permite conservar el sistema sexista de manera más eficaz pues debilita las resistencias al mismo, ya que ofrece “las recompensas de protección, idealización y afecto para aquellas mujeres que acepten sus roles tradicionales y satisfagan las necesidades de los hombres” (Marente, 2006, p. 92). De hecho, como nos recuerda Marente, en las sociedades donde el sexismo hostil es mayor las mujeres tienden a utilizar el sexismo benévolo para defenderse. Este aspecto sin duda puede explicar la configuración de muchas obras destinadas al público femenino que acogen dicho sexismo benévolo con entusiasmo, ya que ofrece las

mencionadas recompensas (idealización, protección, afecto), sin cuestionar el sistema.

La ambivalencia del sexismo va de la mano con la ambivalencia propia del estereotipo, como se ha visto, y cabe preguntarse cómo el sexismo afecta también a los hombres, tanto de forma positiva como negativa. En esta tesis se prefiere defender un enfoque más amplio, por el cual el sexismo ya no va en una sola dirección (contra la mujer) pues definido como un sistema que establece la diferencia entre hombres y mujeres, por las peculiaridades de esta desigualdad, no puede caerse en el error de creer que los hombres van a resultar realmente beneficiados por dicho sistema, a pesar de lo expuesto. Dado que la desigualdad ha sido removida del aparato legal y trata de lograrse la equidad por parte de los poderes públicos en las sociedades modernas, y existe una conciencia social al respecto, una nueva forma de entender al ser humano, más plena, el sexismo que establece como diferentes a hombres y mujeres y encorsetados en roles, sean estos masculinos o femeninos, siempre va a ser negativo para ambos sexos en el contexto de una sociedad que pretende ser igualitaria, y va a ir en contra de sus principios. El estereotipo, en la medida que instrumento simplificador, rígido, falseador, siempre va a provocar un efecto negativo, pese a que se le dé una valoración positiva. De hecho, como considera Marente (2006) es posible que los estereotipos precedan a los roles sociales, y sean sus legitimadores. Esto es, son esas construcciones mentales las que van a provocar que cada sexo se comporte diferente, aprenda diferentes habilidades, se oriente a diferentes metas, y confirme así las expectativas de los demás, influyendo en el auto-concepto (Marente, 2006). Y todo peculiarmente relacionado con la cuestión de la dominancia y la sumisión: los hombres van a tender a ser “más dominantes, controladores y asertivos, mientras que las mujeres se comportarán como subordinadas, cooperativas, y complacientes ante la influencia social y menos abiertamente agresivas” (Marente, 2006, p. 88), y, añade esta autora, los hombres tendrán conductas más desinhibidas (rasgo asociado al poder) mientras que las mujeres tenderán a inhibirse y tener un repertorio conductual más pobre (falta de poder). Lo cual queda reflejado después en sus representaciones ficticias. En suma, si el sexismo, los roles de género y los estereotipos de género pivotan sobre la preservación de jerarquías, sobre ver quién ostenta el poder y quién es sometido, ¿cómo van a casar con sociedades que defienden la igualdad, la democracia y la justicia social? ¿Qué sentido tiene que las relaciones entre sexos sean de poder? ¿Cómo va a ser compatible una relación jerárquica con las nociones de verdadera intimidad, afecto, amor, y respeto (que, como defiende Marente en su tesis, de dichas relaciones de poder derivarían los problemas de violencia de

género)? ¿Y cómo pueden los autores y autoras seguir reproduciendo (aún inconscientemente) estos sistemas en sus obras pese a que puedan ir en contra de sus intenciones artísticas y los propios valores que quieran mostrar en ellas?

En realidad la cuestión enlaza con esa concepción del mundo que descansaba precisamente sobre los arquetipos cerrados, que pueden relacionarse con los mitos legitimadores del orden social y considerarse como tales. Su supuesta “universalidad” de nuevo, provendría de una preponderancia en las culturas mundiales, pero no necesariamente de su cualidad demostrada de “bueno”, “justo”, o “connatural al ser humano” (sino de una apariencia de tal). Aparte de padecer del sesgo de género ya apreciado. De hecho Roland Barthes en su obra *Mythologies* (1957) termina por apreciar la condición estereotípica del mito en la medida en que, al igual que los estereotipos, dan forma a las percepciones que se tienen del mundo, convirtiendo “la historia en naturaleza”: “it makes contingent events and behaviour seem inevitable, part of the nature of things” (Hourihan, p. 1997). Ese efecto naturalizador, que crea “falsas obviedades”, refuerza la consideración ya dada al arquetipo en su sentido tradicional, de estereotipo primigenio (aún más naturalizado quizá que el resto de estereotipos). En este sentido, Barthes (1957) utiliza el concepto de signo de Saussure en relación con los mitos: el mito sería un signo que evoca imágenes mentales, una historia particular, un mundo de significados asociados. Por eso los que se han terminado llamando “arquetipos cerrados” en esta tesis son esquemas de conocimiento y pensamiento, sí, pero demasiado “llenos” ya de un significado fijo. Son pues, estereotipos, que como parte del discurso socializador son el “resultado de un proceso subjetivo de selección de elementos de la realidad con unos intereses particulares, ocultando aquello que no interesa mostrar” (Galán Fajardo, 2006, p. 63) y que una vez interiorizados, son dados por válidos, y pese a las limitaciones que puedan imponer, proporcionan seguridad en un mundo desconocido (Galán Fajardo, 2006). Explicación del uso de estas formas de pensamiento que, en una sociedad del conocimiento, van perdiendo su razón de ser. Pero “es muy fácil caer en él [el estereotipo], ya que no siempre el conocimiento humano puede ser flexible, complejo y crítico” (Galán Fajardo, 2006, p. 62). Como mitos, estos arquetipos cerrados reposan sobre una visión del mundo dualista fundamental: “a dualism is more than a dichotomy, for in a dualism one of the two contrasting terms is constructed as superior and the other as inherently inferior in relation to it” (Hourihan, 1997, p. 16).

El dualismo es más que una simple dicotomía, por tanto. De acuerdo al DRAE,

dicotomía es la “división en dos partes” mientras que “dual” es aquello que “reúne dos caracteres o fenómenos distintos”. La diferencia entre un fenómeno dicotómico o dual (por ejemplo, la noche y el día son una dicotomía) y el dualismo es que este último plantea dos términos opuestos donde uno es superior que el otro, mejor que el otro, más positivo que el otro. Se le atribuye una valoración a un fenómeno dual, como la presencia de dos sexos en el ser humano, y se exageran sus posibles diferencias.

“The effect of dualistic thinking is to naturalize domination” (Hourihan, 1997, 17). El estudio de los mitos da cuenta de lo extendido que ha estado y está este pensamiento, cuya influencia llega hasta el día de hoy a través de las actuales ficciones. De acuerdo a Hourihan (1997) el pensamiento dualista trata de la superioridad: humano sobre animal, hombres libres frente a esclavos, hombre sobre mujer, alma sobre cuerpo... y forma parte de las identidades de dominantes y grupos subordinados. Se basa en oposiciones binarias, (propias del pensamiento moral infantil), estableciendo una serie de pares opuestos siendo uno superior al otro, que Hourihan ejemplifica, citando a Plumwood (1993) en los siguientes (1997), siendo el primer término de la dualidad el superior y el segundo el considerado inferior:

Razón/emoción, civilización/salvajismo, racionalidad/naturaleza, orden/caos, mente-alma/cuerpo, masculino/femenino, humano/no-humano, amo (o señor)/esclavo (sometido).

Los pares opuestos pueden ser muchos más y a menudo se relacionan entre sí, siendo por ejemplo la mujer asociada a su vez a lo salvaje, el cuerpo, la emoción, la naturaleza... y lo sometido.

Por la naturaleza del mito y el estereotipo, estas asociaciones arbitrarias y esta división del mundo convencional, subjetiva pero que como decía Barthes se hace pasar como obvia, termina por imponerse culturalmente como natural y haciendo que los atributos asociados a superiores e inferiores sean vistos como innatos (por ejemplo, la existencia de esclavos fue vista como normal y natural históricamente, como formando parte del orden de cosas). Como ya se expuso al tratar el sexismo, obedece al establecimiento de una jerarquía de grupos por el reparto del poder y los recursos. Los mitos legitimadores permitirán reforzar este dualismo, como puede ser el del héroe, el cual, aunque puede asumir aspiraciones verdaderamente universales, queda mediatizado por esta jerarquía de valores, este dualismo del cual trata, a través de la lucha del héroe (superior) contra su oponente (inferior), conforme a las tesis de Hourihan (1997). Sin

embargo ya se ha mencionado que dichos valores reflejados en los mitos pueden ser, de hecho, contravalores, pues como se ve no siempre responden a verdaderos criterios éticos sino a criterios convencionales y subjetivos. La bondad o maldad asociada a cada oposición binaria no deriva del análisis profundo del bien y el mal (de manera filosóficamente válida), sino de lo que convencionalmente se considera bueno o malo en una determinada sociedad, y cultura, en una determinada época, al arbitrio de las fuerzas detentadoras del poder. Porque, siguiendo a Lippman, estereotipos (y mitos) hacen pasar por “hechos” lo que pueden no ser más que “opiniones” o “medias verdades” (Galán Fajardo, 2006). De lo cual puede derivarse que no siempre hay una búsqueda ética a la hora de calificar a un personaje como héroe, en el cual a lo largo de la historia parece haberse encarnado el dualismo (Hourihan, 1997). Aunque esta cuestión tratará de ser respondida a lo largo de esta tesis cuando se intente definir el arquetipo abierto de héroe, valga dejar apuntado que los arquetipos abiertos por tanto deben eliminar la concepción dualista del mundo de sus definiciones. No rechazan las dicotomías o los fenómenos duales, pero como se ha expuesto, estos no implican que a uno de los dos elementos de la pareja automáticamente se le deban asociar características más positivas o negativas en detrimento o a favor del otro. Pero sobre todo cabe preguntarse: ¿no pueden ser los mismo fenómenos aparentemente duales falsos o en cualquier caso menos exagerados de cómo se presentan? Pues en el día y la noche también aparecen el amanecer y el atardecer, así como reducir la cuestión de la identidad sexual a hombre o mujer tampoco da cuenta de los fenómenos alternativos o intermedios, a los cuales deja fuera, obvia. De hecho, la oposición binaria hombre/no-hombre va más allá de lo que parece al conceptualizar como “no-hombre” a mujeres, niños y ancianos (Hourihan, 1997). Todo se reduce a quién o qué es considerado superior, y a eso se enfoca el dualismo, dejando de lado todo lo que sea considerado inferior aunque se rompa por exceso la supuesta dicotomía. En general, los estereotipos derivados de esta concepción del mundo van a girar “en torno a aquellos grupos considerados “problemáticos”, pues amenazan unos valores y un estilo de vida predominante en la sociedad” (Galán Fajardo, 2006, p. 63).

La finalidad de estas dualidades es dejar al otro inferiorizado relegado, omitido, para que pueda ser definido como radicalmente diferente, como separado de la norma superior. Los roles sociales pueden así polarizarse, y el grupo inferiorizado tiende a ser tratado "as homogeneous in order to emphasize its distinctness from the dominant norm", y además, "the inferior group is defined only in relation to the superior; its

members' lack of the superior qualities is presented as the essence of their identity." (Hourihan, 1997, p. 16). Una cuestión clave es que no conocemos su perspectiva, no sabemos qué piensa ese grupo sobre sus cualidades (las que se le atribuyen) o se muestran como algo propio de ellos, bueno "para ellos" pero no extrapolable al grupo superior. Todo esto van a ser rasgos definitorios de las obras orientadas al sexo femenino, así como de su tradicional tratamiento como personaje: los personajes femeninos tenderán a ser homogéneos, se definirán en relación a los masculinos, sus debilidades son la esencia de su identidad, y lo que es bueno para ellas no es bueno para ellos. La asociación de lo femenino a lo inferior explica también esa asimetría en la adquisición de valores tradicionalmente asociados al otro sexo.

Todo esto da cuenta de la importancia de la perspectiva de género para la creación artística. Ni las dinámicas sociales, de grupo, e individuales, pueden entenderse sin prestar atención al género, pieza fundamental de la organización cultural y social como se ha visto, y por tanto, tampoco la creación de personajes puede encararse satisfactoriamente sin una reflexión al respecto. Los estudios sobre el género y el sexismo van a continuar avanzando, y el arte no puede sencillamente apartarse de la cuestión porque ya está inmerso en el sistema de género, toda vez que aborda la creación de representaciones humanas.

A menudo la problemática para incluir el conocimiento sobre el género y el sexismo en la ficción lo ocasiona la perspectiva más bien ideológica que suele tenerse del tema. Este problema puede superarse con la aplicación de los arquetipos abiertos en la práctica artística. No es posible diseñarlos universales e igualitarios si no se tiene en cuenta el sexismo que puede amenazar dicha consideración, aún inconsciente, y por ser el sexismo una de las causas de desigualdad más difíciles de apreciar (y más resistentes al cambio como se puede comprobar por la propia problemática que ha originado este trabajo), va a centralizar este estudio, ofreciéndose un modo para la creación de arquetipos abiertos (universales e igualitarios) no sexista, lo cual es de hecho una tautología porque si son igualitarios serán no sexistas, pero es fácil caer en propuestas "unisex" que al no haber analizado la problemática propia del género y cómo afecta a hombres y mujeres (es decir, las diferencias culturales, pese a ser constructos, están ahí y deben ser estudiadas para entenderlas y poder "deconstruirlas") pueden terminar por ser "falsamente igualitarias" e impracticables, precisamente por no haber tenido en cuenta el género y sus mecanismos (ya se expuso cómo el arquetipo abierto no crea "de la nada", sino que parte de la tradición, que busca entender y discutir, para devolverle

una mirada fresca y nueva que sin embargo encaje con éxito en la misma sin renunciar a sus novedades) pero tampoco, globalmente, la dinámica de poder, jerarquías y dualismo que se han analizado. Se va a hacer mayor hincapié no obstante en la cuestión del género y en la problemática de los personajes femeninos, si bien la creación de arquetipos abiertos puede aplicarse a otro tipo de problemas que quieran resolverse en torno a otras formas de discriminación y los obstáculos para crear arquetipos verdaderamente universales. Sin embargo se trataría de problemáticas diferentes, que merecen un estudio particular. En todo caso en esta tesis se considera que tanto el dualismo como la creencia en jerarquías discriminatorias y por tanto en el sexismo son mentalidades desfasadas a superar que impiden el desarrollo pleno de los seres humanos y que mal pueden casar con la creación de personajes actual, y que no pueden defenderse como básicas para la creación de personajes como se ha venido haciendo.

Sin embargo, puede objetarse a esto la libertad ideológica de cada autor o autora. ¿Y si desea transmitir valores tradicionales a través de su obra? ¿Y si cree en el machismo o el sexismo? En este sentido se defiende la utilidad de los arquetipos abiertos basada en dos principios:

-el primero, que permiten al autor ser consciente de su propia ideología y mentalidad, y luego obrar en consecuencia, pues a menudo en las obras, para evitar los riesgos del didactismo, las ideologías no son abiertamente expuestas, pero a menudo ni siquiera son conscientes y aparecen de manera implícita, siendo a menudo inevitable que el autor o autora transmita los valores de su tiempo y sociedad, que formarán parte de su obra aunque sea de forma pasiva, pero poderosa, (Hourihan, 1997) y aunque la interpretación de dicha obra varíe, permanecerán.

-el autor puede transmitir los valores que crea oportunos en su obra, pero lo que no puede hacer es ser sexista con sus personajes: no se trata de una cuestión de contenido, sino que el hecho de encarar a ciertos personajes de una manera deficitaria a priori deriva forzosamente en una mala caracterización de los mismos. No es raro que los personajes femeninos sean definidos, en el acto de creación, por su aspecto físico o de manera estereotipada, sin el volumen ni la originalidad de los personajes masculinos (Segeer, 1991). El encasillamiento en un estereotipo, o cúmulo de estos, de un personaje, provoca que luego cueste librarlo de dicha configuración y merma las posibilidades artísticas que hubiera tenido de encararlo de otro modo. La solución que ofrece Segeer es sencilla: tratar a los personajes femeninos como a los masculinos, y así da cuenta de lo que hizo para aconsejar a un guionista que tenía problemas con su personaje femenino:

“Sugerí que empezáramos cambiando la descripción. En vez de describirla por su belleza tratamos de aproximarnos a ella de la misma forma que él se aproximó a los personajes masculinos. Les describía por cómo iban vestidos, por su integridad (o por la falta de ella), por sus actitudes y las miradas de desesperación o esperanza en sus caras. Una vez que él encontró una descripción más realista de la mujer, el personaje se hizo más natural” (1991, p. 219). Aunque este consejo parece muy obvio, el sexismo a la hora de encarar, en el acto de creación, personajes femeninos y masculinos continúa siendo un problema, y es algo que no puede permitirse ningún autor, ya que supone arruinar las potencialidades de todos los personajes que pertenezcan a la categoría inferiorizada y más estereotipada (en este caso el género femenino). Por tanto, independientemente de cuestiones ideológicas o de valor, los personajes deben ser tratados por igual. Sólo así pueden crearse individuos, y no sólo personajes estereotipados que actualmente pueden arruinar una obra profunda y compleja en otros aspectos. La representación de la mujer tradicional se ampara en la consideración social de esta, pero actualmente no puede ampararse en la misma, ni en la ausencia de la mujer como público potencial. Esto no impide notar los niveles de estereotipación a los que también pueden ser sometidos los personajes masculinos, pero por su situación inferior, los personajes femeninos, si los masculinos lo están, lo estarán aún más o saldrán peor parados por el carácter de los estereotipos que les afectan.

En suma, la aplicación de los arquetipos abiertos permite luchar contra el estereotipo, enemigo de la libertad creativa, y los estereotipos de género son singularmente resistentes e influyentes, y en muchos casos, sutiles. Hay que pensar que poseen “un fuerte carácter prescriptivo. Es decir, que en estos estereotipos hay una mayor influencia de las creencias acerca de las conductas que serían deseables en un grupo en cuestión (...), más que de los atributos que la gente cree que caracterizan a un miembro típico del grupo” (Marente, 2006, p. 86). Esto se debe a (Fiske y Stevens, 1993, y Moya, 2003, citados por Marente, 2006):

- a) El elevado contacto que existe entre hombres y mujeres, algo que no se da entre otros grupos. Esto conduciría a desarrollar ideas muy elaboradas de cómo se comportan y cómo deberían comportarse las personas de esos grupos (hombres y mujeres).
- b) La pronta adquisición de los estereotipos de género. Concretamente, lo que se adquiere muy pronto es el aspecto prescriptivo de estos estereotipos, por la existencia de juegos, juguetes, actividades y profesiones diferentes para niños y niñas.
- c) Las prescripciones de género son más salientes que las de otras categorías sociales. Por ejemplo, llama más la atención una mujer que se comporte en contra

de su estereotipo, que una persona negra que viole el estereotipo racial. (p. 86).

Es muy importante tener en cuenta la fuerte naturaleza prescriptiva de los estereotipos de género, que tratan más de “cómo debe ser” cada género que del “cómo es”, y que ocultan el hecho de que ambos sexos sean más parecidos de lo que se piensa, o que simplemente puedan existir las mismas diferencias y similitudes psicológicas, pero también físicas (fuerza, por ejemplo) entre una mujer y un hombre, que entre una mujer y otra mujer o un hombre y otro hombre. No entre el modelo de hombre o de mujer, sino entre hombres y mujeres concretos (individuos). Que son los que los estereotipos de género tratan de enmascarar. Esa naturaleza va a notarse en las obras que los incorporen, incrementando su carga prescriptiva, como en los cómics, orientados hacia un público adolescente femenino, que van a ser analizados. La preponderancia del discurso sexista a la hora de representar a hombres y mujeres por tanto también impide que las experiencias y vivencias divergentes, fuentes de nuevas ideas, lleguen a convertirse en verosímiles válidos simplemente porque van en contra de esa naturaleza prescriptiva, de lo que “tiene que ser”, que marca lo que “gustaría que fuese”, los “ideales” a los que se refería Seger (1991). Y es esta naturaleza la que hace que las estructuras sociales que producen representaciones humanas, y en concreto a efectos de este estudio, de la mujer, sean determinantes a la hora de construir identidades, y en este caso, la feminidad (o feminidades) y el estatuto social de la mujer, siendo particularmente influyentes, por supuesto, las representaciones que se difunden por medios masivos, las que se divulgan ampliamente (Mota-Ribeiro, 2005). Por tanto las ficciones para público juvenil, que se puede considerar más vulnerable por estar construyendo su auto-imagen, y de tipo comercial, difundidas por medios masivos (como es el caso del manga difundido a través de revistas, las cuales constituirían el medio de difusión masivo) van a tener sin duda una importante repercusión en su público, lo cual justifica su estudio.

También cabe añadir que quizás la problemática de género se mantiene constante porque, mientras otras diferencias entre seres humanos pueden afectar a todos: la edad, el pertenecer a una minoría, el sufrir discriminación ideológica o religiosa, los cambios en la posición social y económica, etc. la cuestión del sexo en particular suele permanecer invariable toda la vida. Es decir, una persona no puede decidir modificar su sexo cada mañana, ni esperar que “el cambio de sexo” le llegue como un proceso natural, no puede cambiar de hombre a mujer y viceversa cuando quiera, o de manera

reversible. Un hombre no puede decidir dar a luz, por ejemplo. Esto hace que existan una serie de experiencias derivadas de la morfología sexual que unos seres humanos van a tener, y otros no, en función de su sexo. Esto no justifica todas las demás diferencias derivadas analizadas, sin embargo, (aunque podrían estar en el origen). Por eso, una de las formas de hacer frente a esta situación es mediante la empatía, pues “la empatía, como predisposición temperamental, estaría relacionada con bajos niveles de orientación hacia la dominancia social” (Marente, 2006, p. 50). La empatía sin duda es una herramienta a la hora de hacer frente a las jerarquías sociales y los estereotipos de toda clase. Y cabe preguntarse si debería de ser una de las mejores cualidades del artista, en la medida en que el efecto que los personajes consiguen en el público se logra también a través de la empatía, “una de las dimensiones básicas de la identificación” (Igartua y Muñiz, 2008, p. 33).

A partir de los estudios sobre género y sexismo, (a los que deben sumarse los centrados específicamente en el objeto de estudio, que se expondrán en el Capítulo 2) se pueden lanzar las siguientes hipótesis sobre cómo ha de aplicarse el criterio de no sexismo a la construcción de arquetipos abiertos y que se demostrará en la práctica con la creación de dos arquetipos abiertos (amor y héroe):

- 1) Esencialismo. Se buscarán los rasgos esenciales del concepto seleccionado.
- 2) Se aplicará para ello el criterio de no sexismo, es decir, formular el AA (arquetipo abierto, de ahora en adelante) de un modo que no discrimine en función del sexo y el género del personaje, es decir, asociándole valores diferentes al mismo arquetipo en función del sexo de quien lo vaya a encarnar, que suelen derivar en trabas mentales y problemas a la hora de plasmar lo que se desea en la historia, y negar otras posibilidades igual de verosímiles. No es válido por tanto un AA con una doble formulación (un doble rasero). El AA busca abstraerse de otras consideraciones y centrarse en lo esencial, descubrir en qué consiste verdaderamente el tema de que trata.
- 3) Para ello debe evitarse el pensamiento dualista, así como el pensamiento “complementario”. La aplicación del AA se realiza sobre un personaje que va a ser un individuo, un personaje completo, no la parte de un supuesto todo o el complemento de alguien. Por supuesto debe evitarse el pensamiento en términos de jerarquía o de “superiores e inferiores”. (En la historia concreta puede darse una relación de poder cualesquiera, pero el caso es que realmente ningún personaje es superior a otro: por ejemplo, el esclavo va a seguir siendo un ser humano y sintiendo como tal, y un esclavo creíble va a “padecer” esas pulsiones humanas de las que hablaba Maslow aunque por

ser esclavo no las pueda desarrollar (o deba hacerlo siguiendo otros cauces); el error creativo es creerse esas diferencias (actualmente es indefendible) y partir de ellas para crear en lugar de reconocerlas como constructos sociales y observar cómo repercuten en la conducta de los personajes).

4) Se aplica el concepto al esquema de personaje en la acción y en sus dimensiones.

5) Es en este paso cuando se le da sexo al personaje, y otros atributos, se concretiza e individualiza en el contexto de la acción. Es en este momento cuando las cuestiones valorativas y de contenido pueden ser afrontadas, y cuando los estereotipos pueden volver a ser discutidos, como obstáculos o dilemas a los que se enfrenta el personaje (y el autor). Pero el personaje ya va a ser una encarnación del AA de que se trate consistente, y se van a poder expresar las posibilidades que ofrece dicho AA.

Hay que decir que el esquema de AA aplicado a la creación no trata de la creación del personaje en sí, (en concreto), porque entonces ya no serían “abiertos”, sino de la aplicación de conceptos abstractos a la construcción de un personaje. Aplicados a la crítica, los AA parten del material que se está analizando para abstraer el tema de una forma verdaderamente universal y luego compararlo con lo plasmado en el texto, lo que lleva a formularse nuevas preguntas y posibilidades.

La mayor parte de los estudios sobre el sexismo tienden a centrarse en el aspecto negativo de los contenidos de aquello que estudian, y no en los aspectos “no sexistas”, (que no suelen ser formulados), es decir, positivos o beneficiosos, pero también neutros, o problemáticos o dudosos respecto al propio sexismo presente en una obra. Los propios críticos pueden caer en un “tipismo” de su material de estudio, pasando por alto las potencialidades, aquellos elementos del relato no conformes con el canon y que pasan desapercibidos, o que muestran conflictos internos, tensiones o novedades de planteamiento. Son los detalles y las divergencias los que marcan la diferencia en una obra, pero paradójicamente en la crítica pueden ser fácilmente obviados o que esta genere “nuevos estereotipos” al clasificar, parcelar, simplificar y generalizar sobre la obra objeto de análisis (una mala praxis). La crítica que analiza el sexismo es útil y necesaria, pero también es necesario señalar aquello que dentro de un contexto general sexista ofrece una ruta más positiva, y que puede ser útil, por su carácter más constructivo, para los autores que desean continuar ampliando el canon artístico de que se trate.

Derivadas de todo lo expuesto, existen una serie de hipótesis de trabajo a la hora

de encarar el sexismo en las ficciones, derivado de cómo puede repercutir en estas y que tratarán de ser probadas a lo largo de este trabajo:

- Los estereotipos y mitos son más cómodos para trabajar porque organizan fácilmente el material de una ficción y permiten pensar por grupos los elementos de una historia, en concreto, los personajes. Permiten al público

comprender rápidamente al personaje y hacer predecible su conducta y comportamiento (...) [y sirven] de apoyo para aquellos personajes que aparecen durante un tiempo escaso en la narración y cuya función dramática se explica más a través de su relación con el personaje principal y menos por la trama (Galán Fajardo, 2006, p. 65, citando a Martínez i Surinyac, 1998).

El problema es que los estereotipos no son utilizados de una manera residual, y ya se cuestionó el hecho de que un personaje que aparece poco no pueda ser un personaje-individuo en potencia, así como lo problemático que resulta técnicamente definir a un personaje en relación a otros y no en función de su acción, cumpliendo con los requisitos del resto de personajes. Los estereotipos son negativos porque en la práctica terminan por bloquear o limitar las posibilidades de crear personajes-individuo y la exploración de nuevos verosímiles, y en general merman la caracterización del personaje y tienden a la repetición, yendo en contra de la originalidad. Los estereotipos de género son tan negativos como el resto de estereotipos y por ello son un lastre creativo que puede llegar a impedir entender los mecanismos de causa-efecto de una situación o las motivaciones de un personaje, por ejemplo, ya que el proceso que llevó a generar el estereotipo ha desaparecido de este. Por dicho efecto naturalizador de los estereotipos, el autor que los emplea tenderá a no reflexionar sobre ellos y terminará siendo esclavo de su carga simbólica. Los estereotipos pueden ser tanto sociales como propios de un género artístico.

- La segregación de personajes femeninos y masculinos en esferas diferentes es negativa, pues elude mostrar las problemáticas derivadas de su contacto y las relaciones no organizadas en base a estereotipos. Dado que el material predilecto de las ficciones es el conflicto, se desaprovechan muchas oportunidades de desarrollar y resolver conflictos derivados de las relaciones entre hombres y mujeres y no amparados por los estereotipos o las resoluciones convencionales. Al segregarlos en el propio texto, incluso inconscientemente o por inercia, en grupos del mismo sexo (grupos de amigos, por ejemplo) nunca se da ninguna respuesta ficcional novedosa a estas cuestiones. El contacto hombre-mujer suele restringirse al ámbito afectivo-sexual, lo que hace

inverosímiles (“raras”) otras situaciones que carezcan de ese componente (por ejemplo, relaciones profesionales, de amistad, etc.).

- Los personajes masculinos deberían incorporar atributos tradicionalmente femeninos (una vez conceptualizados como AA) para evitar la asimetría. Esto ofrece más posibilidades de desarrollo interesantes del personaje, pero además permite un verdadero desarrollo individual del mismo.

- La valoración de los atributos tradicionalmente femeninos debería volverse positiva y ganar prestigio cuando así lo merezca el atributo (de nuevo, en base a un análisis de AA). De hecho, el uso de AA debe permitir considerar cada rasgo o cualidad por sí mismo, eliminando la consideración “masculina” o “femenina”, lo que permite a cada tema ser aprovechado por ambos sexos con normalidad, simplemente enfrentándose a las peculiaridades del contexto social propuesto en la obra.

- Si los estereotipos funcionan por el efecto “naturalizador” que generan, los cambios y novedades deberían introducirse en la obra con la misma naturalidad, sin mayores explicaciones más que las derivadas de la propia trama. Al hacer hincapié en la alternatividad o separación de la norma, se está asumiendo que existe dicha norma, provocando que la novedad propuesta sea vista más como una excepción que confirma la regla o como una “persona elegida” o “token” (Marente, 2006).

Capítulo 2.

El manga *shōjo*: “magical girls”

2.1. El manga o cómic japonés. Géneros narrativos y formatos de publicación

El manga es definido por el DRAE sencillamente como “cómic de origen japonés”, después de la polémica suscitada en 2012 por la definición previa de esta palabra cuando iba a ser recogida por el diccionario: “género de cómic japonés de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos o fantásticos” (“Rectificación RAE”, 2012, párr. 1). Esta definición original se hacía eco de la tradicional consideración del manga en Occidente:

The very word “manga” entered English parlance weighed down with negative baggage. Not that it was his fault, but it was probably Frederik Schodt’s landmark 1983 study, *Manga! Manga!*, that started this. Here Schodt explained the meanings of the word’s two constituent Chinese ideograms: *man*, meaning “involuntary” or “in spite of oneself”, and *ga*, meaning “pictures”. The term “manga” dates from the 18th century to denote books with miscelanous contents and was used by Japanese artista Hokusai in 1814 for his sketchbooks. The ideogram *man*, Schodt added, “has a secondary meaning of “morally corrupt”, wich produced a translation of “irresponsible pictures”. This morally charged definition was pounced on by the media and critics, ensuring the stigmatization of manga in the West (Gravett, 2004, p. 9).

En España, y en Occidente en general, se conoce por manga a todo aquel cómic de procedencia japonesa, mientras que en Japón se usa el término para llamar a toda la forma de expresión (Pereira Ventura, 2014). Pereira Ventura cuestiona el mito de la invención del término “manga” adjudicada a Hokusai, ya que diversos autores han localizado un uso del término anterior, si bien la popularización del término sí se debería a Hokusai al utilizarla en una colección de grabados. Al igual que los términos “cómic” e “historieta”, el significado atribuido a la palabra manga, “dibujos o imágenes involuntarias o irresponsables” es también un reflejo de la poca importancia dada al nuevo medio de expresión y sus posibilidades artísticas.

En su utilización en Occidente, de alguna manera el término manga parece llevar implícita una serie de diferencias respecto al concepto de cómic “occidental” tradicional.

La característica fundamental y diferenciadora del manga es su narrativa, más lenta y cinematográfica en comparación con la occidental tradicional, gracias a su mayor extensión (McCloud, 2009). El manga ha gozado de muchas menos restricciones de espacio respecto al cómic occidental, gracias a su publicación habitual en formato de serie o serial en revistas especializadas que ofrecen varios títulos, alcanzando

extensiones de miles de páginas (lo que se puede traducir en recopilaciones de obras de más de cincuenta volúmenes sobre todo en ciertos géneros).

La narración del manga, en lo tocante a la transición entre viñetas, hace primar un tipo de clausura pequeña (el fenómeno de clausura permite al lector conectar los momentos discontinuos entre viñetas y “construir mentalmente una realidad continua y unificada” (McCloud, 2009, p. 67), reconstruyendo el espacio que queda entre viñetas). McCloud (2009) recoge seis tipos de transición, siendo la de momento-a-momento (en la que pasa muy poco tiempo entre una viñeta y otra, exigiendo poca clausura por parte del lector) y la de aspecto-a-aspecto (mostrando diferentes aspectos de un escenario o ambiente) algunas de las más empleadas en el manga frente a su uso mucho menor en Occidente, donde priman las transiciones habituales de acción-a-acción, de tema-a-tema, y de escena-a-escena, que exigen un mayor ejercicio de clausura por parte del lector. Esto logra ese efecto mucho más cinematográfico del manga, y una narración más contemplativa, de intervalos (McCloud, 2009), pero también muy dinámica. Popularmente se dice que “un manga debe poder ser entendido sin leer los diálogos”. En suma, “observa-se um ritmo narrativo diferenciado, que se caracteriza pelo detalhamento da cena ó de cenário, e, sobretudo, por pausas deliberadas na narrativa para efeito dramático ou impacto emocional” (Pereira Ventura, 2014, p. 43).

Otra característica del manga que sin duda tuvo un fuerte impacto en Occidente fue la forma de entender la estética icónica: “el cómic japonés presentaba (...) un estilo en el que el dibujo podía ser bueno adecuándose a las habilidades o ideales estéticos del autor sin tener que obedecer a otros criterios” (Tanaka, 2010, p. 221), en concreto, criterios temáticos o de tono de la obra, como sí ocurría en Occidente. Así, una narración adulta y dramática podía ser desarrollada a través de un estilo visual de caricaturas de aspecto infantil. En este sentido la “influencia seminal de Osamu Tezuka” (McCloud, 2009, p. 43), también conocido como el padre del manga (o incluso el “dios del manga”) ha hecho pervivir en el manga una tradición visual fuertemente icónica que permite una fácil identificación con personajes de rasgos que pueden ser occidentales y orientales al tiempo y hasta de otras razas, universales y sencillos que resaltan el mensaje que quieren transmitir. El efecto de enmascaramiento (que consigue esa identificación más perfecta) es singularmente explotado en el manga, utilizando diferentes grados de enmascaramiento aplicados a un mismo personaje o contexto, dotándolos de unos “niveles de realidad” variable: del diseño base se pasa a diversos grados de “deformación” de la apariencia del personaje en busca de diversos efectos:

humor, ternura, enfado, etc. con un potente efecto emocional (Varillas, 2009). Llegando así a los conocidos como personajes “superdeformados” (en inglés, *superdeformed*), SD o “chibi” (pequeño, en japonés), una forma de representar visual y exageradamente las emociones del personaje y provocar una respuesta específica en el lector.

Varillas (2009) también constata la “variedad temática” característica del manga. Sobre todo esta hay que entenderla en relación con lo anterior: sin prejuicios acerca de lo que podía o debía contar el manga o del estilo de dibujo “adecuado”, el manga pronto abordó temáticas adultas y de toda índole a través de sus páginas, y se ha ido diversificando y atendiendo a toda clase de públicos (Gravett, 2004) de una manera más acentuada que en Occidente.

En lo que respecta a las metáforas visuales, el manga también las ha desarrollado de manera peculiar para el ojo occidental, llegando a ellas de forma independiente y en un cierto aislamiento (McCloud, 2009). Mientras que algunas coinciden con símbolos del cómic afines a los occidentales, hay otras

cujas bases conceituais vinculam-se à convenções culturais diferentes, a exemplo das gotas de suor gigantes descendo pelo rosto para representação de nervosismo ou constrangimento; e do nariz sangrando para representar luxúria ou desejo sexual. Estes exigem um nível ligeiramente mais elevado de decodificação. O que significa que um leitor não habituado aos quadrinhos japoneses pode ter dificuldades ou, até mesmo, não compreender o significado de tais representações (Pereira Ventura, 2014, p. 36, citando a Cohn, 2007).

De todas formas el lector occidental de manga tenderá a ser un lector especializado que suele tener también un interés por la cultura japonesa o estar familiarizado con ella (a través de la animación japonesa, por ejemplo), si bien también cabe la deducción de significado a fuerza de ver el signo repetido y gracias a las palabras y escenas complementarias. Hoy estos signos han sufrido una cierta divulgación a nivel popular en Occidente y han terminado integrándose, incluso a través de otros medios (por ejemplo, los emoticonos usados en Internet) en las convenciones culturales occidentales de representación gráfica. Con todo siguen asociándose al “estilo manga” cuando son empleados. Otros signos propios del cómic, como las líneas cinéticas o líneas de movimiento también han tenido un desarrollo singular en el manga, logrando un efecto fotográfico o un efecto subjetivo de velocidad (Pereira Ventura, 2014).

Por último cabe destacar la concepción y presentación habitual del manga en blanco y negro. Las páginas a color suelen ser excepcionales, elaboradas por los propios

autores (conocidos como *mangakas*). El efecto de coloreado y sombreado es logrado mediante el uso de las “tramas” de grises.

Estas son las principales “diferencias” del manga con respecto al cómic “occidental”, (aunque las influencias recíprocas ya han sido muchas) destacando en particular su narrativa cinematográfica ya desde sus orígenes, pues el propio e influyente Tezuka se veía a sí mismo como el director de sus cómics, con un reparto de personajes (Gravett, 2004), que le llevaba a recuperarlos como si se tratase de actores, conservando sus fisonomías.

El manga, que no es otra cosa que cómic japonés, presenta las mismas características por lo demás de la historieta, que ya fueron analizadas en el Capítulo 1. Puede hablarse de los mismos tipos de manga: expositivos, argumentativos, descriptivos, instructivos, y narrativos. El grueso de los que han llegado a España y Occidente en general son mangas narrativos, aunque también se han publicado algunas obras educativas (como algunos títulos lanzados en el mercado español por la editorial Gondo, como por ejemplo *La guía manga de Física*, obra de Hideo Nitta y Keita Takatsu). Siendo los más conocidos, los mangas narrativos suelen presentarse en la forma de novelas gráficas seriales, si bien también existen series, lo que puede generar confusión. De ahí que la distinción entre cuento y novela gráfica y serie y serial sea crucial para poder analizar y valorar los mangas.

Un ejemplo de serie es *Detective Conan*, manga creado por Gosho Aoyama, obra organizada en torno a los casos que resuelve el protagonista, con una trama de fondo en torno a este. En el momento en el que esta se resuelva, sin embargo, el manga terminará, porque, como bien dice Eco, el esquema iterativo impide que el personaje se consuma, y en el momento en el que dé pasos hacia su desarrollo, esto supondría un cambio irreversible (Eco, 2006). Por ello es que la trama de fondo de *Detective Conan* funciona como una excusa o *mcguffin* que desencadena la historia, pero una vez presentados los personajes principales, o nuevos secundarios, estos apenas avanzan como tales, permanecen inalterables, y sus problemáticas sin solución, sus relaciones entre sí son constantes, sin cambios, ni avanzan ni retroceden apenas como tampoco lo hace el tiempo. Mantiene esa estructura reiterativa. Por ello *Detective Conan* es una serie y no puede ser considerada una novela gráfica serial, y aunque su final en un futuro no signifique una mera cancelación de las entregas e incluso origine una ruptura en la estructura iterativa, precisamente por ello precipitará la serie hacia su cierre ya que habrá cambiado toda su estructura. En este caso el final no redefine el contenido y le da

sentido, como sí sucede con la novela, sino que es un evento más, una forma de terminar esta serie de “cuentos gráficos de misterio”.

Otros mangas famosos, en cambio, como *Dragon Ball* (obra de Akira Toriyama) o *Naruto* (creado por Masashi Kishimoto), sí serían novelas gráficas seriales que pese a su considerable extensión presentan todas las características que fueron expuestas en el Capítulo 1 para considerarlas como tales. La serialización sí suele ser una tendencia habitual en el manga, gracias al éxito de las “revistas de manga” o *mangazasshi* (García, 2012) de un considerable grosor (entre las 400-600 páginas, como una guía telefónica) que ofrecen capítulos de varias obras distintas de entre 30-40 páginas cada uno. Estas revistas constituyen un verdadero medio de comunicación de masas en Japón, con ventas millonarias, pues “su reducido precio propicia que se consuman como si fuesen un periódico. Hay un mercado de segunda mano pues al tirarlas, gente con poco dinero las suele recoger y revenderlas” (García, 2012). Su periodicidad semanal les permite competir con otros medios como la televisión desde la irrupción de este medio (Gravett, 2004) y en particular con las series televisivas, lo que exige un ritmo de trabajo frenético por parte de los autores y autoras para tener listo el capítulo semanal (García, 2012; Gravett, 2004). No obstante también hay revistas de periodicidad quincenal, mensual, o superior (Nistal, 2010), o esta varía cuando se trata de especiales de una misma publicación. Las revistas son impresas en papel de baja calidad, pudiendo variar el color del grano de papel en una misma revista, en blanco y negro o sustituyendo el negro por una tinta de color. El color se reserva para las portadas, algunas portadillas de las obras que desean destacarse, las primeras páginas de algún capítulo de las obras de más éxito, y para las primeras páginas de la revista, habitualmente reservadas para publicidad. El papel empleado para estas páginas a color es de mejor calidad, fotográfico.

Los títulos más populares pueden ser continuados durante años, y los capítulos aparecidos en la revista se van recopilando en volúmenes, “tomos de unas 200 páginas conocidos como *tankōbon*, que recopilan 10 u 11 capítulos previamente publicados (...). El papel y las tintas son de mejor calidad, y el concepto se basa en que quien haya sido atraído por una historia concreta de la revista la comprará cuando salga a la venta en forma de *tankōbon*” (Nistal, 2010). De esta manera podrá coleccionarla, conservarla, y releerla. Este formato libro es el utilizado para la publicación directa de los mangas en España, Portugal y el resto de Occidente, pues salvo la versión estadounidense de la revista *Weekly Shōnen Jump*, una de las más exitosas del mercado japonés, las revistas

de manga japonesas no son publicadas fuera del país, y los demás intentos de lanzar una publicación periódica de manga han terminado siendo un fracaso. De hecho la propia *Weekly Shōnen Jump* en su versión estadounidense, publicada por VIZ Media, dejó de aparecer en formato físico en 2012 y actualmente sólo se edita digitalmente para suscriptores; su otro intento de llevar adelante una revista de manga, orientada al público femenino en esta ocasión (la anterior se orienta al masculino), *Shōjo Beat*, terminó siendo cancelado y la revista sólo se editó de 2005 a 2009, frente a la longevidad de las revistas japonesas, cuyos títulos señeros siguen en el mercado desde su aparición en los años sesenta. En el caso español puede citarse el fracaso en 2010 de la revista *Bs Log*, lanzada por Planeta DeAgostini, que alcanzó cuatro números, y puede aventurarse que uno de los motivos de su fracaso fue su elevado precio (6,95 euros), que invalidaba el concepto de “usar y tirar” con el que trabajan las publicaciones japonesas (cuyos precios medios oscilan entre los 450-500 yenes, es decir, no llegan a los 5 euros, en un contexto con un mayor nivel económico y de vida). Por otra parte, los modos de publicación de estos tomos recopilatorios varían de un país occidental a otro; puede decirse que en España se les da un tratamiento “lujoso” con papel de buena calidad y sobrecubiertas, que contrasta con las ediciones más baratas del mismo título en otros países, que siguen el concepto japonés. En España el precio medio de un *tankōbon* es de unos ocho euros, lo que puede dar idea del desembolso económico que puede ser necesario para completar una obra compuesta por decenas de volúmenes, y explicar en parte la caída del manga en los últimos años, junto con la crisis económica, como es apreciado por Pons (2011). La puesta a la venta de estos tomos en el mercado occidental también sigue una periodicidad, dictada por la de salida de los volúmenes en Japón, normalmente mensual o bimensual, dependiendo del éxito de la obra (llegando a espaciarse en función de las ventas o de los avatares que haya podido sufrir la publicación original).

Posteriormente las obras más exitosas pueden conocer nuevas ediciones en Japón, las llamadas de “lujo”, conocidas como *wideban*, *aizōban* y *kanzenban* (Nistal, 2010). Todos estos términos han terminado siendo empleados por las editoriales occidentales para denominar a sus propias ediciones, que en la actualidad suelen ser fieles al diseño de la edición original japonesa. Estas ediciones de lujo se caracterizan por tener más páginas por volumen (lo que se traduce en un menor número de tomos para completar la colección), un tamaño mayor (altura y ancho mayores), estar impresas en papel de mayor calidad, e incluir portadas diseñadas especialmente para la nueva edición,

contenidos extras y páginas a color. La edición *kanzenban* sería considerada como la de mayor lujo (Nistal, 2010). También existirían otras dos modalidades de edición, la *bunkoban*, con tomos más gruesos y de menor tamaño, como una variante económica o “de bolsillo” de las ediciones anteriores, y la *shinsōban*, que puede considerarse una reedición mejor de la edición previa en *tankōbon*, con una nueva portada, páginas a color y otros extra (Nistal, 2010). Con el trato de “libro” más que de publicación periódica que se ya se les dispensa a los tomos normales en España, se explicaría el por qué estas ediciones de lujo no se disparan en precio en el mercado español y suelen rondar los diez-doce euros.

Como nos recuerda Prough (2011):

the magazines exist to sample manga and to evaluate what will sell more books, character books, anime, and so on. Thus, while manga books are still the main product –where the money is made, how artists become famous [especialmente fuera de Japón], and what publishers are known for- their format is determined by the magazine system (p. 13).

Como ya se comentó, este tipo de manga no sólo compite con otras formas de entretenimiento, sino que se vale de ellas, llegando a formar una alianza mediante la cual los mangas más exitosos son después adaptados a series y películas de animación, series y películas de imagen real, obras de teatro, videojuegos... y generan un jugoso mercado de productos derivados.

En lo que respecta a los autores japoneses de cómic, estos suelen reunir en la misma persona al guionista y dibujante de la historieta (con una estrecha colaboración por parte del editor), sirviéndose de un grupo de asistentes que se ocupan de labores menores para cumplir con los plazos de entrega, los cuales no suelen figurar en los créditos de la obra (García, 2012). Por otra parte, los autores retienen los derechos sobre la historia y los personajes, y el manga va siempre muy unido a la persona de su creador, por lo que salvo en contadas excepciones, “si el autor deja de dibujar o muere, el manga desaparece” (García, 2012). De ahí que un serial o serie pueda sufrir parones cuando el autor enferma, ya que es insustituible.

Esto no quiere decir que todo el manga se reduzca al manga comercial de tipo narrativo, y que este no tenga otros cauces de difusión (en revistas de otro tipo; por ejemplo, las revistas de moda japonesas pueden incluir una historieta entre sus páginas) pero sí que es el más conocido en Occidente y son las obras procedentes de esta verdadera industria cultural las que terminan conformando la imagen que se va a tener

del manga japonés; también hay que pensar que las editoriales que adquieren los derechos sobre un manga para su venta en el extranjero asimismo escogen y juzgan qué títulos van a tener salida en sus mercados, dejando otros (la oferta es muy numerosa) fuera. Esto ha generado fenómenos como la traducción amateur de manga y su difusión a través de Internet. La lectura de mangas escaneados y traducidos, de manera gratuita aunque ilegal, es una situación bien conocida por los aficionados al manga, que así logran acceder y consumir muchos más títulos de los licenciados en su país o incluso leer los capítulos de series que sí han sido licenciadas al ritmo de las publicaciones semanales japonesas. Valga mencionar esta situación para entender que la influencia del manga fuera de Japón va más allá de la de las copias efectivamente vendidas en los mercados extranjeros. Por otra parte muchos títulos que terminan siendo licenciados fueron antes conocidos por los lectores a través de estos métodos, y demandados a las editoriales posteriormente (por lo que existe una intención de compra), lo que evidencia que el sistema japonés “revista-libro” tiene razón de ser, aunque fuera de sus fronteras no se tenga acceso a él salvo por cauces poco ortodoxos.

Aparte de las novelas gráficas seriales y las series, pueden encontrarse también recopilatorios de “historias cortas”, es decir, cuentos o relatos cortos gráficos, independientes entre sí, que reciben el nombre en Occidente de *oneshot* (nombre que podría recibir el cuento gráfico), o *yomikiri*, en japonés, existiendo en Japón revistas dedicadas a ofrecer sólo estas historias cortas (Nistal, 2010). Es habitual que sea a través de historias cortas o *yomikiri* como se den a conocer los nuevos autores dentro de las revistas, teniendo estos *oneshot* la misma extensión que las de los capítulos de los seriales o series. También se publican pequeñas novelas gráficas, pequeñas porque se reducen a un solo volumen. Estos dos tipos de mangas han sido publicados en España (algunas editoriales deliberadamente buscaron estos títulos para fomentar la lectura de manga, como la colección “Un manga, un romance” de Planeta DeAgostini). Por último, existe el formato de tira cómica japonesa o *yonkoma*, de cuatro viñetas normalmente dispuestas en vertical, que está asociado al humor.

Los mangas que serán objeto de estudio se integran en este sistema que busca la serialidad (y el éxito comercial), muy controlado por las editoriales, sin el que no pueden entenderse. No obstante, una vez recopilados, funcionan, cuando se trata de novelas gráficas, como un todo perfectamente integrado, no siendo raro que el autor o autora aproveche para rehacer viñetas, corregir fallos, e incluso añadir páginas.

Para terminar, se ofrece el estudio de un manga que permite entender mejor la

cuestión de la novela gráfica y el cuento gráfico tal y como se ha teorizado en esta tesis, y que revela la trascendencia de dicha distinción para el análisis de los cómics narrativos.

2.1.2. Un ejemplo del paso del cuento gráfico a la novela gráfica en una misma obra: *Chocomimi* de Konami Sonoda

En 2008 Glénat España (después EDT) publica la primera entrega, en formato libro (*tankōbon*) del manga *shōjo Chocomimi*, creado por la historietista japonesa Konami Sonoda. Dicho manga comienza a serializarse en 2005 en la revista *Ribon* de la editorial *Shueisha*. En España aparecieron cuatro volúmenes de esta obra, siendo cancelada antes de su finalización.

Cuando se abre el primer volumen, y comienza a leerse la historia, desde la página 6 hasta la 18, el lector se encuentra con doce páginas que presentan veinticuatro *yonkoma*, esto es, breves historietas de cuatro viñetas cada una, el formato de la tira cómica japonesa (las viñetas se disponen en vertical, y se leen de arriba abajo; el sentido de lectura del volumen es de derecha a izquierda siguiendo el sentido de lectura oriental que las ediciones españolas respetan actualmente). Estas primeras tiras, todas ellas con su correspondiente título (“Choco y Mimi”, “La flauta”, “Hierbajos”...) presentan a dos protagonistas, dos jóvenes estudiantes de instituto, de segundo de secundaria, apodadas Choco y Mimi, y muestran pequeñas anécdotas de su vida escolar y de sus momentos de ocio en un tono humorístico y en ocasiones exagerado o absurdo (Figura 1). La comicidad parte especialmente de las ocurrencias de Mimi, dada a fantasear, reinterpretar la realidad o llegar a conclusiones sorprendentes, siendo su amiga quien aporta el contrapunto de seriedad y sensatez, aunque también protagonice situaciones graciosas. Posteriormente se presenta el personaje de Chiffon, el perrito de Mimi, un elemento de fantasía ya que conocemos sus pensamientos (el perro se considera a sí mismo un samurái, personalidad seria y honorable que le lleva en ocasiones a malinterpretar a su ama, cuando no sufre sus ocurrencias como que le ponga vestidos con volantes).

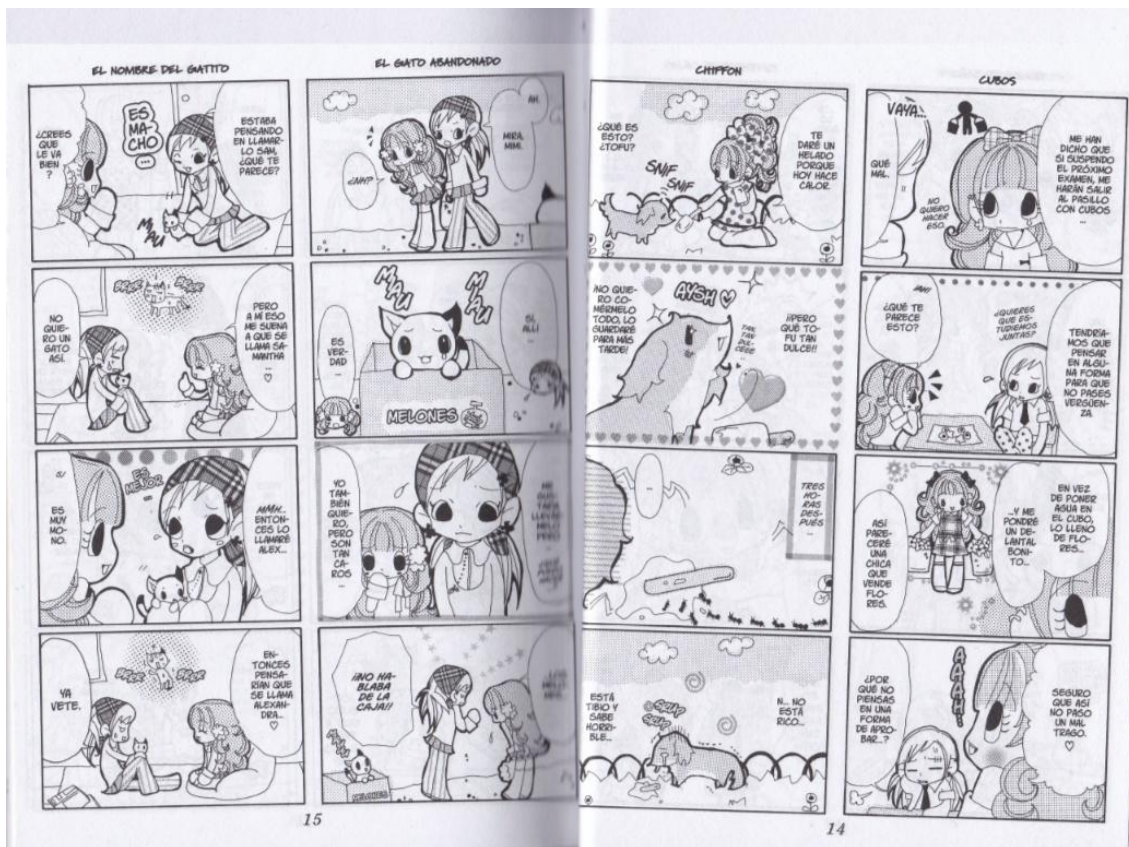


Figura 1. Las primeras páginas de *Chocomimi*, en formato *yonkoma* (tira japonesa). (Sonoda, 2008, vol. 1, pp. 14-15).

Hasta la página 18 las diversas tiras pueden leerse de manera independiente, pero a partir de la página 19, que ya no presenta el formato de cuatro viñetas sino el de página, página titulada “El chico de los rumores” (Figura 2), lo que hasta ese momento era un conjunto de anécdotas sucesivas, a la manera de las muchas tiras que se publican en las revistas de manga *shôjo* entre capítulos de historietas narrativas serializadas, introduce una serie de cambios: en primer lugar las dos amigas se presentan y ya conocemos sus nombres completos y se da la explicación a sus mote, los personajes cobran una nueva dimensión y dejan de ser un mero vehículo para los chistes.



Figura 2. Primera utilización del formato página en lugar del *yonkoma*. (Sonoda, 2008, vol. 1, pp. 18-19).

Se introduce también el personaje de Ryūnosuke Andō, al que apodan Andrew, personaje que se hará fijo y será el futuro interés romántico de Choco. A partir de esa página la autora comienza a crear en páginas, para luego regresar al formato de tira que alterna con historietas más largas. Todavía se conserva la independencia entre las partes, las anécdotas, pero además de la recurrencia de personajes, y la aparición de otros que se harán fijos (como el de uno de sus profesores) aparecen otros motivos comunes, como el hecho de que los personajes presenten la misma ropa en dos o más tiras sucesivas o estas se enmarquen en la misma estación del año. En el manga los personajes empiezan a lucir cambios de vestuario y peinado constantes, como ocurriría si se tratase de personas reales, lo que ya es un indicativo de una voluntad de cambio y evolución y de que la obra no se va a mantener en el universo onírico de la iteración (Eco, 2006); frente a la tira cómica tradicional, donde los personajes visualmente apenas sufren cambios, en *Chocomimi* sólo al comienzo se mantiene un aspecto similar en los personajes (Choco luce un par de coletas y Mimi una melena ondulada, y llevan el uniforme escolar) pero pronto esa uniformidad se rompe y los personajes no cesarán de

cambiar su ropa y forma de peinarse sin que exista ningún problema para su identificación.

Las páginas 42 y 43 presentan la primera historieta “larga” o de dos páginas, una historieta que se aleja del tono cómico de la obra y constituye un relato más lírico y metafórico en torno al sentimiento de amistad que une a Mimi con Choco (Figura 3).



Figura 3. Primera “historia larga” en las páginas de *Chocomimi*. (Sonoda, 2008, vol. 1, pp. 42-43).

Como en las novelas gráficas, se empieza a integrar y jugar con otro tipo de géneros para aportar mayor dimensión a los personajes.

Este tipo de historietas más serias y poéticas se volverán una constante de la obra, como relatos insertados dentro de los capítulos dedicados a mostrar la vida de los personajes, relatos que simbolizan sentimientos o profundizan en la psicología y pensamientos de los personajes. Entre las páginas 49 y 52 aparece otro relato aún más largo que el anterior, pero que sí avanza en la trama. Esta historieta mucho más larga profundiza en el afecto que sienten entre sí Choco y Andrew y marca la dirección de la

obra hacia el serial. La autora continúa alternando tiras con páginas y con historietas más largas, formato de capítulos que se mantendrá a todo lo largo de los volúmenes publicados. Aparecen las primeras tiras organizadas en torno a un tema común, como los ositos de peluche, los trajes de baño o la llegada del verano (a partir de la página 57) y aunque los capítulos aún conserven cierta independencia guardan entre sí una relación secuencial. Con la llegada de Mumu, otro estudiante, en la página 74, los aspectos seriales se acentúan, al trazarse un paralelismo entre los actos de Mumu y de Mimi. Se va acumulando información vital sobre los personajes, que son tratados con mayor profundidad así como sus relaciones. Aunque el estilo continuará siendo el humorístico, el relato se vuelve serio por momentos y deambula entre el realismo casi costumbrista y el uso de recursos fantásticos, oníricos o el humor absurdo.

La narrativa continuada comienza a aparecer en torno a la festividad de Halloween en las páginas 84 y 85 o en torno a la festividad de San Valentín a partir de la página 124. Se hace preciso leer los diversos capítulos en orden cronológico para poder disfrutar de la historieta. El paso de las estaciones se acentúa, así como el uso de un mismo marco para ambientar varias tiras o páginas. Continúa la alternancia tiras-páginas-relatos más largos como el titulado “¡Formemos un grupo!” (páginas 129 a 136), que constituye un relato corto breve por sí mismo (Figura 4). Hacia el final del volumen la tendencia serial se habrá estabilizado, la secuenciación de las tiras será completa, y aunque aún conserven cierta independencia, todo el interés de la trama reside en la evolución de los personajes y en la acumulación de información y las sorpresas que dan valor estético al relato por la imprevisibilidad en el desarrollo de los personajes (Eco, 2006, 228). A partir del segundo volumen del manga la serialización se habrá completado y ya no tendrá sentido leer la obra si no es de forma lineal. El formato alterno, y la combinación de capítulos “tira cómica” con capítulos “página” y capítulos largos afines a los de una novela gráfica al uso continuará respetándose y se conservará la estructura de dichos formatos (el final sorprendente y cómico al final de la tira de cuatro viñetas o cierta independencia en la lectura). Se irán introduciendo cada vez más personajes, incluyendo mascotas cuyos pensamientos es posible conocer, tratados como un personaje más, alternándose con historietas más fantasiosas o alternativas que alejándose del tono humorístico revelan más aspectos de los personajes. El universo que rodea a estos se va expandiendo cada vez más y las relaciones entre ellos se vuelven cada vez más complejas y en continua evolución. La obra permite ir descubriendo más y más aspectos de los protagonistas.

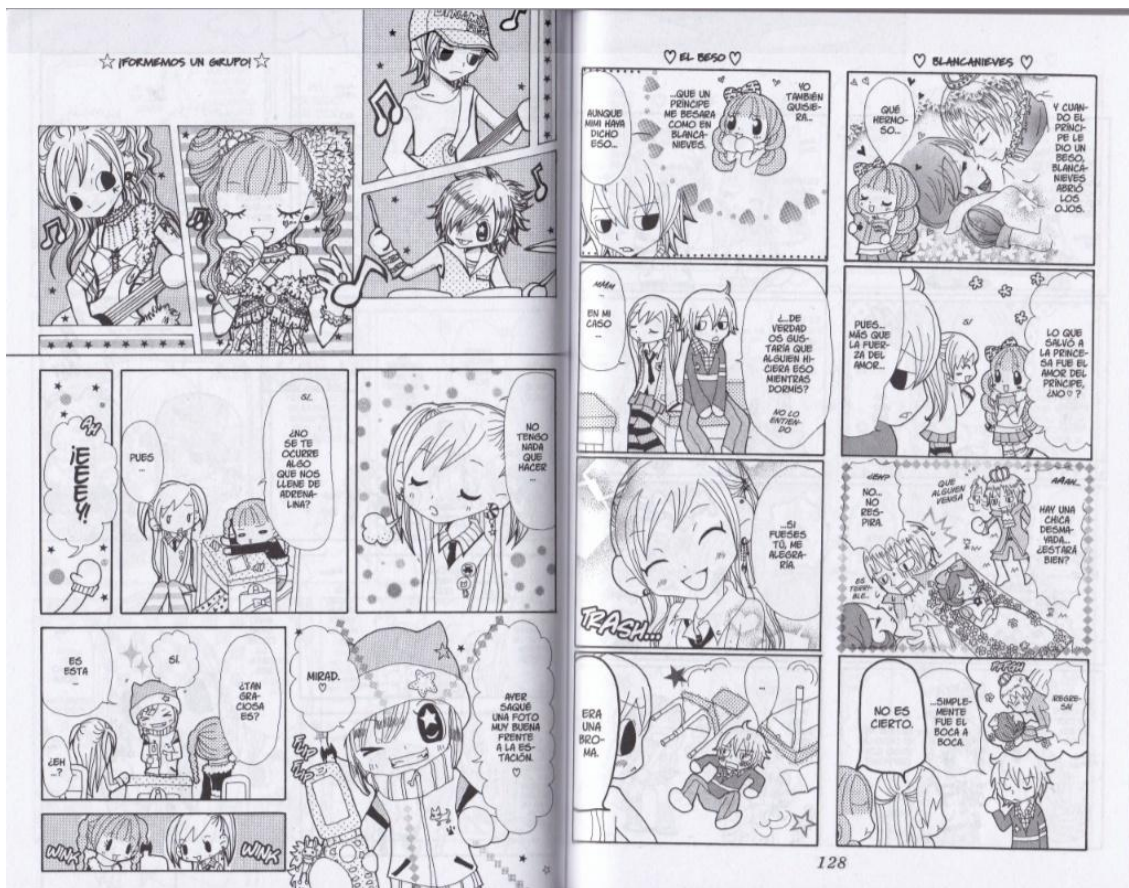


Figura 4. Combinación de formatos dentro de *Chocomimi*. La estructura serial es cada vez mayor. (Sonoda, 2008, vol. 1, pp. 128-129).

El resultado puede considerarse una auténtica novela gráfica serial, compuesta de capítulos de formato variado y que combina varias estrategias narrativas y de estilo y diversos tipos de relatos para contar una historia unitaria y única, a través de la cual los personajes van transformándose y creciendo. La historia fluctúa entre un realismo casi costumbrista, a pesar de su diseño muy caricaturizado, y el tono de fantasía y lirismo de otros relatos, así como del humor que caracteriza a la obra desde un principio.

Puede decirse que el manga evoluciona desde una serie de narraciones breves, independientes entre sí, a un flexirelato, para finalmente transformarse en un serial. Cuando la obra aparece en formato libro, la autora realiza una serie de ajustes para dar coherencia y una mayor unidad al material, pues puede apreciarse que en un comienzo no había previsto en lo que se convertiría posteriormente la obra (a raíz de su éxito entre el público de la revista japonesa donde se serializa en primer lugar). Las primeras páginas del volumen son ocupadas por fichas de personajes que suministran información “personal” sobre estos, junto a su imagen y su papel en la obra, y se añade

no es posible desatender ningún detalle, y si Choco se encuentra un gato este no puede desaparecer de la historia sin más. Otras tiras extra funcionan en este sentido, suministrando más información sobre los personajes y dando ese sentido de unidad y narración lineal que precisa memorizar lo que sucedió antes para entender lo que sucede después (un buen ejemplo de esto es el extra 5, una tira donde, si no se ha leído lo que ha sucedido previamente no se sabe de dónde ha sacado Andô ese adorno para el pelo). También se incluyen viñetas únicas que resumen o son el colofón de lo sucedido en alguna de las pequeñas narraciones. La disposición de algunas de las tiras de cuatro viñetas es de dos y dos, dejando un espacio vacío (media página) bien por encima o bien por debajo. Esto a menudo se debe al diseño de la revista, que utiliza ese espacio para publicidad y otros fines como se aprecia en las tiras de otras obras publicadas, aunque en el caso de *Chocomimi* ya en la entrega de la revista ese hueco es aprovechado por la autora para dibujar el llamado “cuaderno fashion” (donde aparecen las dos protagonistas luciendo conjuntos a modo de ejemplo de lo “que se lleva” y la autora da consejos sobre moda) lo que es una muestra del realismo que también maneja la obra, ya que pone la ropa de los personajes en relación con la ropa real y los estilos de moda (Fernández García, 2013). En otras páginas intercaladas del volumen se incluye una “memo de personajes” que habla sobre la creación de cada uno de los mismos. Los extras de las últimas páginas son “el álbum de Chiffon” con escenas de la vida de la mascota de Mimi, un “cuaderno fashion” de dos páginas, una sección de recetas y otra de manualidades para los lectores, y un extra final donde la autora “charla” con los lectores (en forma de historieta). Todo este material paratextual (Genette, 1987) suministra más información sobre el modo de interpretar la historieta y su intencionalidad. Y da fe de nuevo de la composición unitaria de la obra.

Finalmente mencionar que en la entrega mensual de la revista *Ribon* donde se serializa esta obra puede apreciarse a pie de página una “memo” de personajes, que resume la función de cada uno en la tira y recuerda a los lectores quiénes son los personajes principales y cómo se llaman, lo que es otro indicativo más de la necesidad de memoria y de “saber de qué va” la historia para poder seguirla, algo que no ocurriría si se estructurase a través de capítulos independientes, ya que la personalidad y el rol de cada personaje no sería tan importante para entenderla (Figura 6). Ninguno de los personajes es, como bien dice Eco (2006), “fungible” y no es posible sustituirlos por otros que cumplan la misma función porque carecerían de la misma personalidad y relaciones entre ellos, y sobre todo porque dicha “personalidad” se encuentra sometida a

una evolución constante. Los personajes de *Chocomimi* son pues, insustituibles.

Chocomimi constituye un buen ejemplo de la génesis de la novela aplicada al mundo del cómic. O cómo el cuento gráfico se transforma en novela gráfica, en una misma obra.



Figura 6. En la parte inferior de la página de la revista original se aprecia la “memo” de personajes que recuerda a los lectores quién es quién para poder seguir la historia.

(Sonoda, 2009, p. 200).

2.2. El manga *shōjo*

Dentro del manga narrativo comercial, como consecuencia de la especialización

de las revistas en diferentes públicos, han surgido varios géneros. Estos géneros se organizan en base a criterios de sexo (género) y edad, que priman por encima de cuestiones temáticas: “manga are marketed to consumers differentiated by gender and age, from early childhood through adulthood” (Prough, 2011). Los géneros más conocidos en Occidente (y más populares globalmente) son el *shōnen* y el *shōjo*. Ambos géneros, por edad, se orientan a un público que va de los preadolescentes (10-12 años) a los adolescentes, pues cada editorial presenta revistas hermanas, dentro del mismo género, que permiten pasar de una a otra conforme crece el lector (Prough, 2011) y se distinguen en función de un criterio de género: el *shōnen* es para los chicos, el *shōjo* es para las chicas, lo que marca formas de entender la estética, los géneros temáticos, el modo de relacionarse con los lectores y la configuración del canal (las revistas) diferentes. Se puede decir por tanto que toda la industria del cómic en Japón (ya que el mismo criterio se utiliza para distinguir los mangas para un público joven o adulto) se organiza en base a un criterio sexista, sustentado en los roles y estereotipos de género, que marca todo el proceso de creación y venta del manga, incluyendo la propia organización editorial, como un reflejo de la propia sociedad japonesa. Esto no quiere decir que no existan lectores del sexo contrario al del considerado como público potencial de cada revista, lo cual es especialmente notable en el caso del *shōnen* donde el número de lectoras se ha aproximado al de lectores, pero sí que dicho fenómeno no va a alterar sustancialmente el modo de encarar las historias, profundamente influenciadas por los estereotipos de género, ya que esa consideración sexista es parte integrante del género historietístico de que se trate. En el caso japonés, el sexismo en el cómic es pues, abiertamente declarado y está en la base de su creación.

Así, el manga *shōjo* se concibe como la búsqueda de “lo que las chicas quieren” (Prough, 2011, p. 3). Y lo que las chicas quieren, a juicio de este género es

emotion, intimacy, and community-*doki doki mono* (things that make your heart race). (...) it is less game, toy, and media oriented than *shōnen manga* (...). For girls, *shōjo manga* is not entertainment and escape, but love and exploring the range of human relationships and emotions (Prough, 2011, p. 1).

Las chicas quieren leer sobre relaciones humanas (*ningen kankei*), y sobre sus sueños y deseos, y a través de los mangas “they are trying to understand their own abilities and gain confidence in relationships” (Prough, 2011, p. 2). Las revistas de manga *shōjo* se aplicarán entonces a buscar el *feedback* de las lectoras para saber qué desean leer, y privilegiarán a las autoras más jóvenes que aparecen más próximas por

edad a sus potenciales lectores, en la suposición de que sabrán darles mejor lo que buscan (Prough, 2011).

El problema es que por causa del sexismo en el que está sustentado este criterio, inevitablemente la carga prescriptiva, más que descriptiva de “lo que las chicas quieren” va a ser muy grande, y como se ve, las lectoras van a tender a utilizar la lectura de estos cómics como guía de comportamiento, de socialización, como reflejo de sí mismas. Esto se debe también a “the construction of a sense of community trough the magazine pages” (Prough, 2011, p. 57) lo cual va a hacer que las lectoras sientan mayor afinidad por las historias que allí se encuentran, que sienten como “auténticas” (Shamoon, 2012). Resulta crucial por tanto entender cómo el medio de difusión de estos mangas afecta también a su concepción y recepción por parte del público (pues normalmente su primer contacto con el lector para el que están pensados va a ser a través de las páginas de la revista), y el por qué puede resultar difícil comprender desde el punto de vista occidental algunos elementos típicos del manga *shōjo*, y que se pueden rastrear en los recopilatorios en tomo, que es como se ha visto el formato a través del cual el manga es conocido directamente en el mercado occidental, sin analizar y entender cómo funcionan estas revistas.

Por un lado, las revistas de manga *shōjo* buscan fidelizar a las lectoras con la propia revista. Mientras que las revistas orientadas al público masculino fomentan historias de acción que se alargan durante capítulos y capítulos, y aprovechan la estrategia del *cliffhanger* para seducir a sus lectores, las obras de *shōjo* son comparativamente mucho menos extensas, en promedio, siendo una de las causas el diferente modo de atraer lectores hacia la revista: el gran reclamo son los “regalos” (*furoku*) que se ofrecen con cada número de la revista, que suele venir empaquetado junto con toda clase de *merchandise* exclusivo, diseñado con ilustraciones de los personajes de los mangas más populares, lo que a su vez incrementa su popularidad (Prough, 2011): pegatinas, mazos de cartas con los personajes, diarios y agendas, recortables, calendarios, material de escritura, pequeños juguetes, colgantes para el móvil, bolsitos, etc. El hincapié en los regalos, de acuerdo a Prough (2011) se realiza sobre todo en las revistas de *shōjo* orientadas al público más joven, como *Ribon*, *Nakayoshi*, *Ciao* y *Hana to yume*, que inician a las lectoras en el mundo del manga, y lo que se persigue es que compren un ejemplar de la revista y no sólo la lean (de prestado, por ejemplo); curiosamente, estos regalos apenas están presentes en las publicaciones para público masculino, las cuales apenas incluyen, de vez en cuando y salvo números

especiales, obsequios más discretos que se puedan integrar en la propia revista, como pósteres o calendarios. En este aspecto incide la consideración de la mujer (y especialmente de la mujer joven a la que se asocian estas publicaciones) como la quintaesencia del consumismo (Prough, 2011), y en esta cultura del consumo (especialmente de artículos bonitos, adorables, o *kawaii*, del que el personaje de Sanrio, Hello Kitty, es sin duda el mejor ejemplo) se busca iniciar a las niñas y adolescentes, que a su vez son conceptualizadas como consumistas por lo que los “regalos” se convierten en “algo que las chicas quieren”, y a que su vez, permite vender más manga. Una vez adquirida la revista, el ofrecimiento de artículos “exclusivos” continúa, mediante los “mail order goods” o *merchandise* que puede ser adquirido por correo, pero sólo si se envía la postal que se encuentra en el interior de la revista al efecto (no se admiten copias) por lo que una vez más es necesario comprar un ejemplar de la misma; los precios de dichos artículos son bajos, asequibles para su público (Prough, 2011).

Otro modo de atraer a las lectoras característico de todas las revistas de manga para chicas, y sobre todo, de obtener *feedback*, es mediante los “premios” que se obtienen al participar en sorteos mediante el envío de una encuesta que también se encuentra en forma de postal en la revista (y de nuevo, no se admiten copias). Esta encuesta sirve a los editores para saber qué piensan las lectoras de los mangas que se publican en la revista y de esta en general, pero también “to determine what manga to make into books, anime, character goods –the more lucrative side of the business” así como conocer “their hobbies, interests, consumer habits, and lives more generally” (Prough, 2011, p. 71). De este modo “girls begin to participate in the creation of manga by giving their opinions and collecting character goods, along with reading the manga” (Prough, 2011, p. 72). Todos los artículos que pueden obtenerse aparecen anunciados en las primeras páginas a todo color impresas en papel fotográfico de buena calidad que incluye la revista, junto a otras publicidades (películas de cine, cantantes, etc.), que también pueden encontrarse repartidas por el interior.

Posteriormente la propia revista debe ser capaz de conservar a la lectora: se considera que las chicas interactúan más con la revista en sí que los chicos y que la leen de arriba-abajo, contenidos no relacionados con el manga en sí incluidos, por lo que deben ofrecer una experiencia divertida (Prough, 2011) aunque esto también es fomentado mediante otras herramientas para lograr una mayor interacción con la revista y sobre todo para lograr la construcción de un diálogo entre productores/autores y consumidores/lectores (Prough, 2011). Para ello, además de los regalos y premios, y las

encuestas, se tienen las “readers’ pages” (los “rincones del lector” o “páginas de los lectores”) y “the Manga School” o la Escuela de Manga (Prough, 2011). Aparte, está el propio diseño de la revista, pues las enfocadas a chicas suelen usar tinta de diversos colores para imprimir los mangas (que no colorearlos, simplemente se sustituye el negro por rosa, violeta, verde y azul), lo que da a sus páginas un aspecto de arcoíris muy llamativo, además del tono de grano que puede variar de un capítulo de manga a otro, frente al blanco y negro uniforme que se emplea en las revistas para chicos, donde como mucho lo que puede variar, a rosado o verdoso en lugar de gris o blanco es el color del papel (reciclado en ambos casos), y a veces la tinta de las revistas *shōnen* puede manchar los dedos. El diseño se completa con abigarradas y luminosas portadas.



Figura 7. Portadas de las revistas *Nakayoshi* y *Ribon* de enero y febrero de 2015.

La idea de generar una comunidad entre lectores y autores procede igualmente de los estereotipos de género: si la acción es para los chicos y la emoción, los sentimientos, para las chicas, lo que se refleja en el tratamiento de las narraciones, con un mayor reflejo del interior de los personajes, esto también se aplica al fomento de un sentimiento de relación afectiva con la propia revista y las autoras de manga (Prough, 2011). Por un lado, las cartas y dibujos de las lectoras son publicadas (una selección de ellas) en la revista, para probar que son recibidas y leídas, lo que sucede efectivamente para recabar información sobre las lectoras; los editores más nuevos suelen ocuparse de

este trabajo de análisis para familiarizarse con su público (Prough, 2011). Prough (2011) añade que estas “secciones del lector” utilizan un lenguaje informal, cercano, conversacional y “femenino”, con un tono añorado, con la intención de resultar próximas a sus lectoras. Hablar su mismo lenguaje, y mostrar un sentido de “autenticidad” (Shamoon, 2012). También suele incluirse una sección “Free Talk” donde las lectoras pueden narrar anécdotas divertidas que les hayan ocurrido, del mismo modo que las autoras de manga también lo hacen, a través de breves entrevistas sobre temas genéricos (Prough, 2011). Este diálogo con las autoras llega hasta las páginas de los tomos recopilatorios, donde es habitual encontrarse con los llamados justamente “free talks”, breves narraciones, escritas (normalmente en los márgenes o espacios libres que quedan al lado de las viñetas) o en forma de cómic (normalmente al final del tomo, a modo de extra) en las que explican vivencias personales, anécdotas, gustos y cualquier cosa que se les ocurra, normalmente en un tono cercano, informal, divertido, juvenil, pero tampoco sin revelar ninguna intimidad; pueden tratar temas tales como sus mascotas, su deporte favorito, sus compras, sus viajes al extranjero... así como comentar el correo de sus fans, manteniendo así un diálogo con estos. Muchos de estos *free talks* se relacionan también con su trabajo como historietistas, ofreciendo datos realmente interesantes y valiosos sobre la concepción y el desarrollo de la propia obra, su relación con el editor, o su papel respecto a las adaptaciones del manga. Contestando a los fans, la autora también puede manifestar sus sentimientos ante las críticas recibidas o dar su propia opinión sobre los personajes. Este tipo de *paratextos*, término utilizado por Gérard Genette para designar “todo aquello por lo que un texto se hace libro y se propone como tal a sus lectores, y más generalmente al público” (Genette, 1987, 7) son respetados en las ediciones occidentales de los mangas, y constituyen uno de los elementos de construcción de ese “sentido de comunidad” que sí llega hasta los lectores de manga *shōjo* occidentales. Su presencia en el *shōnen* en cambio es mucho menor, y más limitada, enfocada más al trabajo como historietista o a ofrecer datos sobre los personajes o la historia, en el caso de que alguno de estos “extras” aparezca, que a hablar de manera íntima con los lectores. En muchos casos no llega a aparecer, por lo que el “free talk” suele considerarse una característica de las publicaciones *shōjo* que no forma parte de las estrategias para llegar al público de las de *shōnen*. Estas, mucho más centradas en el tono competitivo de sus mangas, sí utilizan la estrategia de las encuestas, pero para dar forma a los “rankings de personaje” o listados donde los lectores votan por su personaje favorito de la revista, midiendo así la popularidad de las obras. Este

tipo de *rankings* también aparecen en las revistas para chicas, pero se les concede una importancia menor en la revista (aunque es un útil instrumento de *feedback*) ya que irían en contra del espíritu comunitario que se intenta favorecer. También existen *rankings* que valoran la popularidad de los personajes de una misma obra.

Muchas de las cartas recibidas por la revista por tanto son “correo de fans” dirigido a las autoras de manga, el cual constituye otro canal relevante de información acerca de la popularidad de las obras en curso y de los gustos de las lectoras (Prough, 2011); a menudo a las autoras se les hace llegar una selección de las cartas previamente leídas por los editores, usándolas para animar a las propias autoras a esforzarse para agradar a su público. Las lectoras son animadas por la propia revista a enviar sus opiniones y comentarios a las direcciones postales y electrónicas ofrecidas (Prough, 2011). Otro modo de participación en la revista es mediante la asistencia a eventos organizados por las propias editoriales para que las lectoras puedan conocer a las historietistas, pero también se organizan visitas guiadas de los centros de enseñanza a las propias editoriales donde se puede aprender cómo se realiza un manga, pero también, una vez más, conocer los gustos de las lectoras (Prough, 2011).

Pero el paso definitivo para involucrar a las lectoras en la revista y la creación de sus mangas es invitándolas a convertirse en historietistas. Esto se consigue a través de la llamada Escuela de Manga, “where readers can send in their manuscripts for the chance to get an editor and debut” (Prough, 2011, p. 81-82). Las mejores historietas recibidas obtienen premios en metálico, pero sobre todo la oportunidad de contactar con un editor que les permita dar el salto a profesionales, ayudándoles a elaborar una historieta que posteriormente participará en otro concurso para ahora sí, debutar en la revista (Prough, 2011). De este modo se busca que las lectoras se conviertan en las futuras autoras de la revista y es el canal para encontrar nuevos talentos, por tanto las revistas no tratan a las lectoras sólo como consumidoras, sino también como artistas potenciales, animándolas a convertirse en creadoras de sus propios mangas y enseñándoles cómo hacerlo (Prough, 2011). De hecho el tema de la creación de historietas y de la vida como autora es un tema que se aborda dentro de los propios mangas con cierta frecuencia; desde personajes secundarios que se dedican a dibujar manga cuando todavía están en el instituto (situación que se da realmente) a protagonistas que sueñan con convertirse en dibujantes ellas mismas.

Este sistema, que no es exclusivo del manga *shōjo* pero sí primario en este género de acuerdo a Prough (2011, p. 38) sin embargo ha ido privilegiando a las artistas más

jóvenes (como se ha dicho no son raras las que dan el salto a profesional estando aún en el instituto, o en cualquier caso son muy jóvenes), por entender que serán las más cercanas y que mejor entienden a su público, pero además son autoras sin demasiada continuidad, esto es, comienzan pronto, pero también terminan pronto. Esta situación, de acuerdo al estudio realizado por Prough (2011) se debe a las expectativas sociales: muchas autoras no aspiran a dedicarse a la creación de manga “para siempre” y muchas planean su retiro cuando se casen, normalmente antes de los treinta años. Esta situación, que da cuenta del fuerte sexismo todavía presente en la sociedad japonesa, genera sin duda un problema a nivel artístico notado por la propia Prough (2011), ya que pocas autoras en la actualidad y como consecuencia de esta dinámica, se convierten en autoras experimentadas, y, cabe añadir, explicaría la “misteriosa desaparición”, para el público occidental, de muchas autoras después de haber alcanzado el éxito, dedicándose a lo sumo a sacar obras cortas, sin volver a encarar otro proyecto ambicioso. Esto no quiere decir que no existan hoy autoras consagradas que continúen dibujando mangas hasta la auténtica edad de jubilación, pero sí que la voluntad artística se resiente: de alguna manera la creación de manga es vista como un trabajo temporal, que no es compatible con los roles de género femeninos en Japón; el alto nivel de dedicación exigido para cumplir con las entregas mensuales (así como el diseño de los productos de *merchandise*, el trabajo de ilustración de los *tankōbon*, etc.) no se ve compatible con el trabajo de madre y ama de casa que sigue promoviéndose como el adecuado para la mujer japonesa, a la que se alienta a dejar su trabajo profesional una vez se case (Gallego Andrada, 2009; Prough, 2011). Valores conservadores que van a verse reflejados en los propios mangas, y podrían explicar el por qué las obras *shōjo* tienden a ocupar menos volúmenes que las *shōnen*, que aspiran a alcanzar grandes longitudes: puede aventurarse que encargar una serie larga a una autora es un riesgo toda vez puede casarse y abandonarla, con el problema que esto genera pues la obra, como ya se analizó, está unida a su creador y no puede encargarse su continuación a nadie más; en cambio el autor de *shōnen*, aunque se case, no va a retirarse. Ciertamente existen largos seriales también en el *shōjo* (un caso, publicado en España, es *Hana yori dango* o *No me lo digas con flores*, un manga *shōjo* que su autora inició en el instituto; puede influir la temprana edad a la que inició su obra, lo que le permitió tener más vida útil como autora) pero son comparativamente más raros. Por tanto, el sexismo repercute en la propia longitud de las narraciones, sin que se pueda achacar la diferencia a las temáticas: la preponderancia de tramas románticas en el *shōjo* no impide desarrollos

largos, algo que puede comprobarse fácilmente en el campo de la televisión con los famosos “culebrones” o telenovelas. Ciertamente existen autoras creando en el propio *shōnen*, pero en este caso deben asumir las exigencias de este género. Aunque existan nombres célebres e individuos que escapen a estas consideraciones, sin duda la tendencia es la expuesta.

Esto lleva a una necesidad de búsqueda continua de nuevas autoras, pero también a una merma en las posibilidades artísticas que podría ofrecer una autora experimentada. Pero a esto se suma además la propia estructura editorial, donde el trabajo de creación de manga *shōjo* es realizado mayoritariamente por mujeres jóvenes (de acuerdo a Prough (2011) serían mujeres el 99% de los artistas de *shōjo*, la mayoría entre la adolescencia y los veinte y muchos años) bajo la supervisión de hombres adultos, normalmente de más edad, los editores, siendo las editoras (jóvenes también) muchas menos (el 75% de los editores de *shōjo* serían hombres, conforme a Prough), debido a que, pese a la igualdad declarada legalmente, se privilegia a los hombres para los cargos superiores y de responsabilidad (Prough, 2011). Y el papel del editor es muy relevante en Japón, llegando a tener “a great deal of influence over its style and content” (Prough, 2011, 94). El editor asignado a cada autora, colabora con esta “on the content, tenor, and artistic quality of the manga story” (Prough, 2011, p. 94). Como incluso queda reflejado en los *free talk*, las autoras someten el mismo borrador del argumento a la valoración del editor, quien debe aprobarlo, pudiendo sugerir a lo largo del desarrollo de la obra cambios para garantizar el éxito de la misma, pues el editor es quien está al tanto de los gustos del público, y el manga una vez terminado debe ser aprobado por el editor una vez más; en base a un reparto sexista del trabajo, las autoras aportarían la emoción, y los editores (hombres) la racionalidad y la visión de negocio (Prough, 2011). Por tanto ¿hasta qué punto la obra es creada por su autora, y en qué porcentaje? Es difícil valorar el grado de implicación de cada editor, pero lo que sí es reconocido es que las decisiones respecto a las obra son tomadas entre ambos y la creación del manga se ve como un trabajo en equipo (Prough, 2011). Y teniendo en cuenta la situación de sexismo ya expuesta ¿hasta qué punto el papel del editor va a terminar siendo el de censor de la labor de la artista en pro de los intereses de la revista, pero también a la hora de conservar ciertos estereotipos de género? Dependerá mucho de la persona del editor, como de la de la autora, sin duda, pero es fácil deducir que las industrias japonesas, incluidas las culturales, tenderán a ser conservadoras, aunque al mismo tiempo se declare el respeto por la figura de creador, siendo los y las artistas de manga

llamados *sensei* (maestro) como se hace en otras disciplinas. Así que no debe descartarse la potencialidad artística de estas obras comerciales y la posibilidad de encontrar la voz genuina de la autora reflejada en ellas, aunque al mismo tiempo los intereses de empresa sean muy tenidos en cuenta, empresa que a la vez valora la originalidad y la frescura, la sensación de naturalidad, para poder llegar mejor a sus lectoras... aunque dentro de unos márgenes⁵.

Lo que sucede es que si bien el manga *shōjo* puede considerarse como uno de los foros más importantes para la comunicación femenina en Japón, de acuerdo a Gravett (2004), y consigue emplear en la industria del cómic comercial a un número de historietistas femeninas impensable en Occidente, con obras que alcanzan el éxito y una enorme difusión, y llegan a los mercados extranjeros, también se trata de una comunicación muy mediatizada por los estereotipos de género y el sexismo, que no va a ser criticado, sino que se encuentra fuertemente naturalizado e integrado, tanto en la concepción del propio género, como en la de su público, como en las relaciones entre editor y autora, que serán relaciones de poder como afirma Prough (2011) con las consecuencias que eso pueda tener para la integridad artística de la obra en sí.

Con todo, y antes de pasar a analizar las características como género del *shōjo*, hay que señalar algunas apreciaciones respecto a la consideración del arte en Japón, y en concreto de la literatura, que pueden perfectamente trasladarse al manga y es importante tener en cuenta para poder interpretarlo: la primera, es su consideración como expresión del *aware* (cuando el corazón es asaltado por una fuerte emoción), es decir, que no está sujeta a cánones morales y “contribuye así a comprender mejor el corazón humano” (Rubio, 2007, p. 206). El arte japonés, por tanto, privilegia la emoción por encima de una reflexión ética profunda, ya que “sus ideas y pensamientos han sido expresados, más bien, en la concreción de la obra literaria o artística, y no tanto en la abstracción de un determinado sistema filosófico” (Rubio, 2007, p. 84) y se privilegiaría la emoción, como se ha expuesto, lo concreto y lo asistemático, frente a la

⁵ Gravett (2004) explica que el editor puede funcionar como coach, colaborador, crítico, amigo, investigador, promotor, psiquiatra, cocinero... para el historietista, aparte de presionarle para que cumpla con el plazo de entrega, y menciona expresamente el caso del manga *shōjo* donde se valora su punto de vista masculino, que puede aportar nuevas ideas, y su visión “más objetiva”. (Siguiendo esa lógica, las mujeres editoras deberían ser más valoradas en el mundo del manga para público masculino). También cita la obra “Incluso un mono puede dibujar manga” de Kentaro Takekuma y Koji Aihara, quienes entre 1990-1992 criticaron la situación del manga comercial en Japón, la falta de creatividad de las nuevas generaciones y entre otras cosas, los problemas de la dominación del editor, que podía terminar por imponer su criterio al autor.

lógica, lo abstracto, y la sistematización propia de la filosofía y el pensamiento occidental. Ya que “se puede decir, que en Japón la literatura desempeñaba en gran parte el papel que ejercía la filosofía en Europa” (Rubio, 2007, p. 84). Esta situación va a ser crucial para entender el concepto de amor romántico manejado en Japón, diferente al occidental aunque se tomó de Occidente, que fue desarrollado a través de la literatura, y adoptado por la cultura femenina japonesa sobre todo, y continuado a través del manga *shōjo*. Pero también sirve para entender situaciones expresadas en los mangas que a ojos occidentales pueden resultar chocantes, pudiendo cuestionarse éticamente, y que sin embargo son mostradas en historietas destinadas a niñas y adolescentes simplemente porque son expresiones de ese *aware*, y que son chocantes precisamente por presentarse en un contexto tan prescriptivo y conservador, sobre todo en lo referente a cuestiones de género y de lo que es “femenino”, y que desde el punto de vista occidental no se verían como adecuadas para un público de esa edad. Pero también explicaría esto esa cierta falta de “profundidad” a la hora de abordar problemas morales y de conducta en los mangas, pero que al mismo tiempo son problemas que se plantean y a los que se les intenta buscar solución, porque se considera que la ficción es un buen cauce para ofrecer respuestas y trasladarlas a la realidad. El problema reside en que la labor principal de la ficción, y del arte, no es esa, o no puede sustituir a otras disciplinas a la hora de resolver los conflictos humanos. De hecho, la respuesta va a venir afectada además por la “marcada tendencia cultural japonesa a favor de valores que no trasciendan una situación concreta” (Rubio, 2007, p. 70) por lo que el dilema planteado no va a ser resuelto de modo universal o general, ni se va a profundizar verdaderamente en él (más bien se le dará una solución “emotiva”). Es preciso tener en cuenta todo esto para entender también la estructura del subgénero que va a ser analizado, el *mahō shōjo*, al que se le dedica el último epígrafe de este capítulo.

2.2.1. Características estéticas del manga *shōjo*

Shamoon (2012) realiza un exhaustivo trabajo de análisis de los orígenes del manga *shōjo*, localizando las bases de las actuales revistas de manga para chicas en las revistas literarias para las jóvenes, anteriores a la Segunda Guerra Mundial. El manga *shōjo* hunde sus raíces, temáticas pero también estéticas (por la influencia de las ilustraciones que acompañaban a dichas revistas) en estas publicaciones, en la literatura “femenina” surgida de ellas (*shōjo shōsetsu*) y las bases del “ideario *shōjo*” proceden de aquel tiempo, conservándose hasta la actualidad. Los aspectos temáticos serán

analizados en el siguiente epígrafe, pero es preciso apuntar que “the distinctive look of shōjo manga (...) bringing back the sense of a private world of girls that had allowed for a sense of freedom and creativity in prewar girl’s magazines” (Shamoon, 2012, p. 100). El concepto de “mundo cerrado” del *shōjo* manga ha sido defendido por varios autores, como Takahashi Mizuki (2008). Citando a la autora Keiko Takemiya, respecto a su labor como autora de manga en los años 60-70 del siglo XX,

the attitude was that whatever the readers like was ok (...). Boy’s manga couldn’t break the rules like that, and they still can’t even now. But in shōjo manga, we just went ahead and broke the rules. If it’s what girls want to read, then anything goes. Shōjo manga is still pretty lawless territory (Shamoon, 2012, p. 99).

La autora se estaba refiriendo a las convenciones estéticas del manga *shōjo*, las cuales comenzarían a ser desarrolladas y explotadas en los años 70 del pasado siglo por el llamado Grupo del Año 24, formado por jóvenes autoras que iniciarían la tendencia creciente a que el manga *shōjo* fuera creado por mujeres (ya que hasta ese momento, había estado en manos de hombres como el resto de géneros) y que se caracterizaron por sus complejas historias destinadas a un público adolescente, donde dieron con fórmulas para expresar la introspección psicológica de los personajes y no dudaron en abordar temáticas espinosas y dramáticas (Shamoon, 2012). Esta década supuso una auténtica revolución, tanto a nivel narrativo, como temático y estético, pero algunas de las principales características visuales del *shōjo* se originaron mucho antes, terminando de ser desarrolladas en los setenta, y hasta hoy. Pero retomando la noción de mundo cerrado de este género, la estética *shōjo* aparece a menudo como sólo comprensible para los lectores iniciados en este mundo privado, creado para las chicas (Shamoon, 2012). Realmente, el hecho de que el *shōjo* se repliegue sobre sí mismo va a tener muchas más relación con la idea de que lo femenino es menos valioso y sólo interesa a las mujeres, aunque también va a funcionar, siguiendo a Shamoon (2012) como un refugio seguro, donde las chicas van a poder interactuar entre sí, con cierta libertad frente a un mundo más hostil para con ellas (por ser mujeres) precisamente gracias a haberlo aislado, un mundo que desprecia los valores femeninos que sin embargo les asigna, pero que son celebrados en el manga *shōjo*.

Los aspectos estéticos principales del *shōjo* son resumidos así por Shamoon, quien además da la clave de su origen (2012):

the dominant aesthetic in shōjo manga, marked by the use of large, starry eyes, emotive backgrounds, and rulebreaking panel arrangements, was a translation into

manga format of the prewar *jojōga*, or lyrical picture, intended to emphasize emotion over action or realism (p. 100).

Estos “dibujos líricos”, de estética preciosista, ilustraban las revistas pedagógicas y literarias orientadas a las jóvenes de la primera mitad del siglo XX, que podían colaborar con sus propios relatos, revistas que como las actuales de manga *shōjo* buscaban crear un sentimiento de comunidad y espacio propio en sus lectoras, y el estilo de los dibujantes (varones) de *jojōga* fue retomado por los primeros autores de manga *shōjo*, conforme a las tesis de Shamoan (2012).

El mito de que el primer manga *shōjo* fue creado por Osamu Tezuka en los 50, con *La princesa Caballero* (*Ribon no kishi*) está muy arraigado en la opinión académica occidental, y ha oscurecido los orígenes de la estética *shōjo*. En primer lugar, porque ya se venían publicando cuentos gráficos para chicas en las todavía revistas literarias. Tezuka tiene el mérito de haber creado con éxito una de las primeras novelas gráficas para el público femenino y de haber influido con su forma de hacer cómic y su estilo narrativo cinematográfico en las generaciones posteriores, pero “while Tezuka is rightfully celebrated for this narrative innovation, he contributed almost nothing to the distinctive visual style that was to define *shōjo* manga as a genre” (Takahashi, 2008, p. 127). El origen de esta estética hay que buscarlo primero en los dibujantes de *jojōga*, con Jun'ichi Nakahara a la cabeza, artista enormemente popular en los 50, caracterizado por “an ornate, decorated style, use of flowers motifs, and exaggerated eyes” (Shamoan, 2012, p. 87). Esta estética estilizada, emotiva y decorativa, influirá en las futuras autoras de *shōjo* y caracterizará a todo el género. La otra gran influencia procederá de Makoto Takahashi, quien abandona el manga en los 60 y es más conocido, hasta hoy, por su labor de ilustrador, pero cuyo estilo visual tiene resonancias hasta la actualidad. Sus obras de manga, un híbrido entre un cómic y un libro ilustrado, inspiradas en el estilo de Nakahara, sentarán las bases de los rasgos característicos del *shōjo*:

- el uso de fondos decorativos (normalmente florales) que sirven a su vez para simbolizar las emociones y sentimientos de los personajes (Shamoan, 2012), los cuales se siguen empleando en la actualidad con profusión; Gravett (2004) recoge los significados que pueden tener algunas de estas flores: margaritas, sencillez; rosas, sensualidad; crisantemos, sensibilidad. Puede añadirse el lirio como símbolo de pureza, aunque la flor ha adquirido más connotaciones (Shamoan, 2012). No se trata sin embargo de significados fijos y caben otros: las rosas también se asocian a la belleza y la sofisticación; es posible también asociar una flor a cada personaje para representarlo.

A partir de los 70, aparecerán fondos más abstractos que se sumarán a los anteriores, con fines expresionistas.

- la incorporación dentro de la narrativa de los llamados “retratos de cuerpo entero” o “style pictures” (*sutairu-ga*), imágenes del personaje protagonista, de cuerpo entero, que hasta entonces eran completamente independientes de la narrativa, figurando en los márgenes, fuera de viñetas, y que servían para ser copiadas por las lectoras y enviadas a la revista para encontrar nuevos talentos (Shamoon, 2012). Takahashi los emplea dentro de la narrativa por primera vez en su obra *Arashi o koete* (1958). En la actualidad estos retratos de cuerpo entero se integran perfectamente en la acción, destacando al personaje y su aspecto, aunque en los tomos recopilatorios no es raro que dibujos sin relación con la trama decoren los espacios en blanco que quedan tras montar las páginas, o sustituyendo a los *free talks*.

- derivado de lo anterior, y tras la revolución de los 70, surgirá el diseño libre de viñetas tan característico del *shōjo*, con inserciones de esos “retratos de cuerpo entero” y el montaje “estilo collage” de la página, y la supresión del espacio entre viñetas, con el fin de que, en lugar de enfatizar el paso del tiempo, el lector se sumerja en el mundo interior de los personajes (Takahashi, 2008). De este modo, es característico en el manga *shōjo* que la secuencialidad de la acción se combine con la simultaneidad espacial, para lograr la representación visual de los monólogos interiores de los personajes (Takahashi, 2008). Esto lleva a una gran variabilidad en el diseño de las viñetas, cuya forma participa de las emociones de los personajes. Cuando la historietista Keiko Takemiya hablaba de un “territorio sin ley” para referirse al *shōjo*, lo hacía porque oponía las convenciones estéticas del *shōnen*, con viñetas más regulares y una narración más enfocada a la acción y la secuencialidad, a las del *shōjo* donde “todo vale” cuando se trata de representar la psicología y las emociones de los personajes, lo que lleva a la búsqueda de recursos expresivos originales, y que por supuesto, provoquen un efecto de belleza en el lector. Por tanto la composición de página va a ser muy libre dentro del *shōjo*.

- la forma de representar los pensamientos, fuera de bocadillos, como palabras flotando en la viñeta, se suma a estas técnicas para acercar al lector al mundo interior del personaje; a esto se añade la influencia de la escritora de las primeras novelas seriales *shōjo*, aparecidas en las revistas literarias para chicas, Nobuko Yoshiya, cuya “tendency to break sentences into poetic fragments, was picked up by postwar shōjo manga artists/writers as well in their attempt to portray the inner monologue of their

characters in a convincing, sympatethic way” (Shamoon, 2012, p. 79). Mientras que un autor como Tezuka puede mostrar los pensamientos de los personajes dentro de un “bocadillo” en el curso de la acción, el manga *shōjo*, mediante el uso de los “free-floating texts”, puede “detenerla” para mostrar las reflexiones del personaje, y generar un efecto de narración en primera persona (Takahashi, 2008, p. 128). Estos recursos se originan en el empleo por parte del propio Takahashi Makoto de imágenes “no narrativas”, derivadas de la ilustración, que gracias al texto es libre de no mostrar toda la acción pudiendo ser más decorativa y emotiva (Shamoon, 2012).

- los ojos enormes, que Takahashi lleva a otro nivel, llenándolos de brillos, y los cuerpos delicados, esbeltos, heredados del *jojōga* y de la languidez y delicadeza de sus representaciones femeninas. Los ojos grandes característicos del manga suelen hacerse proceder de Tezuka y su admiración por el teatro Takarazuka, en el que las actrices, para ser más expresivas, se maquillaban los ojos para que parecieran más grandes (Shamoon, 2012). Sin embargo, los sofisticados ojos del *shōjo* no derivan de Tezuka, sino de la estética de estos ilustradores. Los ojos grandes y brillantes “literally are the windows of the soul” (Takahashi, 2008, p. 124), y van en consonancia con historias centradas en los sentimientos y emociones. De acuerdo a Shamoon (2012), los ojos grandes permiten identificar al personaje principal y provocar empatía en los lectores, animándoles a identificarse con él, además de estar asociados a la feminidad: los personajes femeninos tenderán a tener ojos más grandes que los masculinos (aunque cabe añadir que en general se asociarán a la belleza, y los personajes masculinos “bellos” también tenderán a tener ojos grandes y brillantes en el mundo *shōjo*). Por otra parte el diseño de ojos se convierte en la señal distintiva del estilo de cada historietista, debido a que los cuerpos del *shōjo* permanecen más inalterables a la hora de representar a las protagonistas: muchachas jóvenes, con cabezas desproporcionadamente grandes en comparación al cuerpo, que es esbelto y de miembros largos y delicados, y donde los ojos fácilmente llegan a ocupar la mitad del rostro (Takahashi, 2008), un rostro donde puede añadirse, los rasgos son muy suaves y de narices y bocas pequeñas, una simplificación a efectos de lograr un enmascaramiento mejor con el personaje, que como ya se explicó en el epígrafe anterior, permite un mayor nivel de identificación. En el manga *shōjo* el uso de este recurso es particularmente acusado, hasta el punto de que el lector no acostumbrado a él puede tener la impresión de que todos los personajes se parecen demasiado (Fernández García, 2013) y se utiliza el mismo diseño facial básico para todos los personajes de un mismo sexo y edad, centrándose las diferencias en el

diseño de ojos y cabello. Esto es así

porque el *shōjo*, por concentrarse habitualmente en lo sentimental, persigue que el lector o lectora se identifique plenamente con el o los personajes principales y sienta sus historias como propias, lo que implica que toda la atención se focalice en los ojos y el resto de rasgos se reduzcan a la mínima expresión, ya que de esta manera no hay rasgos definidos del personaje que estorben en esa identificación (Fernández García, 2013, p. 197).

A esta causa también se suma la influencia de los ideales estéticos *kawaii*, que serán desarrollados en el siguiente epígrafe, pero que también fomentan rostros de apariencia adorable y aniñada y ojos desproporcionados. De este modo, el diseño de ojos (más o menos pestañas, brillos, diferencias de forma y tamaño) será donde se centren las diferencias de estilo de cada autor (autora), serán su marca personal (Takahashi, 2008). A través de los ojos y su diseño van a poder reflejarse las emociones del personaje con gran precisión, gracias a su gran tamaño, conformando otro código expresivo (Shamoon, 2012).

- a esto se puede sumar la estética “andrógina” de los personajes masculinos que durante mucho tiempo dominó el *shōjo*, pero esta cuestión se abordará en el siguiente epígrafe al estar muy relacionada con el “ideario *shōjo*”, al igual que la cuestión del *kawaii*, que también lo está con los conceptos sobre el “ideal femenino”.

Hay que decir que todas estas convenciones han continuado evolucionando hasta la actualidad, y que la influencia recíproca entre el *shōjo* y el *shōnen* ha hecho que se produzca un trasvase de recursos expresivos y estéticas, así como de temáticas, entre ambos. Los estudios suelen referirse a la situación de estos géneros anterior a los años noventa, donde las diferencias eran mucho más marcadas. Pero hoy los retratos de cuerpo entero, o los monólogos interiores no son ni mucho menos exclusivos del *shōjo*, y la estética *kawaii*, o adorable propia del *shōjo* se ha extendido por toda la sociedad japonesa, como se tratará en el siguiente apartado, influyendo en las representaciones sobre todo femeninas dentro del propio *shōnen*. También la acción ha invadido el *shōjo*, y se han roto tabúes, como el del sexo, si bien respetando las premisas del ideario *shōjo*. Son las diferencias de enfoque de los temas, las que siguen conservando las diferencias entre ambos géneros. Se puede hablar de una auténtica ideología de género que afecta al modo de crear historias en cada género, y que será la analizada en el siguiente epígrafe para completar y entender las características estéticas del manga *shōjo*.

2.2.2. Características temático-ideológicas del manga *shōjo*

El término *shōjo* por el cual se conoce a este género de manga, suele traducirse como “chica”. Sin embargo, el concepto no se refiere a cualquier “chica” sino a la que encarna un concreto ideal femenino, más que a la mujer que tiene una determinada edad.

La génesis de la *shōjo* se produce en los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial:

In the prewar period, a girl became a *shōjo* by attending an all-girls secondary school and by reading girl's magazines (...), in other words, through a process of enculturation in *shōjo bunka* [cultura de las chicas o girls' culture], which was created among girls in higher schools, mainly attended by daughters of the new urban middle and upper classes. In particular, it was the girls' magazines that gave the *shōjo* a sense of gender identity and provided models of speech, dress, behaviour, and style (...). In the prewar period, the term *shōjo* also implied a certain refinement, marked by chastity, sentimentality, and the use of polite language (Shamoon, 2012, p. 2).

Los ideales del *shōjo bunka*, como demuestra Shamoon en su estudio (2012), siguen vigentes a través de las páginas del manga *shōjo*. Estos ideales, resumidos en pureza, inocencia y amor espiritual (Shamoon, 2012), se han compatibilizado con la asistencia a colegios mixtos y el trato más abierto con chicos de la misma edad (aunque los roles de género estrictos siguen muy vigentes en los espacios cotidianos donde se mueven los jóvenes japoneses) y la aparición de la sexualidad heterosexual como tema abordado directamente a partir de los 90, ya que hasta entonces, aunque a ojos occidentales pueda parecer curioso y chocante, la sexualidad homosexual (masculina) fue el cauce hallado por las autoras del Año 24 para expresar la problemática en torno al sexo en la época y reflejar el deseo femenino. Este subgénero del *shōjo* conocido como *shōnen ai*, o boys' love (cuando posee contenidos sexuales explícitos recibe el nombre de *yaoi*) es uno de los que más ha llamado la atención de los estudios sobre manga en Occidente, ya que a través de una pareja masculina las autoras tratan los temas de las relaciones de pareja y el sexo, y exploran la representación del cuerpo masculino, sintiéndose más libres para hacerlo que si se tratase de una pareja heterosexual donde el personaje femenino sobre todo aún está muy sometido a las restricciones de género (Shamoon, 2012). Estas parejas se sienten más igualitarias, también narrativamente, y no tratan tanto de reflejar la realidad homosexual masculina como de apelar al público heterosexual femenino que puede experimentar temas espinosos “preservado, protegido” de aparecer en ellos. Este subgénero, que continúa siendo popular, y también es cultivado en Occidente, tanto en cómic como en otros ámbitos, a través de la ficción

slash, se generó en las páginas del manga *shōjo* como consecuencia de los tres grandes conceptos que siguen influyendo en toda creación *shōjo*: homosocialidad, estética de la igualdad, y amistad apasionada.

La *shōjo*, conceptualizada a partir del momento en que la mujer comienza a recibir una educación superior reglada, en la medida en que no es definida tanto por una edad física como por ser “a transitional state between the social roles of child and wife or mother” (Shamoon, 2012, p. 9) pronto se convirtió en una figura problemática, ya que las adolescentes iban a poder experimentar con valores y actitudes que todavía no eran aceptables para las mujeres adultas, convirtiendo a la adolescencia en un espacio donde imaginar el cambio de los roles sociales para las mujeres aún cuando estos no llegasen a realizarse (Shamoon, 2012). Para Takahashi, esta experimentación puede darse porque se considera *shōjo* a la mujer que “is socially considered sexually immature and is therefore identifiable as neither male or female” (Takahashi, 2008, p. 115). Sin embargo y justamente por ello debía ser controlada. El acceso a la educación superior (de nivel de secundaria) comenzó de manera restringida para las jóvenes japonesas a finales del siglo XIX, con un curriculum limitado,

focused on the training of future *ryōsai kenbo* (wise mothers, good wives), and were only accesible to girls of the urban middle and upper clases. These schools did not teach young women how to function independently as adults, but rather inculcated what could be called the *shōjo* ideal –the dream of becoming happy future brides, isolated from the real-life public world outside the family (Takahashi, 2008, p. 116).

Siguiendo las políticas educativas del gobierno, aparecerán las primeras revistas literarias para chicas, con la intención de suministrar contenidos artísticos de calidad, y reforzar estos valores, a través de la creación de un mundo cerrado, privado, que ofreciera un espacio provisional de libertad frente a las limitantes presiones sociales, pero también canalizara controladamente los deseos adolescentes, animándolas a participar en dichas revistas (y en los encuentros organizados por estas) y a la vez censurando los contenidos de las mismas (Shamoon, 2012). Por tanto las revistas donde se va a gestar el ideario *shōjo* tenían una misión educativa y buscaban inculcar ciertos valores en sus lectoras, un ideal de adolescente pura y virginal, aislada del sexo masculino, que explica por qué las protagonistas de los relatos ilustrados con esas “imágenes líricas” eran siempre personajes femeninos, y se ambientaban en lugares cotidianos, realistas, para que las lectoras pudieran aplicar dichos valores a su vida cotidiana (Takahashi, 2008). Por otra parte este ideal excluía a estas adolescentes

“privilegiadas” de toda obligación social, además de toda actividad sexual, pero también de cualquier labor física. Es en este momento cuando se gesta el ideal físico expresado por el *jojōga*, que convierte al “cuerpo *shōjo*”, pálido, delicado, frágil, no ejercitado, en un “cuerpo privilegiado” (Takahashi, 2008).

Pero la aparición de la *shōjo* coincide con su conceptualización como sujeto de interés amoroso por parte de los varones, a través de la literatura, debido a la integración del llamado “amor espiritual”, o *ren’ai*, en la cultura japonesa, como consecuencia de la importación de los conceptos de “amor” y “romance” occidentales. De acuerdo a Shamoan (2012, p. 16) hasta la era *Meiji* (1870-1890) los términos más similares a “amor” en Japón eran *ninjō* (literalmente “emoción humana”) e *iro* (lujuria), representado este último por la *geisha* y la prostituta, pues la presencia de *iro* en el matrimonio o en la esfera cotidiana se consideraba un desastre, por ser algo sucio, después de todo, algo que puede rastrearse en la literatura anterior, donde lo más parecido al “amor romántico”, la pasión que unía poderosamente a dos personas y que podía por ello cuestionar las reglas sociales o ponerlas en riesgo, era castigado y terminaba trágicamente siempre, en contraste con lo que ocurría en la literatura occidental donde el amor romántico era capaz de triunfar o donde el matrimonio por amor era algo factible (todavía hoy existe en Japón la figura del matrimonio arreglado). Pero los escritores románticos japoneses se percataron de que el amor “a la occidental” era un “noble estado emocional”, y para distinguirlo del apetito carnal, recurrieron primero al extranjerismo “*rabu*” (pronunciación del inglés *love*) y después al término creado por los traductores de “*ren’ai*”, literalmente “amor espiritual” (Rubio, 2007). También incidía el concepto de amor cristiano, que lo elevaba a un estatus casi divino, frente a su mera asociación a la carnalidad y la lujuria por parte del budismo (Shamoan, 2012), uno de los sistemas religioso-filosóficos más influyentes en el pensamiento japonés (el otro es el sintoísmo). Sin embargo la interpretación japonesa de lo que debía ser este “amor romántico” no era exactamente como la occidental, y terminó separando todo rastro de *iro* (apetito carnal) de su concepto, por lo que el amor “a la japonesa” se terminó aproximando más a una especie de estado trascendental, de amor platónico (por una idea más que por la mujer real), donde la mujer se convierte en un mero vehículo para que el hombre se conozca mejor a sí mismo, y donde la atracción física pasa a un segundo plano, siendo sustituida por las conversaciones intelectuales (Shamoan, 2012). La *shōjo* se convirtió en la encarnación de este ideal amoroso, ya que estaba intelectualmente a la altura de un hombre, gracias a la educación, y representaba toda la

pureza perseguida, enfundada en su característico uniforme escolar. Sin embargo en la medida en que la mujer pudiera perder esa pureza (castidad), es decir, pasar a ser “humana”, desaparecía toda posibilidad de amor espiritual con ella. Una concepción del amor muy poco realista, que en la propia ficción se volvía a menudo impracticable.

Sin embargo el amor espiritual encontró su lugar para canalizar el interés de las jóvenes *shōjo* por el amor y el sexo opuesto, hacia sus propias compañeras, dentro del espacio seguro de las escuelas para chicas (Shamoon, 2012). En los años veinte la mayoría de las escuelas para chicas estaban fundadas por misiones cristianas extranjeras, aunque la educación ofrecida por estas era más bien secular y el proselitismo religioso era escaso. Pero conforme a Shamoon (2012) su reputación era excelente, además de por los resultados académicos y su asociación a la modernidad, por promover los valores *shōjo*: el refinamiento, la castidad, la sofisticación, la elegancia, la inocencia y la pureza, representados por el lirio blanco, emblema de muchas de estas escuelas, y tomado de la iconografía occidental “as a symbol of idealized love and female beauty” (Shamoon, 2012, p. 31).

Es preciso dejar apuntado en este momento esta conexión del cristianismo con el mundo del *shōjo*. En los mangas *shōjo* actuales, la presencia de elementos cristianos es frecuente, no por un sentimiento religioso, o por una mera cuestión de exotismo (ya que no se trata de una religión muy extendida en Japón y sigue asociada a lo extranjero), sino como símbolos justamente del “amor espiritual”, de la “pureza” y la “sofisticación”. Esto podrá ser comprobado en los mangas objeto de estudio, y cómo influyen tanto en detalles accesorios como presentándose en la base de tramas que versan sobre el amor.

En este contexto de los colegios para chicas, cerrado y privado, donde las chicas usaban su propia jerga (a menudo con palabras tomadas del inglés), se creó un sentido de “comunidad y autenticidad” (Shamoon, 2012, p. 32) que fue continuado por las revistas literarias *shōjo*, y sobre todo se adoptó y reconfiguró el concepto del idealizado “amor espiritual” para emplearlo en las relaciones que se establecían con las compañeras. En un mundo homosocial, donde las chicas sólo interactuaban con otras chicas, estas comenzaron a establecer “relaciones platónicas” con otras compañeras, que eran descritas empleando el lenguaje del amor romántico. Estas conductas fueron bien vistas por los educadores de la época, que las veían normales e incluso deseables, como una preparación para las relaciones heterosexuales futuras, y una forma de canalizar el deseo femenino de un modo no peligroso, excluyendo el contacto con varones

(Shamoon, 2012). Estas relaciones, conocidas como “relaciones S” o “*esu kankei*”, o como “Class S” (“*kurasu esu*”), donde la S hace referencia a la inicial de la palabra inglesa “sister” (hermana), no implicaban por tanto un deseo homosexual (la carnalidad o el deseo físico estaban ausentes del ideal *ren'ai*, en todo caso), y que de todas formas no hubiese sido reconocido, y habían de tener una duración limitada, extinguiéndose dichos “amores” en cuanto se abandonase el colegio (Shamoon, 2012). Esta conexión emocional entre chicas, que no física, es considerada por Shamoon (2012, p. 38) como una auténtica “amistad apasionada” (“passionate friendship”). Dichas relaciones pronto saltaron a la ficción literaria femenina, configurándose como las relaciones románticas heterosexuales y descritas del mismo modo. Las relaciones S, según Shamoon (2012) debían ser por tanto exclusivas (sólo se podía tener una “amiga especial”), lo que podía desembocar en triángulos “amorosos” que sólo se podían resolver a favor de una de las chicas, cabían los celos, y habitualmente se establecían entre una estudiante más joven y otra de un curso superior, que habitualmente tomaba un papel más activo y agresivo en el “cortejo” que la “hermana menor”, replicando el modelo heteronormativo. Era frecuente el intercambio de regalos y de cartas escritas en un lenguaje completamente romántico y amoroso.

De este modo, y gracias a que la relación S se consideraba segura e inocente, como continúa Shamoon (2012) las chicas podían ejercer cierta autodeterminación e iniciativa en unas vidas muy controladas por lo demás, y en el contexto de relaciones más igualitarias (donde podían intercambiar papeles y mostrar sus sentimientos abiertamente), que las que les reservaban las heterosexuales, culposas a esa edad y donde el rol femenino ideal implicaba pasividad. Y así,

The prevalence of S relationships among girls and as a defining aspect of social interactions at girls' schools engendered a preference for sameness within girls' culture. The romantic ideal in girls' culture was homogender, meaning confrontation with the Other was avoided. Although S relationships arose in a cultural context in which premarital sex was forbidden and all social intercourse between teenage boys and girls was strictly regulated, preference for sameness continues in girls' culture to this day, even as restrictions on girls' sexual activity have lifted, and coeducation is now the norm. Social activities in Japan, especially among teens, are still largely homosocial (...) novels about S relationships were also the forerunner of boys' love manga and a preference for homosexual romance in girls' comics (Shamoon, 2012, pp. 44-45).

La homosocialidad por tanto lleva a una “amistad apasionada” que a su vez conduce a una “estética de la igualdad”:

the emphasis on girl-girl bond represented the apoteosis of spiritual love in its purest form, that is, the intellectual connection between two unsullied souls. (...) [esto conduce a] a tendency to make all characters look the same and a preference for sameness and mirroring in romantic couples (Shamoon, 2012, p. 57).

Ya se mencionó en el epígrafe anterior la tendencia del manga *shōjo* a presentar un aspecto similar en todos sus personajes, un ideal de belleza “homogéneo”. Además de una causa historietística como es un enmascaramiento más efectivo, se encuentra este ideal artístico, provocado como se ve por un contexto muy sexista. Y así, de las ilustraciones del *jojōga*, posiblemente deriva la costumbre de las ilustraciones de manga *shōjo* (aquellas que se emplean en portadillas, con fines promocionales, o para productos derivados, y que luego se recogen en los *artbooks* o libros de arte) de presentar a los personajes con diferentes trajes (que a menudo no llegan a aparecer en la obra original) como si de modelos se tratase, con ropa tanto de estilo oriental como occidental, así como uniformes (Shamoon (2012) menciona algunos estilos icónicos (que se siguen empleando) como los kimonos, los uniformes escolares, los trajes de baño, los vestidos chinos, o el uniforme de doncella) pero compartiendo rostros similares, lo que termina provocando una sensación de igualdad (“sameness”) esencial entre las chicas japonesas y de asimilación de la diferencia (Shamoon, 2012). Este mismo efecto también se perseguía en el *jojōga* con las parejas de chicas, en las cuales una llevaba ropa occidental y la otra ropa oriental, (con el efecto de reflejo (“mirroring”) en el otro antes mencionado) y aquellas que representaban parejas de personajes femeninos inmersos en una relación S.

Toda esta estética continúa teniendo ecos en el manga *shōjo*. Muchas relaciones femeninas de amistad que aparecen todavía hoy en las historietas para chicas se configuran sobre la base de la “amistad apasionada”. De hecho, el manga *shōjo* se caracteriza por celebrar la amistad femenina. También hay que pensar que dicha amistad y las relaciones familiares (paterno y materno-filiales) incluida la maternidad surrogada, fueron los únicos temas que se podían tratar en aquellas revistas literarias, previas a la aparición de las revistas de manga que las vinieron a sustituir como fuente de lectura y entretenimiento para las jóvenes, donde el amor romántico heterosexual empezó a tener cabida. Por otra parte, esta estética desembocó en la creación del subgénero *boys’ love*, que permitió a las autoras de manga a partir de los 70 (su creación se atribuye a Moto Hagio y Keiko Takemiya) “to portray sexuality and eroticism in a safe, nonthreatening way. Because the characters are boys, they are not only distanced from the girl readers’ own bodies, but also from the possibilities of marriage and

childbirth” (Shamoon, 2012, p. 104). Lo que esto refleja es el deseo femenino de igualdad y apertura emocional en las relaciones de pareja heterosexual, sin las sexistas expectativas impuestas en la vida real, y también permite el acceso de las jóvenes a materiales más maduros sexualmente o incluso pornográficos de una forma socialmente tolerada (Shamoon, 2012). Dicha situación como ya se dijo anteriormente, también se vive en la ficción *slash* occidental, que empareja fantasiosamente entre sí a personajes masculinos provenientes de series de televisión, películas o novelas, aunque también da lugar a creaciones originales. De hecho el subgénero *boys’ love* ha sido acogido y asimilado por muchas lectoras y autoras de cómic occidentales, al punto de que no es raro el fenómeno de las historietistas (especialmente de las que dibujan al “estilo manga”) que se inician en el mundo del cómic (y del cómic profesional) a través de ficciones similares al *boys’ love*, más o menos eróticas. Hay que pensar que cuando aparece el *boys’ love* la mayor parte de las tramas heterosexuales se resumían en una chica

who sees herself as unpopular, clumsy, and unattractive, eventually achieves happiness by completely subsuming her desires into her relationship with the one boy who loves her in spite of her defects. Having made passivity a virtue, the only way a girl can find true love is by sacrificing herself to her boy (Shamoon, 2012, p. 104).

No se puede decir que esta clase de tramas hayan desaparecido actualmente. Aunque a día de hoy el “amor romántico a la occidental” se ha ido integrando de una manera más mimética en el mundo *shōjo*, con sus pros y sus contras, como se ha visto, que serán analizados cuando se analice el arquetipo abierto de amor, la vieja concepción del “amor espiritual” persiste, y también la del sucio “iro”. Y sin entender estos últimos conceptos, es difícil interpretar la forma de representar el amor en los mangas.

De toda esta estética también deriva el aspecto andrógino que durante mucho tiempo dominó las representaciones masculinas (pero también femeninas) en el manga *shōjo*. Esta forma de representación puede relacionarse con el *chūsei*, el imaginario género neutro (Shamoon, 2012). Esta fantasía de neutralidad de género logra su máxima expresión en el Teatro Takarazuka, conformado sólo por mujeres, donde las actrices se especializan en papeles masculinos o femeninos y con una estética visual muy característica. El *chūsei* se refiere a “someone sexless and genderless, which is different from the concept of androgyny or possessing qualities of both genres” (Shamoon, 2012, pp. 46-47). Los mundos de fantasía creados por el Takarazuka en sus actuaciones son

neutros, y en ellos “the tensions and anxiety of heterosexual relations have been erased” (Shamoon, 2012, p. 47). Es como estar “en un sueño” (una forma de describir también las relaciones S), en el que los ideales *shōjo* de pureza, inocencia y amor espiritual, así como de igualdad (en un contexto homosocial, sólo entre personas del mismo sexo) toman forma y pueden ser disfrutados, y de ahí la gran cantidad de fans femeninas de los espectáculos del Takarazuka que a diferencia del teatro tradicional japonés, suele adaptar obras occidentales o crear mundos de fantasía exótica. Dado que el manga *shōjo* bebe del ideario *shōjo* ya expuesto, creado en el primer tercio de siglo XX, la integración de figuras masculinas bajo los presupuestos de estética de la igualdad y amor espiritual, tendió a imitar los modelos de belleza andrógina de las actrices encargadas de los papeles masculinos en el Takarazuka. La apariencia “afeminada” de los personajes masculinos responde a un modo de respetar una estética dominada por un ideal de belleza homogéneo, de ojos brillantes y aspecto sofisticado, que el *shōjo* prefiere no romper, haciendo que los personajes masculinos encarnen un ideal romántico reflejado también en un aspecto con cualidades “femeninas”. En la actualidad el aspecto de los personajes masculinos se ha “masculinizado” y las diferencias entre personajes de uno u otro sexo, sobre todo facialmente, son más notables. Del mismo modo, los cuerpos femeninos, con los cambios sociales, los ideales deportivos y la aparición de personajes femeninos más dinámicos y activos, dentro de una representación esbelta presentan personajes fuertes físicamente, y por otra parte, también se han sexualizado, sin llegar a los extremos que pueden encontrarse en el manga para chicos. De hecho en el manga *shōnen* las diferencias entre sexos son más acusadas, y el aspecto de los personajes masculinos no es tan sonriente y agradable (primando la agresividad y la dureza) como el que puede encontrarse en el *shōjo* actual (Fernández García, 2014).

El problema es que estas aspiraciones de neutralidad de género e igualdad se originan en contextos muy sexistas funcionando más bien como salidas escapistas, sin cuestionar el *statu quo* o más bien sirviéndole, pues

like girls’ magazines [las revistas literarias aparecidas entre 1910 y 1930], the Takarazuka Revue was founded and controlled by men with commercial interest at heart, and both served to promote patriarchal structures and imperialist ideology. (...) Since their inception, (...) because girls’ magazines and Takarazuka were perceived as an all-girl space, both provided girl readers/audiences with the sense that they were inhabiting a private world, apart from adults (Shamoon, 2012, p. 46).

Esos deseos de un mundo “diferente” van a persistir, y continuar evolucionando. Y la separación del mundo de los adultos va a ser otra de las claves del ideario *shōjo*, encarnada por el concepto de *kawaii*. Este concepto es el siguiente paso en el desarrollo de la cultura *shōjo* en Japón, para terminar por influir en toda la sociedad japonesa, como demuestra Madge (1997).

El término *kawaii* puede traducirse por “adorable”, “mono”, “lindo” en español (“*fofo*” en portugués). Kinsella da una definición más precisa: “*kawaii* or “cute” essentially means childlike; it celebrate sweet, adorable, innocent, pure, simple, genuine, gentle, vulnerable, weak, and inexperienced social behaviour and physical appearances” (1995, p. 220). El término se ha convertido en una palabra de uso corriente en Japón; su uso moderno aparece a comienzos de los setenta, coincidiendo con tres “movimientos” espontáneos de la juventud japonesa (especialmente de las mujeres): el primero fue el uso de un nuevo tipo de escritura de los caracteres japoneses, redondeada y de aspecto infantil, que después de llegar a ser prohibida en los institutos y causar problemas disciplinarios, terminó en los ochenta por ser adaptada comercialmente (Kinsella, 1995). Aunque la nueva escritura se asoció a la utilizada en los cómics, que después la readaptaron, no fue por su influencia que los jóvenes la empezaron a emplear, pues su uso era más frecuente entre los estudiantes mayores:

Cute handwriting was arrived at partly through the romanization of Japanese text. The horizontal left to right format of cute handwriting and the liberal use of exclamation marks, as well as English words such “love” and “friend”, suggest that these young people were rebelling against traditional Japanese culture and identifying with European culture which they obviously imagined to be more fun. By writing in the new cute style, it was almost as though young people had invented a new language in which they were suddenly able to speak freely on their own terms for the first time (Kinsella, 1995, p. 224).

A la nueva forma de escribir, de acuerdo a Kinsella (1995), se sumó el empleo de un habla infantilizada, con el uso de palabras deformadas de manera deliberada para lograr un efecto adorable, e incluso con una actitud añorada, a lo que se añadió el triunfo de una moda femenina de aspecto infantil y virginal, recatado (los estilismos eran conocidos como *burikko* o “falso niño”), que sigue siendo popularizado por las llamadas *idols* (jóvenes cantantes de pop japonés). Como ya se mencionó, esta tendencia creciente fue rápidamente capitalizada por el mercado, especialmente por el del *merchandise* (“fancy goods”), comenzando por los artículos de escritorio donde las jóvenes pudieran plasmar el estilo *kawaii* de escritura, y siguiendo por todos los productos imaginables; este es el momento (los primeros 70) en el que la conocida casa

Sanrio monopoliza el mercado y crea a la famosa Hello Kitty, entre muchos otros personajes, de aspecto infantil, pequeño, redondeado, y sin connotaciones sexuales (Kinsella, 1995). El efecto que producen es el de crear “a home-like, intimate, emotional, and therefore non-threatening atmosphere” (Madge, 1997, p. 170). El consumo de estos productos en la actualidad es muy elevado (también se ha expandido por los mercados extranjeros) pero en Japón los productos y servicios configurados como *kawaii* van más allá del *merchandise* o la moda femenina: “The archetypal *kawaii* good is small, round, soft, and pastel, but anything that can be made and/or marketed can rightfully be termed *kawaii*, including cars, computers, and power shovels” (Madge, 1997, p. 158). Pero sobre todo, el estilo *kawaii* no se encuentra sólo en las cosas, todos esos objetos, ropa e incluso comida (de acuerdo a Kinsella (1995) los dulces son asociados a la infancia y por tanto al *kawaii*) ayudan a configurar una forma de ser, un comportamiento *kawaii*, aparentemente muy relacionado con el ideal femenino *shōjo* ya expuesto. Así, Madge (1997) busca las causas de la proliferación de productos *kawaii* en tres fenómenos sociales:

1) the creation of the girls (*shōjo*) category in modernizing society, which has young women cocooned away from general society in training for their future roles as good wives and wise mothers (*ryōsai kenbo*), 2) the marking of the girl category with symbols of *kawaisa* –ribbons and bows–, and 3) the linking of the girl with the activity of consumption (p. 159).

Por tanto, parece a priori que la aparición del mercado de productos *kawaii* está relacionado con el ideal femenino *shōjo*. Como expone Madge (1997), las cualidades ideales tradicionales de la mujer japonesa en general y de la mujer joven en particular son ser obediente o dócil (*sunao ni*) y reservada (*enryogachi*), además de sexualmente inocente. Estos términos suelen asociarse a la actitud *kawaii*, junto a los de inocencia (ingenuidad), irresponsabilidad e infantilización. Sin embargo actitudes contrarias a estas (como indiscreción o desobediencia) también son consideradas *kawaii*, debido a que se asocian a conductas propias de la infancia. Y la infancia es una época de libertad e indulgencia, frente a la edad adulta, y hasta la otra época de libertad, la vejez. En el pensamiento japonés, aunque esto no coincida con la realidad (infantil),

the child is free from roles and social responsibilities (*giri* and *on* [obligations of reciprocity]) and is generally pampered in a way that no adult is. Not surprisingly, most Japanese are quite nostalgic for childhood; (...). For an adult, freedom from *giri* and *on* can normally only be acquired by defying authority and bought at the price of losing respect. If an adult were to try to assert his or her personal desires it could be seen as selfish, defiant, and/or morally weak. (...) the proliferation of

kawaii goods corresponds, not only to infantilization, but also escapism (*datsuningen*) (Madge, 1997, p. 163).

Es decir, que el triunfo del *kawaii* no se debe tanto a la asunción por parte de las jóvenes japonesas de un modelo femenino como de una forma de escapismo, “desiring freedom not only from traditional marriages but marriage and gendered (re) production in general” (Madge, 1997, p. 162). Las (y los) jóvenes desean escapar de sus responsabilidades, de una moral conservadora que les demanda “that they exercise self-discipline (*enryō*) and responsibility (*sekinin*) and tolerate (*gaman*) severe conditions (*kurō*, *kudō*) whilst working hard (*doryoku*) in order to repair their obligation (*giri*, *on*) to society” (Kinsella, 1995, p. 251), de una vida a menudo ya planificada por los adultos (los temas de la elección o la inevitabilidad del destino y de los conflictos paterno-filiales, donde los padres tratan de imponer un futuro al hijo o hija son recurrentes en el mundo del manga) y de una sociedad que, como expone Madge (1997) ha visto incrementado el nivel de división por género, que excluye o limita a las mujeres en numerosos ámbitos vitales, como el de los estudios o el trabajo (ya se analizó la división por género en el interior de las editoriales japonesas), con bajas expectativas hacia ellas y menos oportunidades profesionales que los hombres, al continuar definiendo a las mujeres en términos de sus roles como madres y esposas. En el mundo de las revistas literarias *shōjo* ya se comenzó a gestar todo esto, esta “association of *kawaii* images with a desire to escape confining roles and develop a new understanding of social relationships” (Madge, 1997, p. 161), que después se trasladó a la forma de escritura *kawaii* antes mencionada, al habla o a la forma de vestir. Asociación que continúa en los mangas *shōjo*, con su estética claramente *kawaii*, adorable, y el comportamiento *kawaii* de los personajes: su adorabilidad les permite cuestionar las convenciones sociales sin cuestionar directamente las relaciones de poder ni la autoridad. Por eso Kinsella considera que “cute style is anti-social; it idolises the pre-social” (1997, p. 251) y que plantea

a demure, indolent rebellion rather than a conscious, aggressive and sexually provocative rebellion of the sort that has been typical of western youth cultures. Rather than acting sexually provocative to emphasise their maturity and independence, Japanese youth acted pre-sexual and vulnerable in order to emphasise their immaturity and inability to carry out social responsibilities (1997, p. 243).

No obstante Madge defiende que el *kawaii* puede ser una válida “retórica del descontento” y que a través de ella las y los jóvenes son capaces de definirse a sí

mismos

as a group, in opposition to the main culture in terms of love, sexuality, friendship, and happiness. The subculture arises out of a shared experience of school in a postwar educational system that espouses democratic ideals of equality and the individual, and become defined as it confronts an adult culture which thinks in terms of hierarchy, authority, and place and which emphasizes familial and national duties (Madge, 1997, p. 166).

Para Madge (1997, p. 167) lo *kawaii* es capaz de encarnar ideales de democratización e igualdad, y erosionar las “estéticas masculinas tradicionales” estructuradas de forma jerárquica, basadas en las relaciones de poder, que presentan un mundo duro, el del pasado, frente a una estética “femenina”, con una estructura horizontal, basada en la emoción, que presenta un mundo amigable, el del mañana. Por otra parte, lo *kawaii* se asocia a la honestidad y la cercanía, lo que explica el empleo de imágenes *kawaii* por los poderes públicos, dada su connotación de anti-autoritarismo, o por los bancos japoneses (por eso se puede hablar de una auténtica “kawaiificación” de Japón). También ha facilitado la comunicación en Japón:

there has been a tendency for Japanese, especially men but also women, to think of social relations hierarchically and to feel ill-equipped to interact in situations where hierarchical status or its relevance to proper behaviour is not clear. For example, the Japanese “phobia of interpersonal relations” (*taijin kyōfu shō*), is manifested more often in situations of same rather than unequal status interactions or when the ritual code is not clearly defined. One can view the spread of *kawaii* communication –both in the sense of displaying and exchanging *kawaii* goods and the inclusion of “*kawaii*” as an attributive term in conversation– as an attempt, however empty, to interact in a way that is perceived as nonhierarchical/horizontal (Madge, 1997, p. 170).

Porque no marcan el estatus de nadie, la ventaja de los regalos *kawaii* frente a los regalos tradicionales japoneses, que explica la enorme industria actual de *merchandise kawaii*, es que no generan más obligación de reciprocidad que la basada en el afecto; son inocentes en sus intención, y honestos en su motivación (Madge, 1997). Por todos estos motivos, lo *kawaii* ha trascendido de las fronteras de la “cultura de las chicas” y se ha convertido en seña de identidad de la cultura japonesa de hoy día.

Lo *kawaii* también ha entrado en la esfera masculina, aunque a menudo a través de la sexualización de lo femenino *kawaii*: los personajes femeninos de comportamiento y aspecto añorado se han convertido en los nuevos mitos eróticos, como una continuación de las novelas que conceptualizaban a la *shōjo* como el nuevo interés amoroso masculino; ahora el *iro* ya se hace presente, aunque en ocasiones la atracción hacia las figuras femeninas es puramente *kawaii*. Frente al ideal de mujer maternal

(adulta), se valora un ideal de mujer más dependiente (e inofensivo). Lo *kawaii* es muy popular entre los hombres, pero estos se sitúan más como una audiencia pasiva, anhelante de lo *kawaii* encarnado por las mujeres (Kinsella, 1995, p. 243).

Todos lo expuesto termina por llevar a Madge a una conclusión pesimista:

Seemingly satisfied with purity in isolation, rather than the possibility for a purer, cleaner social existence, *kawaii* culture like other popular aesthetics of postwar Japan, such as nostalgia, science fiction fantasy, and romance, seems to offer escape as the only solution, often through consumption. Also, as the *kawaii* aesthetic interprets the basis of behaviour through a logic of emotional attachment –that is “loveability” – rather than power, it can not really challenge the power structure but, rather, often appears to conform to it (1997, p. 172).

En lo que respecta a la relación con el mundo adulto, Kinsella se muestra igualmente crítica con los efectos que tiene lo *kawaii* tal y como es utilizado en Japón:

Cute childlike behaviour was considered genuine and pure –implying that the experiences and social relations acquired after maturation were considered to form a false, shallow, external layer. The logic of this assumption is quite coherent, although ironically cute is in fact extremely artificial and stylised. (...) the “childlikeness” aspired to is not so much real childish behaviour (...) as the idolised childlikeness described in the neo-romantic tradition” (Kinsella, 1995, p. 240).

En los mangas *shōjo* la desconfianza hacia el mundo adulto se hace patente a menudo. La frase que recoge Kinsella (1995, p. 251) “no confíes en nadie con más de treinta” expresa el sentimiento que los personajes adolescentes de los cómics tienen hacia muchos de los personajes adultos que se presentan: los adultos juegan con los sentimientos e ilusiones de los niños/jóvenes para sus fines, no les respetan, les manipulan, no son confiables en suma. No todos los retratos de adultos son negativos, ciertamente, sin embargo los conflictos con figuras paternas/maternas autoritarias son muy recurrentes (otras veces se presentan como figuras idealizadas que sin embargo se mantienen ajenas a la acción). La oposición entre la *shōjo* y la mujer adulta soltera, normalmente retratada de manera negativa (y sexualizada) también derivaría de lo expuesto: la madurez corrompe. Lo que Kinsella critica es esta negación de los valores positivos que aporta la madurez, y que lleva a valorar en las jóvenes “became popular according to their apparent weakness, dependence and inability, rather than because of their strengths and capabilities” (1995, p. 237). Este contraste va a poder ser fácilmente apreciado en los personajes heroicos femeninos: por una parte poseen poder (poderes), diversos talentos, pero, a la hora de la verdad ¿qué va a ser más valorado? ¿En qué va a hacer hincapié la autora o el público? ¿Su conducta y aspecto *kawaii*, su conformidad

con el ideal *shōjo*, separado y protegido del mundo de los adultos (Shamoon, 2012) o sus talentos individuales y su capacidad de influir en el mundo? Sobre todo, cabe preguntarse si el mundo presentado por los mangas *shōjo* posee solución de continuidad ¿qué va a pasar con la protagonista cuando crezca? Tal vez no se trate la cuestión, tal vez se resuelva a favor de un futuro idealizado (y tradicional), en todo caso el mundo “cerrado” del manga *shōjo* también parece presentarse “cerrado” a representar el futuro, en el que los valores “adultos” terminarán por imponerse, por eso no necesitan ser tratados... ni verdaderamente cuestionados.

La figura de la *shōjo*, de la adolescente ideal, sufrió no obstante una cierta evolución en este período. De acuerdo a Prough (2011) en los años de posguerra, y hasta los setenta incluidos, las historias de fantasía, o que tomaban lugar en lugares exóticos (Occidente), dominaban el manga *shōjo*. Es por ello que Shamoon (2012) considera que los aspectos de empoderamiento femenino o de igualdad en el amor que podían ser planteados en estas historias sólo tenían cabida cuando se daban en contextos de fantasía o exóticos (o a través de alter egos masculinos en los relatos de “amor entre chicos”); el resto de historias más cotidianas llevaban a relaciones jerarquizadas donde la chica debía lograr un estado psicológico de “feliz sumisión y renuncia de sí misma”, ya mencionadas. En los ochenta, el grueso de las historias regresaron a la cotidianidad a través de las comedias románticas estudiantiles (este fenómeno también se vivió en el *shōnen*), y coincidiendo con el ascenso de la cultura *kawaii* surgieron dentro de este género las historias “*otomechikku*”, (el término *otome* se refiere a virgen, doncella, o simplemente, joven inocente y el *-chikku* lo transforma en adjetivo) donde las protagonistas, colegialas inocentes, se enfrentaban a las tribulaciones de la adolescencia y al drama de las relaciones humanas, desde amores no correspondidos a conflictos familiares (Prough, 2011, p. 51). Las historias *otomechikku* terminaron de asentar la tendencia *kawaii* del manga *shōjo*, y a la vez fue en la misma década de los ochenta cuando apareció el llamado “ladies’ manga” (*redisu manga*) o “*josei*”, dentro del propio manga *shōjo* (aunque ya se distinguiera de él) para hacer frente a la demanda de contenidos más adultos por parte de las lectoras jóvenes que habían crecido leyendo manga (Prough (2011) relaciona esta situación también con el éxito de lo *kawaii*, en una relación de influencia mutua entre el comportamiento juvenil femenino y la lectura de manga *shōjo*, que a su vez recogía esas tendencias). De ese modo aparecen mangas para mujeres que tratan temas como el amor adulto, la sexualidad explícita, la posición de la mujer en la sociedad, el matrimonio y la maternidad (Prough, 2011). Esta evolución,

junto a la influencia de los dramas televisivos románticos (*ren'ai doramas*) supuso también que el sexo comenzara a ser abordado en las revistas dirigidas a las adolescentes en los ochenta: la introducción de este tema había sido gradual, comenzando en los setenta (anteriormente era un tabú, e incluso los besos eran raros) hasta que en los noventa se trata ya abiertamente (sin llegar a ser explícito) y en la actualidad, puede hablarse de la existencia de mangas *shōjo* con parejas heterosexuales “subidos de tono” o “eróticos” para las adolescentes mayores. Y es en los noventa cuando la representación femenina comienza a mezclar dos aspectos que hasta entonces parecían incompatibles: lo *kawaii* y lo *sexy*.

Esto sucede a partir del surgimiento en Japón de la tribu urbana juvenil de las *gals*, o *gyaru*, (el término deriva de la propia palabra inglesa “gal”, “chica” en argot juvenil) en los noventa, movimiento que no fue tenido en cuenta por Kinsella (1995) y Madge (1998) por focalizarse en el estudio del *kawaii*. Considerada como una de las subculturas juveniles “más influyentes en la juventud japonesa” (García, 2012, p. 141), su actitud es mucho más rompedora con el sistema, como refleja el manga *Gals!*, creado por Mihona Fujii a finales de los noventa y publicado en España a partir de 2002 por Glénat, que puede considerarse un retrato bien documentado del fenómeno, pues pese a su carácter de ficción y sus tintes de comedia también es una obra realista (Fernández García, 2013). Como una evolución de la postura mental del *kawaii*, las *gals* (también hay hombres) expresan su descontento hacia la sociedad, sus normas de conducta y valores conservadores, el mundo de los “adultos” en suma, a través de “su forma de vestir, su maquillaje y su cabello teñido, rompiendo con la uniformidad de la sociedad japonesa, sobre todo esperable en contextos como el instituto” (Fernández García, 2013, p. 189) además de poseer su propia jerga, lugares predilectos de reunión (como el barrio de tiendas de Shibuya), y aficiones, “sin importarles los estudios, el futuro o el matrimonio” (García, 2012, p. 141) lo que les crea problemas directos con sus profesores, sus padres, y en general con la opinión “adulta” japonesa, que les rechaza. Durante su época de apogeo, finales de los noventa y comienzos del siglo XXI, el aspecto de las *gals* era sexualmente agresivo, o alternativo en todo caso a la imagen ideal de la mujer japonesa más recatada: algunas subtribus como la de las *ganguro* (ya casi extinta) frente al ideal de belleza de piel clara optaban por broncearse, en algunos casos excesivamente (lo que generó problemas de salud) así como maquillarse exageradamente hasta quedar irreconocibles. Su aspecto pronto les ganó fama de “chicas fáciles” (como es criticado en el manga antes mencionado), estigmatizando su

comportamiento sexual, pero sobre todo las *gals* fueron rápidamente asociadas al fenómeno del *enjō kosai*, o las citas por dinero de adolescentes con hombres mayores (que podían implicar o no acceso sexual). Este problema y la propia existencia de las *gals*, generó, de acuerdo a Prough (2011) la alarma social y el debate en la sociedad japonesa, que veía un incremento de la violencia y la actividad sexual en los adolescentes (siendo este el peor problema asociado a las mujeres jóvenes; lo llamativo por ejemplo del caso de las “citas por dinero” es que hay más tendencia a estigmatizar a la adolescente o joven que se presta a ello que al adulto que participa de esta forma de prostitución). En el manga es un período en el que ambos contenidos se incrementan, precisamente porque eran los que podrían llamar más la atención de su público potencial (lo que lleva a la controvertida situación de influencia mutua público-obra). Como nota Prough (2011), el principal problema del fenómeno *gal*, como la mayoría de fenómenos juveniles en Japón (no es una actitud que sólo pueda achacarse a esta tribu o a los jóvenes pues se presenta latente en toda la sociedad japonesa), es su asociación al consumismo, pues la existencia de una moda *gal*, que “hay que seguir para pertenecer al grupo”, la obsesión por los artículos de marca, los accesorios, etc. implica en suma que fácilmente el fenómeno puede degenerar en jóvenes obsesionadas con su aspecto físico y la acumulación de objetos, como una forma de evadirse de la realidad (de nuevo), y con el riesgo de “hacer cualquier cosa por dinero” para poder continuar consumiendo, ya que en eso consiste su identidad personal (reafirmación individual a través de posesiones materiales). En este sentido la interpretación que el manga *Gals!* hacía de esta subcultura, más positiva, centrada en las posibilidades de crecimiento y afirmación personales, (el personaje principal encarnaba la máxima de que “no hace falta tener dinero para ser una *gal*” para demostrar que existía un “espíritu *gal*” por encima de la ropa y los bolsos de marca, y que era la actitud vital lo que definía a una *gal*) dotó de un discurso a un fenómeno de contestación femenina que con el tiempo parece haberse “relajado”, pues la moda *gal* se ha integrado en la sociedad japonesa y los estilos cada vez son más discretos, tendiendo hacia una *gal* “elegante y sofisticada”, aunque siempre frente a otras modas más infantiles, más *kawaii*. Actualmente las formas más extravagantes se agrupan en la llamada “generación Shibuya”, que continúa desafiando la estética tradicional de la mujer japonesa (Gallego Andrada, 2009).

Es fácil observar las similitudes entre el fenómeno *kawaii* y el de las *gals*: una construcción de una identidad femenina anti-sistema, que protesta contra el mundo adulto a través del consumo y un cierto escapismo, negándose a asumir las

responsabilidades de la edad adulta, que en Japón implica como ya se ha expuesto el sometimiento al grupo y la negación de la individualidad, resumida en el refrán japonés “la estaca que destaca se machaca” (Gallego Andrada, 2009, p. 174). Lo más interesante sin embargo del discurso creado por *Gals!* es el enlace que ofrece con el futuro, la posibilidad de continuar siendo una *gal* de adulta, y encarar esa nueva etapa con diversión y optimismo: a través de sus personajes femeninos, se plantean futuros universitarios o profesionales, y se observa la necesidad de madurar. El problema era que estos futuros no dejaban de reflejar la situación de la mujer en Japón: menos valor concedido a sus estudios o carreras profesionales, y la felicidad cifrada en el logro, joven, de marido e hijos, que de nuevo explican el por qué muchas mujeres reaccionan, de un modo u otro, negándose a asumir unas expectativas sociales tan limitadas y que se viven como obligaciones.

Las dos tendencias “*sexy* y *kawaii*” se fusionaron a través de las *gals* más jóvenes, las llamadas *ko-gals* o *kogyaru*, todavía adolescentes, justamente las representadas en *Gals!*, que por eso se integra en el discurso del manga *shōjo*, si bien su personaje principal se plantea como un personaje tridimensional que se aleja de varios de los tópicos del género, pero que justamente por su carácter y comportamiento revolucionario podía generar rechazo (aunque también adhesión), de ahí que se acompañe de personajes femeninos más típicos que encarnen aspectos del ideario *shōjo*, si bien con el mismo tratamiento tendente a la tridimensionalidad (Fernández García, 2013). Esta obra demuestra que el fenómeno *gal* realmente permitía dar lugar a una mujer más liberada de su rol de género, a través de un personaje principal individualizado con sus virtudes y defectos, y unos valores éticos que aplicaba a su realidad cotidiana, una adolescente que el lector puede sentir viva y que buscaba soluciones originales a los dilemas que se le iban planteando, y que tenían una repercusión en su realidad cotidiana y en la de los demás. Su discurso es pro-social, en lugar de anti-social. El problema vuelve a ser que es imposible cambiar los roles sin cuestionar el sistema de género sexista, pues como ya se expuso toda excepción a la norma se interpretará como la confirmación de esta, y tampoco sin cuestionar las propias convenciones del género *shōjo*, que en este manga se puede ver cómo pesan. La transgresión se vive como algo temporal, no como algo que realmente pueda ser tomado en serio, por lo que la efectividad de los hallazgos más progresistas o novedosos de esta obra quedan fácilmente mermados, sobre todo a la hora de crear escuela en la forma de representar a los personajes femeninos (al fin y al cabo el personaje, como individuo, se

presenta como modelo y anti-modelo a un tiempo). En última instancia, el manga trata sobre el derecho del adolescente a ser tratado como tal, y no como un adulto prematuro, revelando los problemas sociales, en especial los que atañen a las jóvenes, en Japón (y criticándolos). Sin embargo *Gals!* termina por verse como un caso peculiar dentro del panorama *shōjo* general, en su tratamiento tan directo y tajante de los dilemas planteados.

La *gal* (o *kogal*), como encarnación de una joven moderna sin prejuicios para hablar libremente de sexo o para criticar las convenciones sociales, termina apareciendo en los mangas *shōjo* reducida a sus estereotipos: consumismo, aspecto sexy, obsesión por las marcas. Sin embargo la sexualización del personaje femenino *kawaii* se incorporará al manga *shōjo*, posiblemente por la influencia de otros géneros y su forma de representar a la mujer joven, como el *shōnen*, siendo el hito principal que marcará esta tendencia el manga *Sailor Moon* (Shamoon, 2012). Puede aventurarse que esta obra “copió” la forma de presentar a las heroínas desde una óptica tradicional masculina, aunque adaptándolas al medio *shōjo* y resignificándola: como será una de las obras analizadas, puede dejarse esta cuestión aquí. Pese a que autores como Prough (2011) ponen en conexión la sexualización de los personajes femeninos con el auge de las *gals*, precisamente *Gals!* no presenta una sexualización de los personajes femeninos: la autora evita deliberadamente la objetivización de los mismos y no se visten para ser admiradas por los personajes masculinos; de hecho lo más frecuente son las muestras de rechazo de estos a la estética *gal* y sobre todo a la actitud “agresiva” y asertiva de los personajes femeninos. Sin embargo la sexualización de la *shōjo* es harina de otro costal, ya que un personaje inocente, vulnerable y a la vez sexy, sin agencia sobre su propia sexualidad, sí puede ser convertido en un objeto sexual. Y una reinterpretación de la *gal* (o *kogal*) bajo esta óptica es posible. Ya se mencionó como en las obras eróticas (y pornográficas) dirigidas al público masculino, el ideal de mujer cada vez tiene un aspecto más añorado, provocado tanto por el temor ante el nuevo rol de la mujer en la sociedad japonesa, y a la mujer con carácter en general, fundado en la socialización dentro de roles de género estrictos y qué duda cabe, machistas, como por la posibilidad de asumir el rol de cuidador (Madge, 1998). Esta cuestión entra en el terreno del *amae*, concepto que describe el deseo de ser querido o atendido, de ser dependiente de otro “con cierto sentido de sumisión” (García, 2012, p. 50). El verbo *amaeru* significa “desear depender de la benevolencia de otros” (García, 2012, p. 50) y va a implicar una relación de superior e inferior: el que cuida, y el que es cuidado, en una relación de

dependencia. De acuerdo a García (2012) esto se puede ver reflejado en el propio concepto de *kawaii*: las chicas y mujeres que actúan de manera *kawaii* desean ser queridas y protegidas, evitando el trato riguroso reservado a los adultos, buscan ser tratadas como niños irresponsables, regresar a la infancia y la falta de obligaciones, el poder comportarse “caprichosamente” y ser mimado. El *amae* podría explicar el triunfo del *kawaii*, ya que es una estrategia “fundamental en una sociedad colectivista donde el individualismo está mal visto y se fomenta el poder del grupo en general, pues ayuda a crear interconexiones armoniosas tanto dentro de la familia como en la empresa o en grupos de amigos” (García, 2012, p. 50) evitando las confrontaciones, utilidad también apreciada en el *kawaii* como demostró Madge (1998). El problema de esta “infantilización” como ya se dijo, es que responde también a un descontento, que sin embargo sigue un cauce aceptable en la sociedad japonesa, evitando mostrarlo abiertamente. En todo caso, los personajes femeninos *kawaii* pueden generar ese deseo de protegerlos y cuidarlos por parte del público masculino, a lo que se añade entonces su sexualización (siguiendo con la lógica sexista de la producción cultural japonesa, para venderlos mejor a un público masculino concebido en base a tópicos).

Sin embargo, en los últimos tiempos, los propios hombres japoneses jóvenes han comenzado a expresar también su propio descontento hacia la sociedad de una forma muy similar a la femenina, adoptando las mismas estrategias, a través del fenómeno de los “jóvenes herbívoros” (*soshokukei danshi* o “grass-eating boys”).

Estos jóvenes, siempre varones, son muy distintos de las generaciones anteriores, de la de sus padres, sin ir más lejos. Ante todo, desean una vida tranquila, en las antípodas de la competitividad y el estrés. No tienen prácticamente ninguna ambición profesional, ni les preocupa su estatus o una alta remuneración. Tampoco están interesados en el sexo, sólo desean tener relaciones platónicas con sus amigas, pasear, salir de compras, charlar y tomarse un café con ellas. Como no se ven en la necesidad de casarse, no ponen nada de su parte y la relación no progresa hacia un proyecto en común. Prefieren dividir las facturas en los restaurantes y no suelen salir a beber con otros hombres, ni gastar ingentes sumas de dinero en relojes, golf y nuevos coches como era normal hasta hace muy poco (Gallego Andrada, 2009, pp. 169-170).

El fenómeno ha generado gran alarma en Japón, pues más de la mitad de los varones entre 20 y 34 años se definen a sí mismos como “herbívoros” (en referencia a que no quieren “carne”, esto es, sexo, contacto “carnal”), y el porcentaje va en aumento en las generaciones venideras. De acuerdo a Gallego Andrada (2009) se sienten más cercanos a sus madres y prefieren estar en compañía de mujeres (en relaciones de amistad), o en compañía de otros varones como ellos, lo que implica un

cuestionamiento importante del rol de género masculino, y una identificación con actitudes y gustos tradicionalmente femeninos, como el uso de artículos de belleza. Sin embargo su actitud tiene más relación con las ya expuestas en torno al *kawaii*: una huída de las responsabilidades adultas tal y como están configuradas en Japón, y una falta de proyectos de futuro. Eso sí, a este fenómeno se le asocia un descenso del consumo de artículos de lujo (aunque el consumo sigue presente), y se le acusa de problemas sociales graves como el alarmante descenso de la natalidad: en realidad este debería ser buscado también en las generaciones anteriores, y en el reparto desigual de tareas domésticas, la falta de implicación masculina en el cuidado de los hijos, el exceso de horas de trabajo fuera de casa, y las relaciones de pareja no basadas en el amor. En este sentido y a nivel general existe un rechazo por la juventud japonesa del matrimonio, que se concibe como un vínculo destinado básicamente a tener y criar hijos, que exige que la mujer abandone su carrera y se quede a su cuidado (actualmente el 70% de mujeres así lo hacen al tener su primer hijo), así como un alto nivel de ingresos por parte del hombre encargado de suministrarlo, obligación de la que los “hombres herbívoros” quieren evadirse (Haworth, 2013). Al no entender el matrimonio de otro modo alternativo, actualmente esto implica que para la mujer el mero hecho de casarse ya va a ser motivo de perder las posibilidades de promoción en su carrera pues se interpreta que se quedará embarazada de inmediato, en una sociedad donde no existe el concepto de la conciliación de la vida familiar y laboral y donde las largas jornadas de trabajo son incompatibles con el cuidado de los hijos; por eso las esposas que continúan trabajando son estigmatizadas con el nombre de *oniyome* o “esposas diabólicas”, y las parejas con hijos no casadas son raras (Haworth, 2013) quizá por esa tendencia a buscar la uniformidad social. Es este sistema el que no es discutido (para ser cambiado) por el cada vez mayor número de jóvenes solteros, de ambos sexos, que evitan las relaciones de pareja por todo lo que implican (o al parecer deben implicar; el 90% de mujeres jóvenes prefiere permanecer soltera ante lo que se imagina que es el matrimonio). Es decir, no parecen proponer una alternativa al matrimonio así concebido, simplemente lo niegan y con ello, las relaciones de pareja o la posibilidad de tener hijos. De acuerdo a Haworth (2013) ellos mismos ven su comportamiento como “anómalo”; no conducen estos fenómenos a proponer otra forma de entender la familia. Pese a que la actitud de los hombres “herbívoros” que tiene por contrapartida la de las mujeres “carnívoras”, más activas profesionalmente o en la búsqueda de pareja (o sexo), es vista como una posibilidad de avance hacia la igualdad (Gallego Andrada, 2009) al mismo tiempo la

enorme segregación por sexo de la sociedad japonesa se mantiene, mujeres y hombres tienden a actividades separadas, lo que lleva a ver las relaciones de pareja como “problemáticas” (*mendokusai*), fomentando los encuentros sexuales sin compromiso, o directamente evitándolos sobre todo en el caso femenino pues van a seguir siendo juzgadas por ello; “although Japan is sexually permissive, the current fantasy ideal for women under 25 is impossibly cute and virginal. Double standards abound” (Haworth, 2013, párr. 30). A esto se añade el auge de la comunicación tecnológica, que permite evitar la comunicación personal directa, y los problemas de socialización que han generado fenómenos como el de los *hikikomoris*, un caso de rechazo extremo de la sociedad. Si los hombres “herbívoros” evitan el compromiso es porque los tópicos hacia lo que una mujer va a esperar de ellos permanecen (que la mantenga, que le dé un buen nivel de vida y regalos caros durante el cortejo, en relaciones muy materialistas que el propio sistema ha fomentado al colocar al amor como un accesorio del matrimonio, que también explica (Gallego Andrada, 2009) la poca importancia que se le da a la infidelidad masculina, porque amor, matrimonio y sexo van separados), así como la búsqueda de ideales femeninos y románticos en general poco realistas. A la inversa, se puede decir lo mismo de las mujeres. El problema de estos fenómenos es que no van acompañados de la construcción de identidades de género que sustituyan a las anteriores, de nuevas formas de ver el mundo, sino que pivotan sobre lo anterior: y no se puede cambiar un estereotipo jugando según sus reglas, o sustituyéndolo por otro; simplemente no hay que cambiar el estereotipo, hay que eliminarlo.

En el manga *shōjo* los “hombres herbívoros” han cristalizado como personajes, a través del primer manga que los recogió y los bautizó de un modo no peyorativo, *Otomen*. Creado por Aya Kanno, comenzó a serializarse en 2006 en la revista *Hana to yume*, y fue publicado en España a partir de 2008 por Planeta deAgostini en una edición de papel reciclado más barata de lo habitual, cancelándose sin embargo la publicación en el número seis (resulta llamativo que pese a su contenido tan “blando” destinado originalmente a un público tan joven, fuera una obra calificada en España como “para adultos”). Haworth (2013) llega a asociar la aparición de este manga con la salida a la luz de los “hombres herbívoros”. El término *otomen* es traducido como “doncello” y definido en el primer tomo de la obra como “aquellos hombres cuyos gustos, aficiones y manera de pensar corresponden a los de una jovencita o doncella”. El protagonista del manga, un adolescente, lleva una doble vida: por una parte es un campeón de *kendo* (esgrima japonesa) que encarna el ideal masculino de chico fuerte y reservado, siendo

muy popular en el instituto como modelo de lo que un chico debe ser; por otra, sus verdaderos gustos son aquellos que se asocian a las chicas: le gusta coser, cocinar, coleccionar “cositas suaves y monas” (*kawaii*), leer manga *shōjo* y novelas rosa y su forma de pensar es la de “una tierna doncella” (Kanno, 2008, vol. 1), siendo romántico, tímido en cuestiones amorosas y sensible. Su amigo, un autor de manga *shōjo*, descubre cómo es en realidad y se inspira en él secretamente como modelo para la protagonista de la historietta que está creando, que es todo un éxito, porque se da cuenta de que ese chico encarna mucho mejor el ideal *shōjo* que cualquier chica que conoce. La obra se basa en la inversión de los estereotipos de género, enamorándose el protagonista de una chica que presenta más cualidades “masculinas” que “femeninas”, y los problemas del protagonista y de una serie de personajes masculinos que se van añadiendo, todos *otomen* como él, para mostrarse tal y como son. Sin embargo se puede considerar que el *otomen* genuino es el protagonista, el resto de personajes presentan aficiones consideradas femeninas o algún rasgo que les impide encajar en el rol masculino (como un aspecto demasiado afeminado) sin que esto conlleve una mentalidad “de doncella” ni una empatía por el “mundo femenino” (la distancia entre sexos se conserva). El manga resulta muy interesante en la medida en que demuestra que el ideario *shōjo* que se ha venido exponiendo es una verdadera ideología que como tal, puede ser puesta en práctica por un personaje masculino, toda vez se trata de una construcción convencional, y que pese a su carácter un poco paródico de dicha mentalidad, no la cuestiona realmente como deseable para las chicas (al fin y al cabo es un manga *shōjo* y defiende los valores de la revista en donde se publica). En muchos de sus capítulos se pueden ver parodias de los estilos de dibujo de otras autoras creadoras de obras famosas, pasando por todos los tópicos habituales del *shōjo* pero aplicados a su protagonista masculino. En el tomo 5 (Kanno, 2008), el amigo del protagonista se enfrenta al dilema de revelar su condición masculina como autor de *shōjo*, ya que crea bajo un pseudónimo femenino; finalmente opta por disfrazarse de mujer para poder seguir representando “los sueños de las jovencitas” y evitar que estos “se rompan”, como le recomienda la autora a la que más admira (y que resulta ser un hombre en su misma posición), mostrando una división entre su labor profesional (“regalar fantasías e ilusiones a las jovencitas”) y su actitud personal (le dice a su hermana “¿no crees que [las lectoras] se llevarían un disgusto si supieran que la persona que habla sobre el amor puro en sus historias es en realidad un tío ligón y calavera?”). Del mismo modo, el protagonista se muestra tal y como es ante sus amigos más cercanos (incluida la chica

que le gusta), pero no ante otros amigos o ante su madre (quien exige ese comportamiento hiper-masculino en su hijo, por lo que se puede ver la oposición al tiránico mundo adulto otra vez representado), en suma, aunque el manga trate de la aceptación de uno mismo y se valoren como positivas las habilidades “femeninas” de los personajes masculinos, se puede observar cómo también queda reflejada la postura de la sociedad, que muestra el patrón de conducta “deseable” o “normal” del que ellos se apartan (reforzándolo por ello), y lo dificultoso que es para ellos “hacer pública” su forma de ser, incluso considerarla “respetable”. Es decir, las críticas a las convenciones sociales no trascienden del ámbito privado al final. De hecho, el comportamiento del protagonista es aceptable porque también encarna los valores estereotipadamente “masculinos”, y la chica protagonista pese a sus rasgos “masculinos” (como su habilidad en artes marciales, su valentía, su fuerza o su incapacidad para cocinar) sigue siendo una *shōjo*, inocente e ingenua. En este sentido, que la relación de pareja principal sea más similar a una relación de amistad y apenas avance, va en consonancia con la mentalidad *shōjo* romántica, centrada en la figura pura y virginal de la *otome* (doncella) en versión masculina, y aunque desafía la típica forma de representar el comportamiento afectivo-sexual masculino, sin embargo en la obra se recuerda una y otra vez que es una forma de ser “femenina”. Por otra parte está la cuestión de la homosocialidad propia del *shōjo*, en este caso aplicada a los personajes masculinos. La separación por sexos sigue primando, y aunque la pareja protagonista se lleva bien y no mantiene una relación “problemática” sino armoniosa, hay más interacción (y esta es más natural) con su amigo y con otros chicos, que ocupan la mayor parte de las páginas (algo bastante representado en los mangas *shōjo* es el poco tiempo que pasan las parejas juntas, a menudo por tener otras ocupaciones de las que preocuparse u otros compromisos, que son empleados como obstáculos externos en su relación). Se puede leer esta obra por tanto como un *shōjo* inverso, que respeta las aficiones y gustos del protagonista, pero que al recordar una y otra vez los estereotipos de género resulta difícil verla como una obra que busque criticarlos verdaderamente o deconstruirlos.

No puede negarse por tanto que el *kawaii*, las *gals* o los “hombres herbívoros” nacidos con la crisis económica no estén repercutiendo en la sociedad japonesa y expresando un malestar con el sistema social, pero sí que faltan discursos que construyan una alternativa o mejor aún, señalen el rumbo a tomar. A través de la evolución del manga *shōjo* puede observarse la evolución de la sociedad japonesa, y cómo las ideas sobre el amor y las relaciones humanas que tanto interesan a este género

han llevado a la realidad actual. Este repaso también demuestra que el ideario *shōjo* ha tendido a conservarse a lo largo del tiempo, manteniendo sus estructuras básicas que explican los problemas para crear otra clase de historietas, y que las conclusiones de este análisis pueden ser aplicadas a los mangas actuales, al menos hasta que la situación creativa y social sufra un cambio.

A la luz de lo expuesto, se ve cómo la desconfianza y el rechazo hacia el “mundo adulto” persisten y se agravan, y la preservación del mundo *shōjo* idealizado se mantiene, incluso a través de materiales más adultos, como el manga *josei*, que por las tendencias previamente analizadas, va a manifestar la nostalgia por el mundo y los valores *shōjo*. Como ya se expuso, las conductas que aparentemente se separan de los ideales *shōjo* tradicionales pueden terminar por ser consideradas *kawaii*: esto incluye tanto el sexo como la sexualización, siempre que sean llevados a cabo por un personaje femenino *kawaii* (inocente, vulnerable, soñador...), al menos en algún aspecto (si no, pasa a ser un personaje negativo o muy conflictivo, una antiheroína). Las posibles transgresiones terminan por ser reconducidas de una forma aceptable. Y sin embargo, todo lo expuesto da cuenta de la ambivalencia y tensión constantes que van a poder encontrarse en los mangas *shōjo*, entre esos deseos de igualdad, de menor sujeción a las convenciones sociales y los estereotipos de género, de libertad, agencia y exploración, y el respeto de una ideología claramente sexista que termina reconfigurando esas potencialidades en una forma de escapismo y de conformidad con la realidad social.

Por tanto, para contestar a la pregunta sobre qué es el manga *shōjo*, puede responderse que es un conjunto de convenciones estéticas pero también temáticas, derivadas de una fuerte ideología de género. El ideario *shōjo* como tal es un conjunto de estereotipos y prescripciones sobre lo que debe ser una adolescente, que desemboca en una autocensura de las autoras (aparte de las censuras de la realidad social). El *shōjo* manifiesta tensiones claras derivadas de las aspiraciones de todo ser humano, que permiten entender la universalidad de muchas situaciones planteadas por las obras de este género, pero que se ven limitadas por las convenciones del propio género.

Para concluir, es posible formular unas hipótesis de trabajo en torno a las características del manga *shōjo* como género centradas en las cuestiones temáticas, por ser estas las más relacionadas con la cuestión de los arquetipos abiertos, objeto de este estudio:

- en una obra de manga *shōjo* actual es posible rastrear la influencia de los conceptos de la clásica *shōjo bunka*: amistad apasionada (entre personajes del mismo

sexo), estética de la igualdad (personajes de aspecto similar (de ambos sexos, normalmente representados bajo cánones bellos o *kawaii*), haciendo especial hincapié en sus uniformes y ropas bonitas) y homosocialidad (los personajes heterosexuales se segregarán en función de su sexo incluso en contextos informales (salidas con el grupo de amigos o amigas, formación de grupos, trabajo en equipo...) y las relaciones heterosociales se darán principalmente para la búsqueda de amor e intimidad heterosexual) así como el clásico ideal femenino *shōjo*: pureza, inocencia, elegancia... al que se suma el nuevo ideal *kawaii*: infantilización, adorabilidad, desviaciones de la norma “irrelevantes” para cuestionarla verdaderamente...

- la visión del amor habrá de ser problemática en el mundo del manga *shōjo*: la pasión romántica a la occidental se entremezcla con la concepción japonesa del “amor espiritual” que continúa penalizando el sexo; al mismo tiempo este se verá con naturalidad, sobre todo como consumación del amor, pero al mismo tiempo podrá estar mediatizado por el sentimiento de culpa del *iro*... que pesará sobre todo sobre los personajes femeninos.

- se hallarán valores conservadores, en particular respecto a la ideología de género, que defenderá como aspiración femenina ideal el casarse y tener hijos.

- se cuestionarán dichos valores pero de manera limitada temporal y espacialmente (en los confines de la obra, para la edad adolescente). El problema residirá en que casi nunca hay un cuestionamiento verdadero, frontal, de aquello de lo que parecen derivarse todas las limitaciones, censuras y problemas: la ideología de género y las convenciones sociales (y por las características de la sociedad japonesa es difícil que pueda darse, ya que no se irá al fondo del asunto y la cuestión quedará en la “superficie emocional” y el tratamiento individualizado). Tampoco se cuestionarán las problemáticas relaciones entre sexos, que se verán como inevitables. Esto deriva de una actitud conformista: las soluciones positivas que puedan ofrecerse en la ficción se verán como “fantasías inalcanzables” más que como realidades deseables.

- habrá un rechazo del mundo de los adultos.

- se celebrarán los valores asociados a la feminidad, pero a la vez persistirá la visión negativa que se tiene de estos, sobre todo cuando se oponen a los masculinos, revelando su inferioridad.

- la representación femenina será problemática. La valoración de la obra será ambivalente, como el propio sexismo que refleja.

2.3. El subgénero *mahō shōjo*

No existen restricciones temáticas en lo tocante al contenido que las historias de manga *shōjo* pueden mostrar: junto a las comedias románticas, hay historias de ciencia ficción, fantasía, de misterio, drama, acción, aventuras, centradas en la práctica de algún deporte (lo que constituye un subgénero, el deportivo, por sí mismo)... Las historias pueden ambientarse en la realidad cotidiana, en entornos exóticos (como el pasado o países extranjeros), o en mundos de fantasía. En los últimos tiempos la presencia del amor heterosexual en la mayoría de obras *shōjo* se puede considerar como una temática transversal al resto de temas o subgéneros, por el interés que se le adjudica a su público potencial hacia las “relaciones humanas” y especialmente las relaciones de pareja. Pese a la imagen romántica que ofrece el manga *shōjo* actual, ya se ha podido comprobar que en los orígenes del manga *shōjo*, la representación de las relaciones amorosas heterosexuales estaba muy restringida y era objeto de diversos tabús, y aún hoy siguen presentes ideas que pueden considerarse “arcaicas” o “desfasadas” sobre el modo en el que deben relacionarse ambos sexos.

Dentro de los subgéneros del manga *shōjo*, el que sin duda ha llamado más la atención en Occidente (junto al *boys love* o *BL*) es el conocido como “*mahō shōjo*” (“chica mágica”), más conocido por su denominación en inglés “*magical girls*” (“chicas mágicas”). Este subgénero se considera una invención original del manga *shōjo*, y uno de los más características de este género, quizá porque, en hipótesis, aplica los criterios y estéticas del *shōjo bunka* al subgénero de acción y fantasía. A ojos occidentales, los personajes femeninos propuestos por el *mahō shōjo* son heroínas de acción muy “femeninas” al mismo tiempo, con un contraste entre su aspecto adorable y tierno (*kawaii*) y sus características guerreras, frente al estereotipo de “amazona” y de mujer de acción “masculinizada y dura” occidental (Gough, 2011). La combinación de masculinidad y feminidad, el ejercicio de roles típicamente masculinos sin renunciar “a la femineidad” del personaje, que da una impresión de cierta liberación del rol de género, fue algo valorado positivamente en Occidente (Gough, 2011). Sin embargo después de todo lo expuesto anteriormente es preciso matizar dicha valoración, realizada al amparo de la novedad que suponía dicha forma de representación, ya que esa “ambigüedad” de género proviene de la propia configuración especial de la *shōjo*, que le permite encarnar valores “masculinos y femeninos” a un tiempo, sólo mientras se mueva en esas coordenadas de edad e inocencia, y de manera temporal, sin cuestionar

su futuro rol de madre y esposa (de género). No se trata de ninguna novedad: es fácil observar que en la ficción, en general, las niñas no tienen problemas para desenvolverse de formas vedadas para la mujer adulta, cuestionando su papel de género, ya que no suponen una amenaza para el *statu quo* en la medida en que es una “rebelión” que no va a durar, y siguiendo la lógica del *kawaii*, se les puede perdonar, pues sólo son niñas y están experimentando, es “sólo un juego”.

Por tanto, pese a que Gough defiende la independencia del *mahō shōjo* como género, no puede ser entendido sin entender el manga *shōjo*, sus valores e ideales que van a condicionar todo este subgénero. Otra cosa es que el concepto de “chica mágica” y algunas convenciones o clichés del *mahō shōjo* puedan ser utilizados en otros géneros como el *shōnen* o el *seinen* (manga para hombres jóvenes-adultos), pero la propia forma de entender estos géneros al igual que sucede con el *shōjo* afecta a la forma de encarar los subgéneros: así una historia de detectives o de deportes no será tratada igual si se trata en un género o en otro, aunque el tema sea el mismo, porque el *shōnen*, como el *shōjo*, busca ofrecer lo que “los chicos quieren” (Prough, 2011) en base a una ideología sexista muy clara, y lo mismo puede decirse del resto de géneros del manga (al menos comercial). La obra que es objeto de estudio por parte de Gough, por ejemplo, *Puella Magi Madoka Magica*, pertenece al ámbito del *seinen*, y por eso la obra va a estar orientada a un público masculino adulto y recibe un tratamiento más oscuro y en este caso, con elementos gore, que resulta “rompedor” con la representación habitual de las “magical girls”. El trabajo de Gough ciertamente pertenece al ámbito de la animación japonesa (o *anime*), que se rige por los mismos criterios que el manga (cuyo vínculo con el anime ya se analizó) en cuanto a los géneros, pero sus conclusiones respecto a las convenciones del *mahō shōjo* y a lo que popularmente se entiende por el subgénero servirán de punto de partida para este estudio. La hipótesis que se defiende aquí sin embargo es que el *mahō shōjo* no es sino la forma de adaptar la fantasía y la acción al mundo *shōjo*. Y todas las convenciones del subgénero van a derivar de los estereotipos de género en los que se sustenta el ideario *shōjo*.

Porque lo que determina la existencia del subgénero es que exista una “chica mágica” que protagonice la acción. Es sobre esta construcción del personaje femenino de la que depende todo lo demás. ¿Es que no cabrían otros modos de abordar la magia y la aventura con una protagonista femenina? Los habría, y de hecho los hay, pero el subgénero se sustenta sobre el ideal *shōjo* y una visión sexista de la mujer. Visión que no cede cuando el motivo de la “chica mágica” se emplea en otros géneros, pero ya pasa

por el filtro de las convenciones e ideologías propias de los mismos. Es por eso que las “magical girls” de otros géneros no deberían estudiarse alegremente como parte de la tradición de “magical girls” del manga *shōjo*, (o de un hipotético y engañoso género independiente de “chicas mágicas”) sino comparándolas y siendo conscientes de las diferencias de tratamiento, porque esa visión “integradora” puede llevar a errores acerca de sus características e intención. (Gough (2012) recoge que una obra ideada para un público masculino joven-adulto como es *Cutey Honey*, con un importante tratamiento sexualizado del personaje principal y una narrativa e intención que la aleja de las “*mahō shōjo*” originales del manga *shōjo*, y que en origen no era considerada ni mucho menos como “magical girl”, ha terminado siendo integrada comercialmente en el subgénero precisamente por esta forma de enfocarlo. Pero ¿tiene sentido meter en el mismo saco, como parte de la misma tradición, y obviando el género al que pertenecen, obras dirigidas a un público masculino adulto y obras orientadas a niñas, creadas bajo criterios de género y edad, simplemente porque empleen el mismo motivo? Sería como pretender agrupar en el mismo canon ciertas obras infantiles y de terror adulto simplemente porque comparten el motivo “fantasmas”, ignorando las diferencias de tratamiento. A nadie se le ocurriría, y sin embargo esto es lo que sucede con las “magical girls”).

Es importante mencionar el mundo de la animación en este caso porque la idea que se tiene de las “magical girls” deriva en buena medida de su expresión televisiva, mucho más conocida que los mangas que han tratado el tema o de los que derivan. De hecho, la primera *mahō shōjo* aparece en la historieta, en la obra creada por el historietista Fujio Akatsuka, *Himitsu no Akko-chan* (“El secreto de Akko-chan”). Serializada en la revista Ribon entre 1962 y 1965, la protagonista es una energética niña llamada Atsuko (“Akko-chan” como diminutivo cariñoso) que gracias al espíritu de un espejo, recibe un espejo mágico que le permite transformarse en aquello que desee, debiendo mantener este don en secreto. La adaptación animada no tardó en llegar, precedida por la adaptación de la obra *Mahōtsukai Sarī* (“Sally la bruja”) creada en 1966 por el historietista Mitsuteru Yokoyama (en esa década todavía el manga *shōjo* era creado mayoritariamente por hombres, que ideaban obras para diversos géneros y públicos), cuya protagonista es la princesa del Reino Mágico, que decide quedarse en el mundo humano con sus dos nuevas amigas y compañeras de clase, manteniendo en secreto sus habilidades mágicas y haciéndose pasar por una niña normal. Hay que pensar que estas obras aparecen al amparo del éxito de la serie de televisión norteamericana *Bewitched* (Embrujada) en Japón, a comienzos de los sesenta. Como se

ve, las primeras “magical girls”, conocidas por entonces como “*majokko*”, eran niñas, en un momento donde ya se había reconocido, al menos legalmente, la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, por lo que los personajes femeninos de manga *shōjo* de esa época, eran *genki* (vitalidad), cualidad apreciada que también se aplicaba a los personajes masculinos de la posguerra. Y de acuerdo a Prough (2011) la imagen que ofrecían muchos de ellos era la de “*otenba*” (“*tomboy*” o “marimacho”), un personaje femenino fuerte y aventurero lleno de vitalidad (con todo hay que tener cuidado a la hora de identificar la “*otenba*” con todo personaje femenino enérgico y activo; el término “marimacho” es muy laxo y depende de lo restringido que esté el concepto de lo que es “femenino”: así se puede considerar *otenba* a un personaje como Candy (protagonista de la obra *Candy Candy*) simplemente porque le gusta subirse a los árboles y es revoltosa “como un niño” aunque use lazos y vestidos). Prough (2011) pone la *otenba* de estos años, precoz y traviesa, en relación con los personajes femeninos de los noventa y con la propia *Sailor Moon*. Hay que pensar que el *mahō shōjo* tal y como se entiende hoy deriva del gran éxito (dentro y fuera de Japón) de la obra de Naoko Takeuchi. *Sailor Moon* supuso un hito en el subgénero de “chicas mágicas”, que hasta ese momento había sido protagonizado por preadolescentes, que utilizaban sus poderes mágicos (que debían mantener ocultos) para ayudar a otros y resolver sus problemas cotidianos (Gough, 2010) aunque podía haber una presencia mayor o menor de un “mundo mágico” para el que debían realizar alguna misión (esto ocurría en el serial animado *Hana no ko Lun Lun* (1979) ambientado exóticamente en el extranjero y donde la protagonista debía encontrar una flor mágica). El término por el que se conoce al subgénero posiblemente deriva de los títulos de las animaciones que se fueron sucediendo desde los sesenta, como *Mahō no tenshi Creamy Mami*, *Mahō no star Magical Emi* o *Mahō no idol Pastel Yumi*, que dieron a conocer el subgénero por todo el mundo (estas series, o mejor dicho seriales, fueron emitidas en España, especialmente con la llegada de las cadenas privadas). Los títulos antes citados, en los ochenta, empezaron a orientar los poderes de las protagonistas hacia el cumplimiento de sus sueños, como convertirse en cantante (“idol”), a través de su transformación en un *alter ego* adolescente que podía hacer todo lo que ellas aún no podían. Estas fantasías de “madurez” se combinaban con la resolución de problemas cotidianos y familiares a través de la magia como venía siendo habitual. Fue a partir de *Sailor Moon*, que el subgénero adquiere tintes épicos, con la adopción de elementos del género *sentai* (escuadrón) en el que destacan los seriales televisivos conocidos como *Super Sentai*, y

en Occidente como *Power Rangers*, la adaptación norteamericana del producto japonés (Shamoon, 2012). El *sentai*, dirigido a una audiencia masculina infantil, es protagonizado por un grupo compuesto normalmente por cinco guerreros (al grupo base pueden añadirse otros concebidos como guerreros especiales, que presentan diferencias con el grupo básico, como una edad mayor) que son identificados por el color de sus trajes y cascos, que luchan para proteger la Tierra de las fuerzas del mal. En su vida civil llevan vidas normales, pero mediante un artefacto pueden llevar a cabo una transformación (*henshin*) que les convierte en guerreros con diversos poderes, armas y la capacidad de invocar un robot gigante (o *mecha*) que incrementa su poder cuando no pueden acabar con el villano de turno. Estos seriales siguen un esquema repetitivo en el que en cada episodio son atacados por un ente monstruoso (que, de acuerdo a Gill (1998) puede ser considerado *yōkai* (demonio), habitualmente de aspecto femenino y casi humano, o *kaijū* (monstruo) interpretado por un actor completamente cubierto por un traje de “monstruo”) enviado por el villano principal que solo será vencido al final del serial, mientras que en la trama de fondo (ambientada en su realidad cotidiana) se avanza en el argumento principal o se ahonda en los conflictos personales de los protagonistas.

El por qué del grupo de cinco miembros (aunque existan excepciones; el otro tipo de grupo típico es el de tres miembros permitiendo el número impar destacar al líder, sobre todo visualmente) es explicado por Gill (1998): el cinco es considerado un número que simboliza la jerarquía.

It is an odd number, which suggests a man in the middle, or in front, in short of leader. It is also the smallest number that allows for a plural middle class and a plural lower class as well as a singular leader. The gang of five is a miniature class system: each member has reasons to be content with his or her station, for each has a special set of skills; at the same time, it is always made perfectly clear who leads and who is led (Gill, 1998, p. 40).

Estos grupos de cinco no son raros en el mundo del manga *shōnen*, por los motivos expuestos. Es una forma también de definir claramente a los personajes, identificables por el color asociado a cada uno (especialmente cuando se transforman, pues al llevar el rostro cubierto no son reconocibles por apenas nada más). Por otra parte y pese a contar con un líder en el propio grupo, también es frecuente que cuenten con un guía o maestro (*sensei*) que les orienta y aconseja (Gill, 1998), algo especialmente importante en el caso en el que los personajes hayan recibido sus poderes (o su misión) inesperadamente. Dos temas (Gill, 1998, p. 46) son característicos del género y

recurrentes en general en las obras de ciencia ficción/fantasía destinadas a un público infantil y joven: la transformación (*henshin*) y la incorporación (*gattai*), por ejemplo, cuando los robots de los protagonistas se unen en uno solo. Por otra parte las transformaciones se realizan a través de objetos; sin ellos dicha transformación (y la adquisición de poderes) no es posible. La idea que hay detrás, frente a los personajes que han adquirido por sí mismos poderes o habilidades especiales y los han integrado en su persona, “is both more democratic and more commercially exploitable” (Gill, 1998, p. 47).

Por eso estos elementos o temas pueden observarse tanto en la tradición de las *mahō shōjo* anterior, como la transformación (desde cambios de vestuario, a una transformación física, convirtiéndose en personas de más edad con otra identidad) y el empleo de objetos mágicos para canalizarla, como en la reinención de las mismas a partir de los años noventa, centrándose en los aspectos de acción propios del *sentai* (todos los episodios incluyen varias escenas de lucha muy ritualizadas) integrándolos dentro de las propias convenciones del género *shōjo*, dando como resultado las siguientes características del subgénero:

- El tema de la transformación: como se ha visto está presente a lo largo de toda la historia del subgénero, si bien a partir de los noventa dicha transformación permitirá a las “magical girls” entrar en combate (Gough, 2011), como heroínas de acción contra un villano que encarna el mal, al igual que sucede en los géneros orientados al público masculino y el propio *sentai*. La transformación permite pasar a la o las protagonistas (desde *Sailor Moon* los grupos de “magical girls” son frecuentes, si bien la “magical girl” individual, siguiendo la fórmula tradicional, se ha seguido recuperando) de chicas corrientes a heroínas mágicas (Gough, 2011). Hasta ese momento, las transformaciones, como cambios de vestuario o aspecto, se destinaban a resolver problemas cotidianos o enfrentarse a antagonistas sin recurrir a la violencia, haciendo un uso discreto de su poder, que no debía ser descubierto; a partir de los noventa las misiones son más ambiciosas, como “salvar el mundo de la amenaza del mal” y la identidad de la heroína, siguiendo los alter ego “más adultos” de los ochenta, puede ser conocida e incluso famosa. Al igual que en las historias de acción *shōnen*, el poder de los “magical girls” va madurando hasta alcanzar escalas épicas, en palabras de Gough (2011). Las transformaciones en heroínas, sin embargo, supondrán la obtención de uniformes extremadamente *kawaii*.

- Para acceder a las habilidades mágicas, las “magical girls” deben utilizar un

objeto, un “tótem”, sin el que carecen de poder o su poder es mucho menor (Gough, 2011). Normalmente estos “tótems” pasan en la vida cotidiana por objetos *kawaii*, como broches o colgantes (de los que después las editoriales pueden sacar más beneficio económico en la forma de juguetes y *merchandise* de la obra, especialmente tras su adaptación animada).

- Su guía o mentor suele adoptar la forma de una “mascota”, un animal mágico (Gough, 2011) y parlante que de ese modo las puede acompañar en su vida cotidiana (se puede observar de nuevo la influencia del *kawaii*).

- El poder del amor: las protagonistas son capaces de hacer madurar su poder, superar a sus adversarios o sacar fuerzas de flaqueza a través de los fuertes vínculos de amistad con sus compañeras (en el caso del grupo de “magical girls”) o del amor que sienten, bien hacia su interés romántico, bien hacia la Humanidad. Su verdadera fuerza es la pureza de su corazón y su capacidad de amar; esas son las fuentes de su poder (Gough, 2011).

En realidad estas características son todas compartidas con el *sentai*, incluyendo la fuerza interior que permite, casi como un *deus ex machina*, superar las adversidades e incrementar el poder, o la posesión de un espíritu *yasashii*, puro y sin malicia, sensitivo, que se combina bien con las cualidades propias del samurái (Gough, 2011), pero se puede ver cómo en el *mahō shōjo* son mediatizadas rápidamente por el ideario *shōjo*. Las características presentadas siguen el esquema propuesto por Gough (2011) que sin embargo se ha centrado en las convenciones o clichés del género, que como se ve, no bastan para caracterizarlo a menos que se tengan en cuenta los valores *shōjo*. En realidad, lo que se suele considerar que caracteriza al subgénero, sobre todo popularmente, no sería más que su superficie: chicas *kawaii* en uniformes *kawaii* con objetos *kawaii* que les permiten transformarse para enfrentar y vencer, gracias al poder del amor/amistad, a sus enemigos (con la guía de un mentor *kawaii*). En lo que consistiría el subgénero, por tanto, es en la concepción sexista de lo que es o debe ser una heroína femenina y en el aspecto que debe lucir. Pero definido así el subgénero, en nada se diferencia en esencia del *sentai* o de cualquier otro género de fantasía y acción orientado al público masculino más que en que “la protagonista es una chica y por eso todo debe ser más *kawaii*”. Y así las características del subgénero se centran, sobre todo, en su estética. Pero ¿verdaderamente el *mahō shōjo* se reduce a esto? En realidad, las diferencias son más profundas. Empezando por el hecho de que en los mangas *mahō shōjo* que van a ser analizados, el interés de las obras no son las propias escenas de

acción, sino que siguen siendo “las relaciones humanas”, “las emociones” y el “desarrollo interior” de las protagonistas. Ciertamente por provenir la mayor parte de los trabajos que se ocupan de este subgénero del análisis de la animación, la acción en ese medio de expresión va a ser más relevante que en las historietas, y en el caso de las adaptaciones televisivas se podrán encontrar muchas diferencias respecto al original en papel (desde tramas de relleno a cambios en los personajes). Se trata de adaptaciones, después de todo, pero estos temas propios del manga *shōjo* siguen estando presentes y tienden a ser ignorados, quizá porque lo que se está valorando en estas obras son los “valores masculinos” que implícitamente se consideran “mejores”. Por otra parte en una adaptación animada trabajan muchos más creadores que en una historieta, y teniendo en cuenta la estructura empresarial japonesa, fácilmente una visión “masculino-sexista” acrítica consigo misma se tenderá a imponer, lo que puede explicar desde una mayor sexualización de los personajes femeninos en sus “uniformes *kawaii*” a escenas de transformación que implican el desnudo “mágico” de las protagonistas (por influencia de la mencionada *Cutie Honey*, por ejemplo) y eso sólo desde el punto de vista estético, y pese a que la audiencia “diana” se considere femenina y heterosexual (e incluso infantil). De hecho, la figura de la “magical girl” cada vez conoce más expresiones provenientes de los géneros “masculinos”, sobre todo en los últimos tiempos, coincidiendo con la sexualización de la *shōjo* (que siempre está presente por causa de los clichés de género asociados al público masculino).

Es por esto que la intención de esta tesis es dar con una definición del subgénero que no se base en los clichés del mismo únicamente. La presencia de esos tópicos estéticos y temáticos es correcta, pero su comprensión es mucho más compleja. Por ello se realizará el estudio comparado de algunas de las obras más influyentes en la concepción actual de las “magical girls”, que permitirán entender el subgénero e incluso, cuestionar su propia existencia. Dado que esto se hará más profundamente a través del análisis de las obras propuestas, baste mencionar ahora algunas características más e hipótesis de trabajo derivadas de la aplicación de las hipótesis previas sobre el género *shōjo* y de una visión más amplia del mundo del *mahō shōjo* (se hace referencia a las obras de *mahō shōjo* publicadas en España dentro del género *shōjo*, que son las que han podido crear la imagen en el manga de este subgénero entre el público español):

- Las “magical girls” de acción no sustituyen a las clásicas, que siguen existiendo o combinan elementos de las primeras, cuestionando sus tópicos: esto se puede ver en obras más recientes como *Full moon wo Sagashite*, de Arina Tanemura, publicada con

el título de “Full Moon” por Glénat en 2006, cuya protagonista preadolescente busca llegar a ser una cantante famosa; los ángeles de la muerte enviados a por ella (pues está muy enferma) se apiadan y le dan poder para transformarse en una adolescente (saludable) temporalmente y poder realizar su sueño. Este manga, como la obra de esta autora que va a ser analizada, *Kamikaze Kaito Jeanne*, cuestiona también el tópico de la “mascota mentor”: en este caso los guías y enlaces con el mundo “sobrenatural” de las protagonistas son ángeles, con forma humana, no animales parlantes. Se puede decir que el tema del “mentor” es mucho más complejo y que su forma “animal” es un simple cliché, pues a menudo “las mascotas” son personajes enviados por una “entidad” superior, que puede ser considerada también como guía. En otros casos, las “mascotas” que aparecen son pura y simplemente eso, mascotas, como en *Ultra Maniac: Los trucos de Nina*, de Wataru Yoshizumi, publicado en España por Panini en 2005, donde aparece el gato de la protagonista, una bruja patosa proveniente de un mundo mágico que está en Japón como estudiante de intercambio (su gato puede transformarse en humano mediante una píldora mágica). Tanto los mangas de Arina Tanemura, como *Ultra Maniac*, como la propia *Card Captor Sakura*, obra de CLAMP, y publicada en 2001 por Glénat, que suele considerarse como un clásico del nuevo “tipo” de “magical girls” (Gough, 2011), presentan protagonismos individuales, y se ambientan en la cotidianidad de las protagonistas, por lo que su desarrollo está más emparentado con el de las “magical girls” previas a *Sailor Moon*, utilizando su poder para resolver problemas cotidianos o ayudar a sus amigos, que pueden ser partícipes del secreto. En el caso de *Card Captor Sakura*, si bien la protagonista se enfrenta a los desaguisados creados por los “espíritus” salidos de unas cartas mágicas que debe devolver a su forma original de carta, y se presentan escenas de acción, dicha acción no alcanza niveles épicos, los “desastres” provocados por las “cartas” (y posteriormente por un antagonista misterioso) se semejan más a travesuras y en todo momento la protagonista vive sus aventuras “protegida” por diversos personajes, sin arriesgar su vida como sí sucede en las obras que serán objeto de estudio. Este desarrollo, cotidiano e infantil, se ve más adecuado cuando el protagonismo es el de una niña, incluyendo los grupos de niñas como sucede en el anime *Doremi*. También el tópico del “uniforme *kawaii*” es discutido: en *Card Captor Sakura* no aparece mágicamente, como suele ser habitual, ni le dota de más poder, (esto lo hace su bastón “tótem”) sino que es ropa normal que le diseña y cose su mejor amiga, porque lo considera más adecuado para su labor (se puede considerar un chiste metatextual) y en *Ultra Maniac* ni siquiera aparece, pues la

autora, que como declara en los *free talk* del primer volumen, no se sentía muy cómoda con las historias de magia (era la primera que creaba), prefirió un tono “más realista” (sin embargo en su versión animada sí se incluyó un traje mágico para seguir con el tópico).

- Incremento de la edad de las posibles protagonistas: las historias pasan a estar protagonizadas a partir de los noventa por adolescentes, pero no en lugar de niñas, sino coexistiendo con obras protagonizadas por niñas. Esto se ve más adecuado para protagonizar historias más intensas y dramáticas, que no parecen adecuadas para que las protagonice una niña de diez años (la edad de Sakura, la protagonista de *Card Captor Sakura*).

- Presencia de “*magical boys*”: en estas obras es frecuente (y ya se pueden rastrear en las obras de “*magical girls*” más clásicas) que aparezcan personajes masculinos “con poderes”, que en algunos casos se convierten en contrapartes masculinas de las protagonistas. Suelen ser introducidos en la historia con objetivos contrarios a los de la protagonista (como rivales) aunque al final terminan relacionados de manera romántica con ella (Xiao Lang en *Card Captor Sakura*, “Simbad” en *Kamikaze Kaitō Jeanne*, pero también otros alumnos de intercambio en *Ultra Maniac...*). Posiblemente las creadoras de estos personajes siguen el modelo de “Tuxedo Mask” en *Sailor Moon*, si bien en el caso de las heroínas individuales, se puede hablar de un co-protagonismo más desarrollado, de los que pueden ser considerados como “*magical boys*” (que al igual que los personajes femeninos, pueden transformarse y poseen sus propios objetos mágicos o tótems).

- Homosocialidad y amistad apasionada: aplicando los criterios del género *shōjo* y del sexismo en general, los grupos de “*magical girls*” estarán sólo conformados por eso, por “chicas (mágicas)”. Frente al *sentai*, que incorpora un personaje femenino (a veces dos, que nunca ocupan el rol de líder del grupo) aunque sea a modo de “token”, en este subgénero no hay grupos mixtos de compañeros y compañeras. ¿Quizá porque se vería mal a una mujer liderando a hombres directamente? ¿O es porque los personajes masculinos sólo pueden tener un rol romántico? No obstante, los “*magical boys*” suelen participar bastante en la acción, si bien la figura de “compañeros no relacionados románticamente” no se observa. Por otra parte las relaciones de amistad femeninas serán muy profundas y esto tendrá mucha importancia para poder enfrentar todos los retos, permitiéndoles sacar fuerzas de flaqueza al pensar en sus compañeras. Tampoco es raro que aparezcan personajes femeninos inmersos en una “amistad apasionada”, al

estilo clásico, si bien también se encuentran personajes (de ambos sexos) o relaciones reconocidas como homosexuales, pero bajo los criterios artísticos del *boys' love* que ya se trataron (idealización, reproducción de roles heteronormativos, sensación de temporalidad o reversibilidad, que no altera el futuro rol de género (y orientación sexual asociada) de los personajes) y con la misma finalidad (para un público femenino heterosexual, para “jugar” a través de esos personajes a la inversión y trasgresión de roles, sin una interpretación “realista” de lo que se ofrece, que pudiese implicar una crítica social, aunque se ambiente en un contexto cotidiano). Su presencia no significa que la situación de los homosexuales en Japón esté verdaderamente normalizada, ni que se les reconozcan derechos que sí se les reconocen en otros países. De hecho ni siquiera se puede afirmar que la mayoría de la sociedad japonesa realmente entienda o asuma el fenómeno, que aparece teñido por muchos de los estereotipos que se encuentran en la ficción. En general, el no formar una pareja de diferente sexo ni tener hijos es una forma de contravenir las reglas sociales, de no cumplir con esa “obligación social”, problemática que ya se discutió al hablar de los hombres y las mujeres adultas que decidían permanecer solteros. Aunque desde el punto de vista del lector occidental sorprenda la “naturalidad” con la que se tratan estas cuestiones, especialmente en el *shōjo*, y las interprete de modo positivo y abierto, el punto de vista japonés se revela a la postre mucho más retrógrado y conservador, y los personajes homosexuales (o que se encuentran en una relación homosexual, más bien) no se van a interpretar como un “ataque” a las normas sociales conservadoras sino como “ensueños artísticos” sin mayor trascendencia (esto no quiere decir que los personajes homosexuales no puedan recibir un trato “más realista” en el manga, por supuesto, o que no puedan fomentar estas historias una mentalidad más abierta en sus lectores japoneses, pero sí que la sensación de “normalización” de la homosexualidad que pueden transmitir en Occidente es engañosa, como ya criticaba Shamoon (2012) en su estudio). Por lo demás, las relaciones entre sexos seguirán los patrones señalados por los roles de género. En general, se podrá rastrear la influencia del *shōjo bunka* y del *kawaii*, sus ideales estéticos, femeninos e ideológicos en toda obra de *mahō shōjo*. En hipótesis, todas las convenciones del *mahō shōjo* derivan de las convenciones del *shōjo* aplicadas al tratamiento de la fantasía doméstica (ver más abajo).

- La obligación: las protagonistas normalmente “tropezarán” por casualidad con el “mundo mágico” (o con los agentes o “emisarios” de este, por ejemplo las “mascotas”) y se verán “obligadas” (por las circunstancias, por sentido de la responsabilidad o del

honor, o por afecto) a asumir su misión para evitar un mal. En general, alguien (el “emisario”) les encomienda algo y no pueden rechazar su petición (se puede hablar de una especie de “síndrome de la Anunciación”). A la vez, se les puede ofrecer una “recompensa”, normalmente poco importante comparada con la misión (que pronto quedará olvidada o terminará consistiendo en el propio “deber” y las relaciones y experiencias que depara). Tarde o temprano se revelará que eran “las elegidas”, que ese era su destino y que por tanto nadie más que ellas podía ocuparse de dicha misión. Definitivamente en el *mahō shōjo* es muy raro que una protagonista se lance motu proprio a la aventura: en general tratará de rechazarla o simplemente asumirá su “nuevo trabajo” como un juego (al principio, hasta ser consciente de su importancia). Este esquema, cuando se trata de una “magical girl” más apegada a la realidad cotidiana, que sigue el esquema más clásico en el que la magia es un simple elemento que le permite alcanzar sus sueños, no se seguirá y las protagonistas tendrán más agencia sobre su destino, como se observa en *Full Moon* o en *Ultra Maniac*, donde la protagonista, Nina, decide utilizar su magia para ayudar a su nueva amiga Ayu, sin que nadie le mande ni encomiende misión alguna. Por tanto el esquema antes expuesto será propio de las “magical girls” insertas en un contexto de acción y aventura, más épico, mientras que los anteriores son ejemplos de dramas o comedias estudiantiles. El tema del “joven héroe elegido” es no obstante un tema recurrente en la fantasía orientada a jóvenes, en cualquier género, y el esquema antes mencionado encaja con “el camino del héroe” (contradiendo el que no pudiera ser aplicado a figuras femeninas). Ahora bien, en el *shōnen* no es raro que los protagonistas se embarquen en la aventura porque quieren llegar a ser “los mejores en “X” cosa” (aunque suele confluír en la motivación la admiración por alguien y el deseo de emulación, nacido en su infancia); en todo caso ellos toman la decisión de iniciar el sendero que les llevará a la aventura. También cabe destacar que en el *shōnen* se aprecia una tendencia mayor a ofrecer mundos de fantasía independientes de la realidad cotidiana (o “alta fantasía”, ver más abajo). De todas formas y pese a que pueda haber algún personaje que los invite a embarcarse en la aventura, o las circunstancias le lleven a vivirla, siempre aparece en algún momento una decisión personal de asumir el reto, y el “destino” se revela a posteriori para crear más emoción, más que para justificar el por qué el personaje está ahí. El “síndrome de la Anunciación”, de vivir la aventura como “un deber” impuesto por un “agente externo” es mucho más frecuente en las historias orientadas a chicas, lo que puede interpretarse como que eso las excluye de sentirse responsables de estar llevando a cabo una labor

que las aleja de su “rol femenino”, así como de las consecuencias que puedan derivarse de él. También justifica el por qué son “simples chicas” quienes llevan a cabo tareas tan trascendentes o importantes, y no chicos u hombres como parece sería más adecuado conforme a los roles de género. Como se lo han encomendado, no tienen más remedio que llevar a cabo esa tarea “impropia”; como son las “elegidas”, eso explica por qué sólo mujeres pueden realizarla.

- A la luz de lo expuesto, es importante atender al tono de la obra y a qué otros géneros temáticos puede pertenecer para distinguir entre tipos dentro del subgénero y no caer en el error de generalizar sobre él.

- Como en el *sentai*, los oponentes suelen ser “entidades/espíritus” o “no-humanos” aunque tengan apariencia humana, lo que evita dilemas morales acerca de su muerte o destrucción por parte de las protagonistas. No obstante estos pueden plantearse. Tenderán a tener un aspecto femenino, y no será rara la redención de muchos de los antagonistas, algo apreciado por Gough (2011). En lugar del enfrentamiento con ganadores y perdedores, al final, sobre todo cuando se conoce mejor el origen del mal, se preferirán soluciones más comprensivas y que devuelvan la armonía perdida, con el perdón de los villanos. Aunque esto puede valorarse positivamente, al mismo tiempo y teniendo en cuenta el contexto, dicha resolución “pacífica” podría ser éticamente discutible o poco justa, además de que esa clase de resoluciones también se pueden asociar a consideraciones sexistas (el enfrentamiento es “masculino”, la compasión es “femenina”).

- En relación con el “poder del amor y del corazón puro” del que surge la fuerza de las heroínas, esto puede interpretarse como una sublimación de los ideales *shōjo* que se transforman en una fuerza mágica que vence a los enemigos. Mientras que el héroe *shōnen* tenderá a ir mejorando sus habilidades (su fuerza, su dominio de una técnica de lucha o un arma, sus conocimientos, el manejo de sus poderes...) y se observará cómo se entrena y cómo los enfrentamientos con villanos progresivamente más poderosos le permiten ir acrecentando su destreza y poder, (si bien la ayuda *in extremis* de “esa fuerza interior” o de “entidades místicas” también tenderá a estar presente), las “magical girls” dependen más de esa “fuerza interna, mágica” derivada de su propia pureza, de “su corazón”. Aunque se dé una suerte de entrenamiento o práctica, esto no es lo más importante, sino, se puede decir, su “perfeccionamiento como doncellas”, lo que les lleva en algunos casos a lo que Gough (2011, p. 32) denomina un “estatus de divinidad”. Una divinidad que sin embargo, y pese a la opinión de muchas

interpretaciones occidentales, no puede interpretarse como una “divinidad poderosa, independiente, regente” sino más bien pasiva y dulcemente protectora, como una diosa *shintō*.

- Las características de la fantasía: este es el tema más importante a resolver a la hora de definir el subgénero pero que no ha sido tratado prácticamente en los análisis académicos, derivado en parte del conocimiento o tratamiento superficial de las obras estudiadas, sean los mangas o más frecuentemente las adaptaciones (el *anime*). Pese a que el nombre del subgénero sea “chicas mágicas”, no siempre los poderes derivarán de la magia (cabe darle a los poderes un origen de ciencia ficción, como es el caso de *Tokyo Mew Mew*, y su secuela *Tokyo Mew Mew à la mode*, obras de Mía Ikumi aparecidas en 2004 y 2006 en España, donde las protagonistas reciben sus poderes como consecuencia de un experimento genético y combaten alienígenas, de *Mistress Fortune*, volumen único de Arina Tanemura donde los protagonistas (chico y chica) poseen poderes psíquicos y luchan bajo sus identidades secretas también contra alienígenas, o de la propia *Sailor Moon*, donde los elementos de ciencia ficción forman parte de la obra). En el mundo del manga la línea que separa la magia de la ciencia ficción es bastante estrecha y la tecnología futurista y lo sobrenatural pueden combinarse perfectamente.

No existe todavía a día de hoy una definición precisa de lo que es “fantasía” en el ámbito de la ficción, y resulta necesario acudir de nuevo al campo de la literatura para tratar de encontrar respuestas. A la hora de tratar el tema de “lo fantástico”, Roas (2001) refiere la conocida clasificación que Todorov realiza en su obra *Introduction à la littérature fantastique* (Seuil, París, 1970), que distingue entre dos géneros, extraño y maravilloso, de los que derivan cuatro subgéneros: “extraño puro”, “fantástico extraño”, “fantástico maravilloso” y “maravilloso puro”. Según Todorov, el efecto fantástico

nace de la vacilación, de la duda entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los hechos narrados. Enfrentados ante el fenómeno sobrenatural, el narrador, los personajes y el lector implícito son incapaces de discernir si éste representa una ruptura de las leyes del mundo objetivo o si dicho fenómeno puede explicarse mediante la razón. Cuando se opta por una u otra posibilidad, se abandona, advierte Todorov, el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño (si se acepta la explicación natural del suceso, es decir, cuando las leyes de la realidad permiten explicar el fenómeno sin que se plantee alteración alguna de ellas) o lo maravilloso (cuando se tiene una explicación sobrenatural que es aceptada sin problemas) (Roas, 2001, p. 15).

Lo “fantástico” por tanto, según Todorov, queda reducido a esa frontera entre lo

extraño y lo maravilloso, aunque también identifica lo “fantástico puro” con lo “fantástico maravilloso”, cuando los personajes terminan aceptando el elemento sobrenatural y por tanto, pasan a ser relatos “maravillosos” (Roas, 2001). No pareciéndole suficiente este criterio centrado en la vacilación, Roas (2001) opta por apartarse de esta clasificación a la hora de definir lo “fantástico” y limitarse a utilizar el binomio “fantástico/maravilloso” a la hora de clasificar las obras que integran un fenómeno sobrenatural en sus narraciones. Dicho fenómeno hace evidente “la necesaria relación de lo fantástico con el contexto sociocultural: necesitamos contrastar el fenómeno sobrenatural con nuestra concepción de lo real para poder calificarlo de fantástico. Toda representación de la realidad depende del modelo de mundo del que una cultura parte” (Roas, 2001, p. 15).

De este modo, la diferencia entre los dos géneros propuesta por Roas, el fantástico y lo maravilloso, va a ser una cuestión de la verosimilitud planteada por la obra (que también determina la diferencia entre lo que se considera real e irreal o sobrenatural, y por tanto, realista o de fantasía):

cuando lo sobrenatural no entra en conflicto con el contexto en el que suceden los hechos (la “realidad”), no se produce lo fantástico: ni los seres divinos (sean de la religión que sean), ni los genios, hadas y demás criaturas extraordinarias que aparecen (...) pueden ser considerados fantásticos, en la medida en que dichos relatos *no hacen intervenir nuestra idea de realidad* en las historias narradas. En consecuencia, no se produce ruptura alguna de los esquemas de la realidad (Roas, 2001, p. 10).

Esta última característica en positivo sería la que definiría el género fantástico, pero no es este el género que interesa, sino el “maravilloso”, en el que se integran tantas historietas destinadas a un público juvenil. Sin embargo, popularmente nadie emplea el término “maravilloso”, sino justamente los de “fantasía” o incluso, generando confusión, “fantástico”. Siguiendo a Davis (2000) y a Palomares Marín y Montaner Bueno (2015), aquí se empleará el término “fantasía” para referirse al género maravilloso.

La mayoría si no todas las obras de *magical girls* pertenecen al subgénero de fantasía conocido como “fantasía doméstica”. Davis (2000) quien se ocupa de analizar la fantasía en la literatura infantil, realiza un análisis que puede aplicarse perfectamente al estudio del *mahō shōjo*. Así, la “fantasía doméstica”

comienza con una representación realista de nuestro mundo; tiene sus raíces en un mundo reconocible como propio (...) A partir de aquí, hay dos formas de introducir

la fantasía: uniéndola con la realidad –haciendo que elementos de la fantasía entren en el mundo real- o haciendo que los niños entren en un mundo secundario. (...) Una vez en ese mundo, [los protagonistas] deben conocer sus leyes, luchar contra el mal, y, de este modo, aprenden sobre su propio mundo, adquiriendo así la necesaria madurez. Las novelas concluyen con la vuelta al mundo real, pero lo importante es que el personaje-niño ha sufrido un cambio, ha adquirido virtudes, ha conocido la forma de actuar de los adultos, o ha tomado decisiones importantes. En este sentido, se entiende que la mayoría de las fantasías sean *Bildungs-romane*, es decir, novelas de educación (Davis, 2000, pp. 493-494).

Davis (2000) añade otros rasgos al segundo tipo de fantasía doméstica, como el viaje, tema recurrente de la literatura infantil, que permite pasar de un mundo a otro pues existe una frontera entre ambos que hay que sortear mediante algún recurso narrativo. Otro elemento importante es el manejo del tiempo que se da: aunque en el “mundo mágico” pasen horas, días, meses, en el real pueden haber pasado sólo segundos.

Este manejo del tiempo indica que en este tipo de literatura lo importante es el mundo real, y lo que quiere transmitir a sus jóvenes lectores se basa siempre en una distinción clara entre la fantasía y la realidad cotidiana de sus vidas. La fantasía recoge el mundo imaginativo del niño, dándole una forma, unos personajes y una acción, sin embargo, no pretende nunca que esa parte se confunda con la realidad, pues siempre hay una vuelta y una enseñanza clara o moraleja que ha justificado ese mundo imaginativo (Davis, 2000, p. 495).

La hipótesis es que este aspecto educativo es una de las características fundamentales del *mahō shōjo*: toda la aventura sirve para que la protagonista (y por tanto, la lectora) aprenda más sobre sí misma y su lugar en el mundo, reciba enseñanzas o lecciones sobre las personas, y exista esa moraleja al final que da sentido a todo. Lo relevante en este subgénero de “chicas mágicas” no es tanto el mundo de fantasía que pueda crearse, que tiende a tener un aspecto onírico (irreal), o los combates, que tienden a ser más dramáticos que violentos, sino las emociones de los personajes, sus sentimientos, su fuerza interior, lo que aprenden sobre la amistad y el amor a través de esos enfrentamientos o esas vivencias que les ponen a prueba.

Incluso cuando no se da ese viaje a otro mundo sino que los elementos de fantasía se integran en el propio (sin provocar extrañeza, como una suerte de “realismo mágico” (Roas, 2001, p. 12), aunque esta noción por asociarse a cierta corriente literaria, y porque a su vez el “realismo cotidiano” en la obra puede variar o crear a su vez un “mundo cotidiano paralelo o ficticio”, no va a ser empleada)

el recurso a la fantasía se puede emplear para solucionar problemas reales de forma imaginativa, ofrecer una vía de escape, o enfrentar al niño con situaciones que

requieren valor e inteligencia. Además, aparte de ser una forma de liberación imaginativa para el niño, la fantasía puede ser un eficaz vehículo para la enseñanza moral, puesto que la acción se hace más relevante por la proximidad de lo fantástico a la realidad del personaje- niño (Davis, 2000, p. 493).

Este empleo de la fantasía es coincidente con los fines y principios del manga *shōjo* y por tanto del *mahō shōjo*, tanto cuando está orientado a niñas y preadolescentes, como a adolescentes (sin olvidar la tendencia a la “infantilización” de este género, coincidente con su ideal femenino ya expuesto). La fantasía “doméstica” suele oponerse al otro subtipo de fantasía, la llamada “alta fantasía”, término que, de acuerdo a Palomares Marín y Montaner Bueno (2015, p. 13) “proviene del término inglés *high fantasy*, conocido especialmente a partir de los textos de J.R.R. Tolkien”. En la “alta fantasía”

el lector se introduce directamente en un mundo nuevo, totalmente desconocido y sin ninguna alusión al mundo “real”, (...) y el escritor tendrá la dificultad añadida de dibujar las líneas de un mundo verosímil para aquel que se introduce en sus páginas (Palomares Marín y Montaner Bueno, 2015, p. 13)

En la “alta fantasía”, por tanto, el único mundo representado es el secundario (Davis, 2000). Por oposición a la “alta fantasía”, la fantasía doméstica suele conocerse como “baja fantasía”, lo cual no conlleva ningún juicio sobre la calidad de la obra en cuestión, sino que está relacionado con la clase de pacto ficcional que se establece con el lector. En la “alta fantasía”, el nivel de inmersión exigido para comprender la historia es justamente, alto, pues se plantea un mundo con sus propias normas desde el principio que puede ir en contra de todo lo que conoce el lector; en la “baja fantasía” este nivel de exigencia es más bajo, haciendo la transición hacia el mundo secundario más cómoda y menos demandante, gracias a que el lector es introducido primero a un mundo similar al suyo (RealH, 2014). Para RealH (2014) lo que define a este subgénero de la fantasía es “la manifestación en el mundo actual/primario/”real” de un elemento sobrenatural que, por lo demás, debe provenir necesariamente de Otro Mundo” (párr. 9), de ahí que no sea siempre necesario mostrar ese mundo secundario.

La fantasía “doméstica” además facilita la identificación del lector con los personajes (RealH, 2014):

Debido a que el protagonista de la historias de Baja Fantasía usualmente empieza la historia con un conocimiento del Otro Mundo igual al de lector, se crea una conexión entre ambos que hace que este último pueda identificarse más fácilmente con el personaje principal que en otras narrativas de Fantasía. De esta manera, las aventuras del protagonista se convierten en una suerte de viaje iniciático en que el

personaje y el lector van adquiriendo conocimientos acerca del funcionamiento del Otro Mundo que se vuelven fundamentales para el desarrollo del relato. (...) Este efecto de identificación permite, además, que el escritor pueda presentar los aspectos menos dramáticos de su Fantasía —como el trasfondo pseudo-histórico de la historia que se está contando, por ejemplo— a través de personajes que van entregando esta información a él/los protagonista(s) y, de paso, se considera que el lector los recibe e incorpora como partes importantes de la información necesaria para comprender mejor el conflicto actual e, indirectamente, el Otro Mundo en su más amplio espectro (párr. 10-11).

En el manga *shōjo* el recurso a la “alta fantasía” parece actualmente bastante menor que en el *shōnen*, que aunque en sus “altas fantasías” introduce elementos reconocibles y familiares, que permitan al lector poder identificarse con los personajes más fácilmente (por ejemplo, referencias “disfrazadas” a la propia cultura japonesa) sí tiende a crear más mundos alternativos donde los protagonistas viven y dejan un impacto⁶.

- Sin embargo, como última hipótesis sobre otro rasgo característico del *mahō shōjo*, el recurso a la “baja fantasía” permite que la aventura no tenga repercusiones en la vida cotidiana de las protagonistas, en el sentido de que toda su gesta (que puede llegar a significar la salvación de la destrucción de todo el planeta) nunca será conocida por el resto del mundo, con excepción de sus amigos más cercanos y parejas (los padres también permanecerán ignorantes), y de ese modo las chicas podrán regresar a su vida normal, simplemente con el añadido de la experiencia vivida y la gratificación del deber cumplido.

⁶ Para valorar esto se han tenido en cuenta algunos de los mayores éxitos del género de fantasía del manga *shōnen*, como *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Full Metal Alchemist*, *Inuyasha*, *Bleach* y *Saint Seiya*, con ventas millonarias en todo el mundo y exitosos también en España (Fernández García, 2014). Sólo los tres últimos títulos pueden considerarse baja fantasía, y aún así la mayor parte de la acción transcurre en el mundo secundario: llama la atención el caso de *Inuyasha*, obra de una famosa autora, Rumiko Takahashi, y único caso con una protagonista femenina, que es la que viaja del mundo primario al secundario, y que termina quedándose a vivir en el mundo de fantasía. En el resto de las obras el protagonismo femenino es más secundario (o muy secundario).

Capítulo 3.

Metodología: modelo de análisis, el objeto de estudio y los Arquetipos Abiertos propuestos

3.1. Modelo de análisis

A la luz de las bases teóricas expuestas, se pasa a continuación a detallar el modelo de análisis de personajes integral que se ha creado para su aplicación en este trabajo, y que se entiende como el más adecuado para analizar (y crear) personajes en cualquier obra de ficción narrativa y en concreto en la historieta, y que permite asimismo y a través de la Teoría del Arquetipo Abierto, analizar los temas elegidos presentes en las obras objeto de estudio, y ver cómo afectan a los personajes, permitiendo no sólo valorar los verosímiles cerrados presentes en la obra, tal y como ya se venía haciendo por la crítica, sino también y más claramente los verosímiles abiertos, permitiendo la propuesta de nuevas rutas creativas a través de su encarnación predilecta, el personaje. Este modelo de análisis incorpora además la perspectiva de género de manera totalmente integrada y transversal, guiándose por los postulados de la decisión del Séptimo Programa Marco (7PM) de la Unión Europea para la integración de la dimensión de género y la igualdad de género en todos los ámbitos de la investigación (Manual. El género en la investigación, 2011, parte 1.3.). De este modo se cumple con los objetivos marcados para esta tesis.

Pasando ya a la descripción del modelo, en todo estudio de personajes, debe analizarse:

1-El género narrativo de la obra: que se trate de un cuento o de una novela va a afectar a la configuración de los personajes (el espacio con el que cuentan para darse a conocer y ser desarrollados, la intencionalidad de la obra), y lo mismo sucede en el caso de que haya serialización: la serie tenderá a la iteración, el serial no, y eso afecta a la caracterización (también pueden darse forma híbridas como el flexirelato).

En el caso de los cómics, debe distinguirse por tanto si se trata de un cuento gráfico o de una novela gráfica, y si se presenta en una forma serializada (serie, serial, flexirelato). Sobra decir que el análisis de personajes debe realizarse sobre toda la obra, completa, especialmente cuando se trata de una novela gráfica, pues hasta el final de la misma el personaje no está terminado (Bobes, 1993).

2-Otro género o géneros a los que pertenezca de la obra:

Dentro del género narrativo,

- por una parte hay que analizar qué clase de verosimilitud y pacto ficcional establece el texto con el lector, es decir, si se trata de una obra realista, o de fantasía (o ciencia ficción). Esto va a repercutir en la caracterización, siempre teniendo en cuenta

que una obra de fantasía puede tener un enfoque realista de los personajes y las relaciones humanas, y que una obra ambientada en un contexto cotidiano puede no sentirse “realista” por los lectores (por personajes excesivamente estereotipados, por ejemplo); la diferencia en este caso de “realismo” o “fantasía” dependería más bien del mundo posible planteado, si es el “real”, o es otro alternativo, como ya se ha visto. En este sentido es preciso recordar la teoría del “realismo intencional” de Darío Villanueva (1992), que centra el efecto del realismo en la actividad del lector: “durante la lectura intencionalmente realista de un texto cualquiera, el campo de referencia interno (o co-textual) es proyectado por el lector como paralelo a un campo de referencia externo (o contextual) (...) y así se realiza ese proceso de reconocimiento por el cual el lector conecta el mundo producido por el texto con el mundo del cual él mismo tiene un conocimiento directo o indirecto” (Pérez-Bustamante Mourier, 1993-1994, p. 422). Villanueva (1992) defiende que el lector normal tiende espontáneamente a la lectura intencionalmente realista de los textos, y tras asumir el pacto ficcional (o suspensión de la incredulidad), y la implicación en el mundo representado, termina por “integrar el mundo interno de referencia del texto en su propio mundo de referencia, externo y experiencial, “realista” (Pérez-Bustamante Mourier, 1993-1994, p. 423). Esta actitud va a poder detectarse en los lectores jóvenes o muy jóvenes para los que van orientadas las obras objeto de estudio, aunque se trate de obras calificadas como de “fantasía” (pero ya se expuso cómo la “baja fantasía” apela precisamente a una lectura “realista” en el sentido de que ciertas enseñanzas se integren en la vida “real” del lector). Ciertamente hay obras que se postulan por sus creadores como realistas, y Villanueva enumera algunas formas convencionales que invitan a esa “actualización realista” por parte del lector, que Pérez-Bustamante Mourier (1993-1994) sintetiza con mucha claridad, pero es preciso que esa intencionalidad realista del autor converja con la del receptor. Sin embargo no debe, por tanto, desecharse la capacidad de influencia “realista” de las obras que no se planteen como tales, sobre todo cuando en ellas se detecta una intencionalidad prescriptiva que está invitando a una doble lectura por parte del lector: la que termina en los confines del mundo ficcional planteado y la que le invita a extraer enseñanzas y mensajes prácticos para su vida.

- después es preciso analizar si la obra pertenece a algún género que oriente la lectura (y que haya guiado su creación). El estudio de ese canon permite conocer el verosímil “cerrado” que ha podido manejar el autor y las referencias al mismo que se encuentran en la propia obra y sus personajes.

De acuerdo con Eco (1993, p. 80) todo autor prevé un Lector Modelo “capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente” debido a que “el texto postula la cooperación del lector como condición de su actualización (...) *un texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo*” (Eco, 1993, p.79). De este modo, por un lado “el autor presupone la competencia de su Lector Modelo; por otro, la *instituye*” (Eco, 1993, p. 80).

Esta cuestión del Lector Modelo es muy importante toda vez el objeto de este estudio son obras creadas en coordenadas culturales muy diferentes a las de los lectores españoles, y por tanto, el análisis que se ha llevado a cabo anteriormente sobre el género *shōjo* y el subgénero *mahō shōjo* ha permitido entender cómo las obras se crean y esperan ser interpretadas; debido a sus condicionantes convencionales y a su búsqueda de un *target* (o diana) preciso se pueden considerar “textos cerrados” como los define Eco (1993). Sin embargo, de acuerdo con el propio Eco “nada hay más abierto que un texto cerrado” (1993, p. 83) y aparte de aproximarse a la interpretación precisa y esperada por estos textos, los lectores españoles y occidentales en general sin duda habrán de realizar interpretaciones basadas en su propio ámbito de experiencia, que no es el del lector japonés. Las obras que van a ser analizadas, por tanto, incluso aunque el lector español sea conocedor de la cultura japonesa y haya ido acumulando lecturas de obras del género, a menos que sea un especialista, generarán fácilmente interpretaciones que se apartan del modelo de lector propuesto originalmente, es decir, lecturas “abiertas” que dependen de la actividad del lector. Y que en este caso se pueden considerar “malinterpretaciones”. Esto ya se constató al hablar de la recepción de la “amistad apasionada” en Occidente, que podía ser interpretada como una relación homosexual erróneamente de acuerdo a Shamoan (2012), o del “efecto transgresor” de las “magical girls”, dependiente del canon occidental con el que se han comparado, para el que resultaban novedosas, pero que queda muy matizado tras el estudio de la figura femenina en el *shōjo* y la función en las obras de lo *kawaii*.

Por ello, y dado que se trata de obras “de género” ha sido muy importante entender previamente dicho género, para luego poder realizar una interpretación más ajustada de los personajes y las historias en que se mueven, sin caer en errores causados por un estudio “etnocéntrico”. Pero al mismo tiempo, y a través de la teoría del Arquetipo Abierto, es posible tener en cuenta esa recepción “no modélica”, es decir, las otras posibles interpretaciones que va a suscitar el texto, y que resultan muy interesantes

dado que este estudio tiene en cuenta el punto de vista español/occidental, y es preciso observar cómo dichas obras pueden apelar a ese otro tipo de lectores y también cómo pueden chocar o armonizarse con sus horizontes creativos e interpretativos, o promover un cambio en los mismos derivado justamente de esa “malinterpretación”. Esto hace regresar la cuestión de la supuesta “universalidad” de temas y obras. (Aquí se defiende no obstante que los textos “cerrados” nunca van a serlo del todo: en todos ellos van a poder encontrarse elementos que invitan a otras lecturas, derivados del propio texto y no sólo de la libre actividad del receptor).

Todo esto, junto al tono o tonos de la obra (humorístico, dramático, etc.), va a repercutir en la interpretación que se haga de los personajes.

3-Los personajes (el análisis de personajes propiamente dicho).

Para analizar los personajes dentro de la acción y en sí mismos considerados, se propone la utilización de los dos modelos de análisis derivados del estudio de la obra de Seger (1991), correspondientes a las Tablas 1, 4 y 5 del Capítulo 1, al que cabe remitirse. Para recabar los datos necesarios, se atiende a los signos de ser, de acción o situación y de relación siguiendo a Bobes (1993):

SIGNOS DE SER	SIGNOS DE ACCIÓN O SITUACIÓN	SIGNOS DE RELACIÓN
Elementos más o menos estáticos que permiten reconocer al personaje: -Nombre -En el caso del cómic, la representación icónica del cuerpo (Muro Munilla, 2004).	-Lo que hace el personaje. -Lo que dice (o piensa, si es posible conocer sus pensamientos) el personaje. -El contexto en el que lo hace o dice (o piensa).	-Las relaciones que mantiene el personaje con otros personajes: lo que hace, dice o piensa respecto a otros, -y lo que otros personajes (o el narrador) hacen, dicen o piensan respecto a él.

Tabla 1. Signos que orientan la recogida de datos sobre el personaje.

Sin embargo, la recogida de datos es guiada por los dos siguientes modelos, que permiten responder a la cuestión “¿quién es el personaje?” y valorar su construcción.

El primer modelo permite valorar si el personaje está técnicamente bien construido dentro de la historia, por lo que se considera el “modelo técnico” y responde a la Tabla 1 del Capítulo 1 de esta tesis, elaborada a partir de los elementos de la caracterización del personaje según Seger (1991). Como se recordará (Bobes, 1993), acción y personaje mantienen una relación de igualdad entre sí (sin acción no hay

personaje, sin personaje no hay acción) y por tanto este primer modelo analiza al personaje en la acción, y el cómo sean los personajes repercutirá en cómo sea la historia que se cuenta. No es posible un análisis de personajes que los desgaje de la acción, no pueden ser considerados aisladamente (o de modo global o superficial) como se hace en algunos análisis de personajes “psicologistas”. Por ello, para analizar cómo está contruido el personaje y su papel en la historia, se debe responder a las cuestiones expuestas en la Tabla 2, a medida que progresa el personaje en la acción que se está contando, y que es analizada al mismo tiempo. Esto es, se debe analizar la motivación, acción y meta del personaje. Ciertamente, primero será necesario averiguar qué quiere el personaje, para luego pasar a analizar por qué lo quiere y que acción lleva a cabo para conseguirlo. Sin embargo el esquema responde al orden de creación y presentación de los elementos en la historia: el personaje tiene una meta, sí, pero sobre todo tiene una motivación, un detonante, que le lleva a actuar, y sólo al final se sabrá que meta (resultado) obtiene, pues las metas (y las motivaciones) pueden variar a lo largo de la historia.

Las consecuencias negativas para la caracterización de que alguno de estos elementos sea débil o poco claro se detallan en el cuadro, así como los rasgos positivos que deberían presentar. De esta manera es posible valorar si el personaje está bien construido o no, si tiene un papel en la historia o si simplemente se deja llevar por la trama (relación de desigualdad acción-personaje), y entender el por qué del efecto de desinterés o falta de identificación con él que puede causar en el lector (meta y motivación poco interesantes o confusas). Incluso si el personaje es “misterioso” y sus motivaciones son desconocidas, no pueden serlo para su creador, y al menos deben poder deducirse de sus acciones. Otras veces la motivación proviene de un hecho externo, pero basta este para explicarla.

MOTIVACIÓN	ACCIÓN	META
¿Por qué quiere eso el personaje?	¿Qué acción es capaz de realizar para conseguirlo?	¿Qué quiere el personaje?
FUNCIÓN: Actúa como “detonante”, “empuja al personaje dentro de la historia” (Segar, 1991, p. 163, y p.41 sobre el detonante), “empuja al personaje” (p.171) a lo largo de la historia.	FUNCIÓN: Aporta credibilidad al personaje, “manifiesta su fuerza y sinceridad” porque no sólo quiere algo, sino que hace algo para conseguirlo (p. 173).	FUNCIÓN: Dirige la motivación, conduce al personaje hacia el clímax de la historia (logro de la meta) (p.171).
TIPOS: 1-Motivación mostrada, presente y fuerte (p. 163 y ss.): “acción física” o “acción específica” (p. 41) o hecho concreto, “diálogo” y “situación” (combinación de las anteriores sin momento específico como detonante). 2-Motivación dicha, pasada y más débil (p.168 y ss.): “discurso explicativo” y “flashback”.	TIPOS: 1-Puntos de acción (hacen progresar la historia, exigen reacción): barrera, complicación y revés (p. 87 y ss.) 2-Puntos de giro: cambian el curso de la historia (p.45 y ss.). 3-Beats: incidente o suceso dramático, su acumulación crea escenas, actos, la historia (p.44).	TIPOS: Pirámide de Maslow (“riesgos psicológicos”): 1-Supervivencia. 2-Seguridad y protección. 3-Amor y posesión. 4-Estima y respeto propio. 5-La necesidad de conocer y entender. 6-La estética. 7-Autorrealización. (p. 132).
RASGOS DE UNA BUENA MOTIVACIÓN (p. 171): 1-Claridad 2-Está bien definida 3-Cumple con su función (actúa como catalizador).	RASGOS DE UNA BUENA ACCIÓN: 1-Proporcional a la meta (p.176). 2-Concreta (p.173). 3-Fuerte (p.173).	RASGOS DE UNA BUENA META (p. 172): 1-Es esencial, importante para el personaje. 2-Genera conflicto. 3-Permite cambiar o probar al personaje.
Consecuencias de la motivación débil o poco clara (p. 162): 1-No involucra al receptor, pérdida de interés en el personaje. 2-La historia pierde “impulso” (p. 86 y ss. sobre este término).	Consecuencias de una acción débil o poco clara (p.176): 1- Personajes pasivos, “víctimas del argumento”, no provocan el clímax: pérdida de interés. 2-Efecto de separación acción-personaje.	Consecuencias de la meta débil o poco clara (p. 171-172): 1-No convence, pérdida de preocupación por/ identificación con el personaje. 2-La historia se hace confusa (“impulso” mal dirigido).
Se corresponde con EL PLANTEAMIENTO de la historia (cfr. p.33 y ss.).	Se corresponde con LA CUESTIÓN CENTRAL de la historia (cfr. p.43 y ss.).	Se corresponde con EL CLÍMAX de la historia (cfr. p. 54 y ss.).

Tabla 2. Modelo técnico (parte A) de análisis del personaje.

Se puede decir que la valoración de los personajes es también una valoración de la historia en sí, como está planteada y cómo funciona. Ahora bien, para completar este

modelo es necesario tener en cuenta también que normalmente, para lograr la meta, se presentará alguna clase de conflicto. Los tipos de conflictos según Seger (1991) fueron resumidos en la Tabla 4 del Capítulo 1 que pasa a ser reproducida aquí aunque con un cambio en la definición de conflicto de relación que será explicada más abajo:

CONFLICTO INTERNO	CONFLICTO DE RELACIÓN	CONFLICTO SOCIAL	CONFLICTO DE SITUACIÓN	CONFLICTO CÓSMICO
Manifiesta el mundo interior del personaje, sus dudas e inseguridades (Seger, 1991, p.182). Plantea un conflicto consigo mismo.	Muestra los problemas entre las metas, motivaciones o acciones del protagonista/s y antagonista/s	Plantea el conflicto entre una persona y un grupo (p. 188).	Una situación genera que los personajes se enfrenten a situaciones de vida o muerte, catástrofes (p.192).	Entre el personaje y una entidad sobrenatural o deidad (p.193).
Cuando se exterioriza pasa a ser un conflicto de relación (p. 185).		A menudo el conflicto social se personaliza en personajes concretos (p. 189), se vuelve de relación.	Se vuelve de relación al enfrentar las diferentes reacciones de los personajes a la situación (p. 192).	Suele proyectarse sobre otros personajes y convertirlo en uno de relación (p.193).

Tabla 3. Tipos de conflictos (modelo técnico parte B).

Es útil conocer los tipos de conflictos, esto es, los obstáculos que se presentan para que el personaje alcance su meta, pues son relevantes a la hora de categorizar y entender las historias y por tanto a sus personajes. Porque incluso aunque el conflicto termine planteándose como de relación para poder mostrarlo, no va a ser igual la valoración que pueda hacerse de una historia planteada como conflicto social que una planteada sólo como conflicto de relación a secas. La “dimensión” de la historia varía, el número de personajes involucrados también, y los resultados que se esperan alcanzar con la historia difieren (el problema de “personalizar” en exceso los conflictos es que esa “dimensión” más amplia que podía lograr la historia se pierde, y esto es frecuente en la ficción comercial; así, un conflicto global (“salvar el mundo”, “una guerra interplanetaria”) se termina reduciendo a un conflicto casi familiar, lo que, dependiendo del género de la obra, puede afectar a su verosimilitud, o simplificar demasiado la historia, ignorando otros personajes y por tanto, otros posibles verosímiles más enriquecedores).

La valoración del conflicto va a derivar de la valoración resultante de cada personaje obtenida tras la aplicación de la parte A del modelo técnico (Tabla 2). Así, el conflicto perderá fuerza si el protagonista está bien definido pero su antagonista no. Sin

embargo, no todas las relaciones entre personajes son de conflicto. Ya se ha analizado cómo muchos autores, incluida la propia Seger (1991) terminan teniendo una visión instrumental o funcionalista de los personajes, que pasan a ser definidos por su relación con el protagonista, o por su papel o rol en la historia. Como partes de un todo, y no como totalidades que interactúan entre sí. A la hora de valorar la dimensión relacional de los personajes, se propone recurrir a categorías derivadas de su mayor o menor presencia o participación en la historia, pero considerando a todos los personajes como iguales en cuanto a su potencialidad como personajes tridimensionales. Así, puede distinguirse entre:

Protagonista(s)	Secundarios	Antagonista(s)
<p>Es el personaje sobre el que se estructura la acción y el centro de interés para el receptor (Muro Munilla, 2004, 202):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Suele estar más presente que cualquier otro en la acción. -Es el personaje del que se da más información. -Es el que establece más relaciones con el resto de personajes. <p>Es el personaje que determina el tono de la historia (Fernández García, 2013). Si la historia se contase con otro protagonista, cambiaría.</p> <p>Puede haber un personaje principal o destacado, o varios protagonistas. A veces se habla de co-protagonistas para denotar un protagonismo menor de estos.</p>	<p>Pueden tener una relación de conflicto con el protagonista, sin que se considere el conflicto principal o más importante, normalmente tendrán cualquier otra clase de relación (cooperación, afecto, apoyo, indiferencia...).</p> <p>Se diferencian por ser personajes de los que se suministra menos información que de los protagonistas, y que no centran la acción principal sobre sí.</p> <p>Pueden ser foco de interés para el receptor (secundarios carismáticos). Aportan multidimensionalidad a la historia.</p> <p>Dependiendo de su nivel de participación en la historia, relevancia e información suministrada sobre ellos, se distingue entre personajes secundarios, muy secundarios, incidentales, de fondo.</p>	<p>Se le considera como tal por su relación de conflicto principal con el protagonista</p> <p>Puede ser tratado como protagonista o secundario.</p>

Tabla 4. Tipos de personajes por su participación en la historia (modelo técnico parte

C).

Estas categorías son frecuentemente utilizadas, especialmente para referirse a actores reales, de carne y hueso, pero poco aplicadas en la creación de personajes. Sin embargo pensar en los personajes en estos términos, permite evitar el encasillamiento de los mismos en un rol determinado, tendente a la estereotipación, que ahogue las posibilidades del personaje. Permite tomar conciencia de esa capacidad para hacerse tridimensional del personaje aparentemente plano, que lo es simplemente porque la historia no permite tener un conocimiento más que superficial de él. Por tanto la consideración sobre qué categoría ocupa cada personaje deriva de la mayor o menor información que se suministre sobre el personaje y la importancia que se le concede por tanto para la historia. No obstante, el término “importancia” es algo difuso: aunque se suele considerar que a los protagonistas les suceden los acontecimientos más importantes, y que son los personajes que más evolucionan (Muro Munilla, 2004) no siempre sucede así, siendo los secundarios en ocasiones los que más evolucionan por la acción del protagonista o a los que les pasan los eventos relativamente más “importantes”, y del mismo modo, el papel de un personaje “incidental” puede ser de suma “importancia” para el desarrollo de la acción (secundarios memorables). Por otra parte el interés que despierte cada personaje en el lector varía, pues aunque este tenderá a identificarse y seguir la historia con el protagonista propuesto, puede terminar queriendo saber más del secundario por el que ha llegado a sentir más afinidad que por el protagonista, y deseando que se mueva a un rol más protagónico. También es un error pensar que el protagonista es quien debe “tirar de la acción” o que esta le exige ser de una determinada forma, entrando ya en el terreno de las convenciones, sobre todo del género: es posible hacer recaer el peso de dichas convenciones en personajes secundarios y co-protagonistas, dejando al protagonista para ser más libre de actuar y desenvolverse (rasgo que como Bobes observa (1993) suele atribuirse a los secundarios que libres del “peso de la acción” pueden llegar por ese camino a ganarse más el afecto del lector). Se puede hablar en estos casos de un esquema donde co-protagonistas más convencionales sirven de soporte para introducir un personaje más revolucionario, cuyo comportamiento y forma de ser “diferentes” saldrán reforzados gracias a ser justamente el protagonista (Fernández García, 2013).

Lo que termina por caracterizar a un buen protagonista es el ser el personaje que determina el tono de la historia, el enfoque que se le da; el hecho de que la personalidad del protagonista sea tal que, de contarse la historia desde el punto de vista de otro personaje, esta cambiaría, aunque sucediese más o menos lo mismo. El buen

protagonista no puede ser intercambiable, cuando se desea mostrar un protagonismo claro, pues puede haber acciones similares, pero no son desarrolladas como las desarrolla ese protagonista, y en ello radica la originalidad de la historia. En los casos con varios protagonistas, su valoración positiva deriva también de lograr un equilibrio entre el protagonismo concedido a todos los personajes principales, de un buen reparto de esa “importancia” para la acción o acciones coincidentes que desarrollan, que se centra en el nivel de información ofrecido del personaje (que tiene relación con el segundo modelo de análisis). Por tanto, la diferencia entre personajes principales y secundarios va a radicar en el nivel de desarrollo percibido como personajes, en su nivel de tridimensionalidad logrado, y en lo mucho o poco que se sabe de ellos, que repercute en lo segundo, sin que eso niegue el hecho de que el personaje que aparece apenas en una página no se pueda sentir como “logrado” o potencialmente “redondo” (en terminología de Forster) aunque se tenga poca información sobre él. No obstante, el buen protagonista será el personaje elegido para estructurar la acción principal del relato (y por eso ha sido “elegido” como protagonista) incluso cuando se narre desde el punto de vista de otros personajes (influyendo para marcar el tono de la historia, no importa qué clase de narrador se utilice), y será el motor de la acción, el que centra la acción sobre sí, pues aunque esté ausente será una presencia latente, y será el que hace relacionarse entre ellos al resto de personajes o el que mantiene más relaciones con los demás personajes. Esta característica de “pegamento” del buen protagonista se suma a las anteriores, para conseguir la unidad de personaje y acción en un plano de igualdad (Bobes, 1993). Cuando el protagonista está desdibujado, se diluye en la acción, tiene poca importancia en su propia historia, no es memorable... merece la pena preguntarse si merece la consideración de (buen) protagonista. Si fallan la motivación, la meta o la propia acción, el protagonista tal vez sea el personaje en el que se ha focalizado la historia o al que le suceden los hechos más relevantes, tal vez sea el personaje sobre el que se quiere lograr la identificación del lector, pero terminará siendo una mera función que mueve la acción, o un protagonista “impuesto” por el autor en detrimento de otros personajes más interesantes, si los hay. El protagonista lo es porque, si en él fallan los elementos de la parte A de este modelo técnico, la historia se siente mal hecha y falta de interés. Los personajes principales por tanto son el corazón de la acción. Sin ellos nada tiene sentido. Los secundarios pueden desarrollar sus propias acciones, pero no son los que dan sentido a esa historia, la historia (la acción) del protagonista o protagonistas. De nuevo, valorarlos por su “importancia” para la historia es peligroso, pues es un término

muy abstracto, pero los secundarios lo son porque sin ellos podría haber historia (tal vez un poco cambiada en su caso y dependiendo del personaje, o incluso muy cambiada porque cambiarían las acciones que debería llevar a cabo el protagonista) pero sin el protagonista no habría nada, porque es “su historia”. Dar valor a la información que se suministra de los personajes también es importante porque permite mejorar la caracterización: si de un personaje relevante para la acción se sabe tan poco (por ejemplo de su pasado o de su familia) como de un personaje muy secundario, esto va a repercutir en su apreciación como personaje estereotipado; por el contrario, si de un personaje muy secundario se suministra mucha información, puede pensar el lector que posee un protagonismo mayor del que luego se le dispensa, haciendo que toda esa información termine siendo superflua: no hay un equilibrio entre la información dada y la acción efectivamente desarrollada por el personaje (y en la ficción es preferible que todo sea relevante). En resumen, la propuesta es encarar a los personajes de una historia en un plano de igualdad, se sepa mucho o poco de ellos, y no verlos como meros papeles o roles, como partes de un todo, sino como esos “trasuntos de persona” que interactúan entre sí, pudiendo repercutir más o menos en la acción independientemente de lo mucho o poco que hayan sido conocidos por el lector (o el propio protagonista).

Por otro lado, es preciso matizar que el conflicto que define qué personaje va a ocupar el rol de antagonista no tiene por qué obedecer a un choque de metas mutuamente excluyentes, como Seger (1991) proponía originalmente para definir el conflicto de relación; de hecho las metas pueden ser coincidentes pero es el modo de alcanzarlas lo que hace que los personajes choquen. Otras veces son las motivaciones las que generan el conflicto aunque lo que los personajes quieran sea (o parezca ser) lo mismo. Es por esto que se ha modificado la definición de conflicto de relación en la Tabla 3, volviéndolo paralelo a la “columna vertebral” del personaje expresada en la Tabla 2 (parte A del modelo). De este modo puede observarse cómo el conflicto repercute en la motivación, la acción o la meta de cada personaje (aunque el término se utilice en singular no hace falta decir que los personajes pueden tener diversas motivaciones y metas y llevar a cabo múltiples acciones) y cómo los personajes se relacionan entre sí, observando cómo interactúan sus metas, motivaciones y acciones. Esto puede resumirse del siguiente modo: **“Las relaciones entre personajes van a seguir el mismo esquema de motivación, acción y meta que construye a cada personaje”**. Por tanto a las relaciones se les puede aplicar el esquema propuesto en la Tabla 2 (parte A del modelo técnico): los personajes se relacionarán (directa o

indirectamente) entre sí en función de sus motivaciones, que se reflejarán en esas acciones de “relación” y se orientarán a unas metas. Aunque se haya privilegiado la relación “conflictiva” en la ficción existen muchos otros tipos de relaciones no menos importantes. Algunos ejemplos se han mencionado al hablar de los secundarios en la Tabla 4 (parte C del modelo), y tan importante como el conflicto son las relaciones afectivas (en lugar de ver a un personaje como el interés afectivo de otro (llegando Seger (1991) a ver su papel como un medio para dar volumen a otro personaje más que ver a dicho “interés afectivo” como un fin en sí mismo) es preferible hablar en términos de personajes relacionados entre sí por una relación afectiva (la que sea, afectivo-sexual, familiar, amistosa...), por relaciones de ayuda y cooperación, etc. Todas estas relaciones, como tales, van a afectar (de algún modo, y si no les afectan en absoluto cabe preguntarse por qué, y si es un error de caracterización) a los personajes involucrados en ellas y van a poder observarse desde el punto de vista de cada personaje partícipe, desde el punto de vista de terceros no participantes de la relación y desde el del propio narrador. Aunque dichos puntos de vista nunca se muestren, es preciso saber que existen, abandonar un criterio “egocéntrico” de construcción del personaje, y ver al resto de personajes como sujetos de la relación en la que participan y no sólo como objetos de la acción del protagonista. En el caso del conflicto, el antagonista también va a ser sujeto de la acción conflictiva, (desde su punto de vista su antagonista es el protagonista), y no tiene por qué ser un personaje negativo: estas categorías no dan cuenta de los valores o contravalores presentes en los personajes, sino que permiten su valoración técnica, su buena o mala construcción en relación a la acción que desarrollan, y averiguar su papel en la historia del protagonista o protagonistas tal y como es planteada por el autor y percibida por el lector. Es preciso dejar claro que aquí “antagonista” no es sinónimo de “villano”, sino de personaje que protagoniza el conflicto principal con el protagonista, pudiendo ser dicho conflicto muy variado y obedecer a motivos diversos. ¿Cabe una historia sin villanos? Es perfectamente posible. Y tal y como se ha formulado el conflicto, este puede resolverse de muchas formas, incluida una satisfactoria para ambas partes.

De este modo se pasa de esquemas “protagonico-céntricos”, donde todos los personajes son satélites del personaje principal, a guisa de complementos o de aspectos de esa personalidad “arquetípica primordial”, encarnando arquetipos que sirven “para dar volumen” o “contrastar” con el protagonista, único “humano completo” que interesa desarrollar, a una visión de los personajes como sujetos completos, individuales, más o

menos “dados a conocer” (desarrollados) en la historia o acción en función de su papel en esta, determinado por el personaje elegido como protagonista, pero que, como “seres humanos” aún ficticios, merecen la misma consideración a su capacidad para desenvolverse como “trasuntos de persona” y un trato igualitario a la hora de trabajar con ellos.

Este análisis de personajes se completa con el segundo modelo, que permite apreciar las dimensiones del personaje, y responde a la Tabla 5 del Capítulo 1:

PENSAR	ACTUAR	SENTIR (para seguir con la cadena de verbos, EMOCIONES según Seger).
1-MODO DE PENSAR. Creencias del personaje, modo de razonar (Seger, 1991, p.202-203). Ej: ideología, religión.	1-DECISIONES. La decisión de actuar que toma el personaje (p.204).	1-VIDA EMOCIONAL. Carácter sentimental del personaje (p. 202).
CARACTERÍSTICAS (p.203): Respalda las acciones del personaje y se manifiesta a través de ellas (sobre todo en el caso del drama).	CARACTERÍSTICAS (p.204): Momento revelador del personaje. Una de las dos partes que componen la acción (a veces se suprime). Debe conducir a acciones concretas (p. 205).	CARACTERÍSTICAS (p. 206): Relacionada con las actitudes del personaje ante la vida, que la provocan o son provocadas por esta. Puede ser habitual y extraordinaria.
PROBLEMAS: 1-El personaje demasiado definido por este aspecto puede resultar aburrido (p. 203). Puede hablar mucho y hacer poco. 2-El conflicto entre el modo de pensar y la acción genera personajes “hipócritas” (p.203).	PROBLEMAS: Falta de actividad del personaje, indecisión. Personaje pasivo al que le sucede la historia, en lugar de hacerla progresar por sí mismo (p. 206).	PROBLEMAS: No ser mostrada (p. 206).
2-ACTITUDES. Postura ante la vida del personaje, cómo ve la vida y reacciona ante ella (p.203). Ej: cinismo, optimismo.	2- ACCIONES. La acción concreta que realiza el personaje (p. 204).	2-REACCIONES EMOCIONALES. Manifestación de las emociones, reacciones ante estímulos concretos, y acciones (p. 206).
CARACTERÍSTICAS: Más usadas para conocer al personaje, se manifiesta en las acciones y las relaciones con el resto de personajes, y en sus emociones (p. 206). Es más “actuante” que el modo de pensar (p. 203).	CARACTERÍSTICAS: Es la acción en sí misma (p. 204). Los personajes deben permanecer activos, hacer progresar la historia, de acuerdo a su función (p. 205).	CARACTERÍSTICAS: “Hacen posible la identificación con el personaje”, lo hacen comprensible, generan simpatía o antipatía (p. 207). Pueden ser habituales o extraordinarias, definen al personaje (p.207).
PROBLEMAS: Los mismos que para el modo de pensar.	PROBLEMAS: Los mismos que para la decisión de actuar.	PROBLEMAS: No ser mostradas (p. 207).

Tabla 5. Modelo de análisis de las dimensiones del personaje (modelo dimensional).

Siguiendo este esquema, se puede analizar cómo piensan, sienten y actúan los personajes respecto a la acción tomada para conseguir su meta y a sus motivaciones, y también respecto a las acciones, metas y motivaciones del resto de personajes con los

que se relacionan. Cómo piensan, sienten y actúan los personajes es esencial para terminar de formarse una opinión acerca de quiénes son. El modelo técnico permite responder a la pregunta acerca de quiénes son y qué hacen los personajes respecto a la acción, a la trama de la historia, pero este segundo modelo, el dimensional, permite saber “cómo son”, quiénes son “realmente”, y cuanto más se profundice en el personaje más datos habrá para saber por qué hace lo que hace y por qué lo hace como lo hace. Las tres dimensiones del personaje suministran la información necesaria para que, en combinación con el modelo técnico, poder encajar al personaje en una de estas tres categorías:

Personaje-Individuo	Personaje Típico o Tipo.	Personaje estereotipado - Estereotipo
Desarrollado en las tres dimensiones en coherencia con su “columna vertebral”, de manera propia e individual. Puede sorprender y tener reacciones inesperadas que no se corresponden con su “tipo” de personaje, ya que no es un tipo sino un individuo.	Desarrollado por exageración de alguno de sus rasgos, relacionado con alguna de las dimensiones, a la que se le da más importancia que al resto (más desarrollo). Es un personaje “extremado” o “exagerado” para encarnar un “tipo” de persona, ignorando otras facetas. Su comportamiento es más predecible.	Tipo desarrollado superficialmente, en base a estereotipos y convenciones. Sus motivaciones y decisiones se suelen dar por supuestas o son simplificadas, sus reacciones emocionales son convencionales o no son mostradas. Altamente predecible, puede terminar por resultar inverosímil.

Tabla 6. Tipos de personajes según su desarrollo tridimensional.

Si bien es posible mostrar los pensamientos, acciones y sentimientos de cualquiera de los tres tipos de personaje, las diferencias van a residir en el grado de desarrollo de cada una de las dimensiones y sobre todo de que se trate de un verdadero “desarrollo”, propio y original. Así, el personaje tenderá a estar estereotipado cuando sus dimensiones sean abordadas a través de estereotipos, que como ya se definieron, son fórmulas de pensamiento prefijadas que ahorran entrar en el fondo del asunto o siquiera planteárselo. El personaje “hará lo propio de él”, sin lugar para otras rutas alternativas pues estas se verán como negativas o impracticables. Habrá poco lugar para que se cuestione sus propias acciones o las de otros, para la reflexión, y los efectos de dichas acciones en su personalidad serán escasos o los ya previstos. En cualquier caso todo discurrirá conforme a las convenciones, lo esperable, los senderos ya transitados o dentro de los límites de los mismos. Frente a esto el personaje individual permite la

originalidad, la sorpresa, ofrece nueva información, nuevos verosímiles. Sus acciones y reacciones se sienten frescas y novedosas, pues se puede observar el mecanismo que lleva a ellas, que ha sido opacado, tergiversado u olvidado en el caso del estereotipo. El personaje-individuo experimenta la historia por sí mismo, no a través de cómo lo vivieron sus “antepasados” ficticiales que dictan el canon de lo adecuado.

El tipo es incluido porque procede del efecto de tipicidad derivado del reconocimiento por parte del lector de una situación familiar para él. Un personaje-individuo busca también provocar ese efecto típico, estético que, como decía Eco (2006, 206) se convierte en una “fórmula de conocimiento, modelo de comportamiento o metáfora individual sustitutiva de una categoría”. En el acto de tipificación por parte del lector se exageran unos rasgos del personaje en detrimento de otros, a la hora de interpretarlo, y puede ser la antesala del estereotipo, pero a diferencia de este, el tipo no está acabado y fijado, y cuando se trata de un efecto estético procede de personajes-individuo en los que destacan unas características que se ven como comunes de un “tipo de persona”, dado similar contexto y “personalidad”, “un tipo de carácter o actitud” o incluso cuando ya se “conoce” a un personaje, ciertas reacciones o gustos se identifican “como típicas, propias de ese personaje”. Por tanto el tipismo opera tanto por comparación con la experiencia del lector (en una interpretación intencionalmente realista), como dentro de la propia obra y hacia el personaje, como respecto a otras obras (personaje típico de un género). Es un acto de categorización, de abstracción, pero aún no es un estereotipo, no ha sido simplificado y reiterado, y posee toda la frescura y detalle que permiten un verdadero conocimiento. No obstante los personajes típicos, ya elaborados como tales, ahorran este proceso al lector y se aseguran el reconocimiento del tipismo. En este sentido se aproximarían a los estereotipos, aunque pueden desarrollarse de formas originales y profundizar más en sus dimensiones. Pueden considerarse un punto intermedio entre el personaje-individuo, y el personaje-estereotipo. Ya se ha comentado anteriormente que estas categorías no son estancas, y que incluso personajes bastante estereotipados van a poder tener sus “originalidades”, sus “chispazos de ingenio”, pues el disfrute por repetición tiene el límite del aburrimiento y la falta de emoción. No obstante, los estereotipos pueden sentirse frescos cuando el lector nunca antes se había topado con ellos, y no es excesivamente crítico o aún no ha desarrollado sus habilidades críticas, lo que sucede con el público más joven por la falta de experiencia, siendo las obras orientadas para un público infantil y juvenil, especialmente con una vocación comercial, que busca pero también implementa sus

tópicos homogeneizadores, las que pueden caer fácilmente en los estereotipos (también quizá por la creencia errónea de que los estereotipos son más “adecuados” porque simplifican la lectura, la hacen más accesible, pero también porque responden a alguna verdad universal, en tanto que arquetipos, y después de todo, se cree, no hacen daño a nadie...). No obstante, también cabe señalar la capacidad para hacer “lecturas abiertas” de los lectores más jóvenes, dotando de “vida” al estereotipo más allá de sus límites.

Centrándose en la cuestión de la información ofrecida, puede parecer que del individuo se ofrecerá mucha, del tipo menos y del estereotipo aún menos. Esto es cierto relativamente, porque no se trata tanto de la información como de la calidad de la misma. Lo que convierte a un personaje en estereotipado no es sólo su tratamiento superficial, sino que sea creado, que sus emociones, pensamientos y acciones sean tratados y desarrollados a la luz de prejuicios, clichés y estereotipos que forzosamente evitarán una mayor profundidad por definición, ya que el estereotipo trata de despachar la cuestión rápido, es una simplificación. Sin embargo no debe olvidarse que aún la potencialidad para ser un individuo puede hallarse en cualquier personaje, aunque sólo se desarrolle en los límites de un cuento corto y no haya espacio para más, el personaje puede sentirse vivo igualmente. En el personaje-individuo se van a tener en cuenta todas sus dimensiones por su creador, aún cuando no puedan plasmarse directamente, sí podrán deducirse al menos de sus acciones, que van a implicar esas reflexiones, y esas emociones, que lograrán así el cauce para ser mostradas. No es pues una cuestión de espacio, de páginas y páginas, o de largos monólogos interiores, si son vacíos y convencionales. Tampoco se trata de una originalidad a toda costa. Simplemente se trata de que el personaje se sienta auténtico, pues aunque haga lo mismo que otros, ese personaje sabe por qué lo hace. Su reacción es suya, aunque esté “viviendo” lo que otros ya han vivido, supuestamente. Y es en ese punto donde las diferencias y las novedades, una diferente comprensión o explicación, aparecen.

En resumen, una vez analizado el personaje en la acción y en sus dimensiones, es posible decir “quién y cómo es el personaje”, si está mejor o peor construido y si se trata de un personaje individualizado, típico o más o menos estereotipado.

Estos modelos se han juzgado adecuados para su aplicación al estudio de los personajes de la historieta narrativa, que suele presentar la acción de manera análoga al drama. Sobre todo son útiles para encarar el análisis del tipo de cómics que serán objeto de estudio, y aplicables en general para la mayoría de historietas narrativas (las historietas más experimentales pueden merecer su consideración aparte).

4-Temas y lucha contra el estereotipo.

Habiendo quedado demostrado que el estereotipo limita las posibilidades creativas, esta tesis se ha centrado en el estudio del sexismo como fuente de algunos de los estereotipos más difíciles de erradicar (y aún reconocer) y que repercuten en la construcción de personajes de ambos sexos, pero especial y negativamente en los femeninos, y en las relaciones que se plasman entre ellos. Otra clase de estereotipos merecen un tratamiento específico por sus propias características; de todas formas el modelo de análisis de personajes propuesto defiende la igualdad a la hora de encarar la creación de todos los personajes. Los estereotipos lo que hacen es limitar sus potencialidades o dificultar un tratamiento más adecuado, incluso, al verosímil propuesto por la historia. A menudo los estereotipos terminan por desfasarse, funcionar sólo dentro de los parámetros de un determinado tipo de ficción, y generar rechazo y rupturas de la suspensión de la incredulidad entre el público que ya no siente que dichos estereotipos respondan a ninguna clase de conocimiento o verdad plausible. Sin embargo, aunque el estereotipo pase de “natural” a “artificial”, sigue siendo un código de verosimilitud difícil de abandonar y que dificulta la creación de nuevos códigos, a menos que se “repiense” el tema del que tratan dichos estereotipos. La teoría del Arquetipo Abierto permite hacerlo, al buscar lo esencial y universal de cada tema, pudiendo plasmarlo en un esquema de personaje que sigue los modelos técnico y dimensional ya expuestos, no para crear un personaje “arquetípico”, sino para aplicar el tema a cada uno de los elementos de la caracterización del personaje.

Este sistema se detalla en el último epígrafe de este capítulo en torno a los dos temas elegidos como fundamentales para comprender las obras que serán analizadas y que han sido objeto en general de tantos debates y críticas: la construcción del “amor” en estas historias y la figura del “héroe”.

El análisis del tema es de singular importancia porque entra en las profundidades de la concepción del personaje. Por eso es decisivo dejar claro el tercio de comparación: una vez establecido el “verosímil cerrado” o canon artístico de que se parte, mediante el estudio del género, de la tradición, y posteriormente de su presencia en la propia obra en sí, se pasa a observar las posibles novedades y divergencias que presenta dicha obra respecto a lo establecido, y por último se compara con lo “podría ser”: el Arquetipo Abierto (AA). De este modo no se da por supuesto un hipotético acuerdo sobre el tema, sino que dicha idea sobre el tema, en general, debe desarrollarse previamente y luego aplicarla al estudio y crítica de la obra de que se trate. La forma de que no se trate de un

simple ejercicio de subjetividad es que dicho tema reúna las especificidades del AA: igual para todos los personajes, esto es, universal, y lógicamente, no sexista, buscando aquello que distingue al tema de otros temas: no un resumen de cómo ha sido plasmado anteriormente, sino su esencia, lo que permite reconocerlo y dar cabida a otras posibles interpretaciones, a nuevos verosímiles. Después el AA se traslada al contexto de la obra: se observa cómo la propia obra trata el tema, se compara con los tratamientos previos del tema en otras obras (o en la sociedad), y finalmente con el AA propuesto. Las posibles problemáticas, cuestionamientos del canon, o simplemente novedades y originalidades son señaladas, aunque sean detalles, y AA y estudio del canon mediante, se puede observar si son deseos latentes de liberación de dicho canon, o si se pueden explicar por las convenciones admitidas, si son un efecto involuntario... o una excesiva libertad de interpretación. El AA no censura (porque sería lo contrario a su motivación, que es la búsqueda de nuevos verosímiles, sin censuras ni autocensuras) ni dice qué debe hacer al autor: señala otras posibles rutas y permite cuestionarse si los cauces de ese género o esa estructura argumental permiten avanzar en dichas direcciones, y si es conveniente rehacerlas o enfocarlas de otro modo para dar cabida a nuevos verosímiles. La crítica puede asumir este papel, sobre todo cuando la propia obra le da pie, por las problemáticas que plantea en torno a los personajes que no se resuelven satisfactoriamente en la propia obra (paradojas, contrasentidos, aspiraciones truncadas por la “lógica” de las convenciones del género...). Ante un resultado insatisfactorio, personajes estereotipados y quejas del público, ante sueños aparentemente insatisfechos, no basta criticar: hay que proponer.

Dado que los AA se han configurado para luchar contra el sexismo, los resultados que arroje su aplicación siempre van a ser novedosos, en la medida en la que la tradición artística siempre ha recogido el sexismo presente en la sociedad. Sin embargo también han podido pasar desapercibidas los aspectos de las creaciones que se apartaban de esa pauta.

Como el AA será abordado en detalle en el último epígrafe, para terminar esta sección es preciso hacer una referencia al tema de la imagen y su relación con los estereotipos y el sexismo: como signo de ser, la representación icónica del personaje es un elemento más de su caracterización, junto a sus gestos y expresiones, el modo en que es presentado en cada viñeta, cómo se mueve... Ya se discutió la creencia de que la historieta tiende “naturalmente” a un diseño estereotipado de los personajes, confundiendo iconicidad con estereotipación. La estabilidad en el diseño para poder

reconocer al personaje o el uso de ciertas convenciones gráficas no implica que deba sustentarse el diseño del cómic en estereotipos de imagen previos.

En el campo de las representaciones femeninas, uno de los estudios más relevantes sobre el sexismo en la imagen es el llevado a cabo por Erving Goffman en su clásica obra *Gender Advertisements* (1979), utilizado para estudiar la imagen de la mujer en los anuncios publicitarios de las revistas. Su modelo de análisis ya fue aplicado con éxito para el estudio de las portadas de los mangas de género *shōnen* y *shōjo* vendidos en España (Fernández García, 2014). Lindner (2004) amplía las categorías metodológicas de Goffman, que permiten estudiar el sexismo en la representación de la mujer, que se completan con los resultados del estudio antes citado efectuado sobre las portadas del manga y que pueden aplicarse al estudio de las representaciones femeninas en la historieta:

1-Talla relativa (*relative size*). Cuando ambos sexos son representados juntos, el personaje masculino se representa más alto y ocupando más espacio. (Esto se refiere no sólo al hecho de ocupar más espacio por la mayor talla, sino a que los movimientos “masculinos” son más amplios y expansivos, distendidos, lo que en lenguaje corporal se relaciona con una posición jerárquica superior frente a una actitud femenina más cohibida y que tiende a ocupar menos espacio –puede observarse fácilmente en las “posturas femeninas” de las chicas de los mangas, que reflejan el comportamiento social adecuado-).

2-Ranking de función (*function ranking*). En la representación conjunta de ambos sexos, el personaje masculino suele adoptar el rol de instructor, jefe o guía. (Cabe añadir que esto sólo se ve alterado en el caso de que la mujer esté enseñándole al hombre alguna tarea “femenina”).

3-Toque femenino (*feminine touch*). El personaje femenino suele tocarse a sí mismo o sus ropas, objetos... de un modo antinatural, delicado o acariciador. No agarra los objetos de manera natural, útil. (Esto se ha visto como un modo de auto-objetivización de la mujer cuando se toca a sí misma de este modo, señalándose o acariciándose. Por objetivización, de acuerdo a Lindner (2004) se entiende toda aquella representación de una persona o personaje cuya función o propósito principal es simplemente el de ser mirado).

4-Ritualización de la subordinación (*ritualization of subordination*). El personaje femenino aparece tumbado o sentado en el suelo, sofá o cama, o apoyado en un personaje masculino buscando su protección y apoyo, dando una impresión de

dependencia, o con el movimiento inhibido de un modo u otro (agarrado por el personaje masculino, por ejemplo). Escenas o poses que sugieren la aceptación de una subordinación. En esta categoría se ha incluido la séptima señalada por Lindner (2004) de inhibición del movimiento.

5-Ausencia psicológica de la escena (*licensed withdrawal*). El personaje femenino aparece en la escena desorientado o ausente, buscando la protección de otros, con la mente en otra parte, con la mirada perdida o de media distancia, o haciendo otra actividad que lo aísla de su alrededor, como hablar por teléfono. Esto incluye los personajes sonrientes pero igualmente “removidos” mentalmente de la escena. Se trata de una representación muy común en los personajes femeninos del manga en general (Fernández García, 2014), que puede relacionarse con la estética *kawaii*.

6-*Body display*. El personaje femenino lleva ropa reveladora o poca ropa, lo que se relaciona con la sexualización de las imágenes femeninas. También con la objetivización: el propósito del diseño es que el cuerpo femenino sea admirado, sin más finalidad que esa.

7-Contexto (*location*). Los personajes femeninos se muestran en un medio doméstico o con fondos descontextualizados, de fantasía, inidentificables y sin propósito. Este aspecto es especialmente destacable en las representaciones femeninas en las portadas del manga *shōjo*, lo que se relaciona con una escasa referencia por parte de estas a los contenidos de la obra (Fernández García, 2014). De nuevo, se remarca esa característica de “mundo cerrado” para los no iniciados.

8-Por último la objetivización en sí misma: el propósito del personaje femenino es ser mirado.

Si bien la presencia de estos elementos aisladamente no denotan sexismo *per se*, su acumulación señala una tendencia hacia él; no es algo inocente. Este modelo de análisis se ha desarrollado y aplicado en la estética publicitaria, lo que lo hace adecuado para su aplicación a las portadas de los mangas, cuya función de reclamo va a seguir los patrones publicitarios; puede afirmarse que estas “formas estereotipadas” de representar a la mujer se van a encontrar en el interior de los propios mangas y en concreto en los mangas *shōjo*, además de en las ilustraciones promocionales, portadillas interiores e imágenes a todo color recogidas posteriormente en los *artbooks*, y que por ser creadas por la propio autora del manga (lo que incluye las portadas), suministran información sobre cómo concibe al personaje (y cómo es presentado éste al público). En lo que interesa, dentro de las obras, el toque femenino, la ritualización de la subordinación y la

talla relativa, el ranking de función, la objetivización y sexualización, van a ser recurrentes a la hora de diseñar a los personajes femeninos, sobre todo en relación a los masculinos. Y en los propios mangas realmente se efectúa todo un desarrollo narrativo dentro de los contextos domésticos o de fantasía, y a veces se proponen las obras casi como metáforas de esa “ausencia psicológica de la escena” (del “mundo real”): las obras *shōjo* y femeninas en general continúan siendo percibidas como sin propósito, gratuitas, superficiales, fantasiosas, de pura evasión, ensueños fútiles, aunque no lo sean, y en esto influye la presentación al público que se hace de ellas. Por tanto esos estereotipos publicitarios obedecen a una concepción sexista previa, que luego se traduce en imágenes, y que puede trasladarse a otros ámbitos más allá de la publicidad. En este caso, la estética *shōjo* y *kawaii*, buscan deliberadamente la tan criticada “infantilización de la mujer”, y la propia estructura jerárquica de la sociedad japonesa abocará a relaciones de subordinación y dependencia.

Estos estereotipos visuales, no pueden quedar simplemente amparados por una estética “que es así”. Lo visual también obedece a una concepción de los temas que se quieren representar, influida por muchos factores. Por eso el estudio de la obra y los personajes contribuirá a explicar también su aspecto visual.

5-Los paratextos, materiales complementarios y otras obras del mismo autor.

De acuerdo a Genette un paratexto es “aquello por lo que un texto se hace libro y se propone como tal a sus lectores, y más generalmente al público” (Genette, 1987, p. 7). Siguiendo a Genette, Lluch (2009) clasifica los paratextos en aquellos que se sitúan fuera del libro (catálogos, crítica literaria, propuestas de lectura, publicidad...), los que se sitúan dentro del libro (título de la obra, de los capítulos, dedicatoria, tipografía...) y los más visibles, entre los que se encuentra la portada, el lomo y contraportada, formato, número de páginas, etc. Para completar el análisis de personajes es preciso atender a la información que sobre estos dan también los paratextos. En los manga *shōjo* (publicados en formato libro) son frecuentes, como ya se expuso, los *free talks*, que permiten conocer el punto de vista de la autora sobre su creación, entre otras cosas, o las fichas de personajes, que ofrecen su propia interpretación del carácter del personaje y pueden dar datos adicionales sin relevancia para la historia pero quizá sí para sus lectores (fecha de nacimiento, signo zodiacal...), entre otros materiales extra que puede contener el propio *tankōbon*, además de las portadillas que suelen incluirse y separan unos capítulos de otros, y que no pueden ser desdeñados toda vez se dirigen a un público que va a mirar y leer todo el material ofrecido, además de la historieta, en

detalle. Como paratextos fuera del libro, se encuentran los libros de arte, donde las imágenes suelen ser comentadas por la propia autora, suministrando información similar a la de los *free talks*, y las publicaciones especializadas dedicadas a la obra (guías, por ejemplo). En el caso de las portadas, resúmenes de la obra en la contraportada, tipografía del título, etc. se trata de paratextos muy relevantes para llamar la atención del público potencial. Sin embargo, por la lógica publicitaria antes vista, es fácil que también dicho público estereotipe el contenido de la obra a partir de la imagen ofrecida por la portada, que puede incluso ser “engañosa” en relación al contenido de la obra, en especial en el caso del manga *shōjo*, (Fernández García, 2014) con portadas que tienden a parecerse y diseños amables (*kawaii*) que pueden ocultar el verdadero tono de la obra o hacerla ver más intrascendente de lo que en realidad es. Como primera toma de contacto con la obra, la portada también es relevante para comenzar a entender al personaje y la imagen que quiere darse de él, así como de la obra en sí, y del género al que pertenece. Muchos compradores no pasarán de la misma ni llegarán a abrir el cómic, pero otros se sentirán atraídos por ella.

Finalmente, sobre todo para entender el tratamiento de los temas, cuando se dispone de varias obras del mismo autor, es útil observar si recupera el tema objeto de análisis en otras obras y si la concepción del mismo varía y por qué. De este modo puede confirmarse si el tratamiento del tema responde a las reglas del género, a un empeño del propio autor, si tuvo continuidad o si la idea sufrió cambios o fue abandonada.

3.2. El objeto de estudio

Los tres mangas que se han seleccionado para el estudio de la representación femenina y de los temas propuestos, así como para profundizar en el estudio del subgénero *mahō shōjo* dentro del género *shōjo*, son tres novelas gráficas seriales que pertenecen a dicho subgénero y que se consideran clásicos del mismo:

a) *Pretty Guardian Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sailor Moon)* o simplemente *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, obra que cambió el modo de enfocar a las “magical girls” en la década de los noventa y que sigue gozando de fama internacional. La obra fue serializada en Japón en la revista *Nakayoshi* entre 1992 y 1997. Fue publicada en España por primera vez en 1997, en formato libro (tomo o *tankōbon*) por la editorial Glénat, y puede considerarse el primer manga *shōjo* publicado en dicho formato en

España. Su aparición en el mercado coincide con el *boom* del manga en los noventa en España, y la emisión de su serie de animación. En la actualidad, la obra acumula otra adaptación reciente a la animación (*Pretty Guardian Sailor Moon Crystal*), más fiel al manga original, y una adaptación a serie de imagen real, que dan cuenta de su éxito constante en Japón, y una nueva reedición del manga, la edición *shinsōban* aparecida entre 2003 y 2004 en Japón y que ha sido editada en España por Norma Editorial (una vez Glénat/EDT perdió los derechos) entre 2012 y 2014, compuesta por 12 volúmenes o *tankōbon*, que incluyen las cuatro primeras páginas a color así como sobrecubiertas (habituales en la edición de mangas en España) y portadillas para separar cada capítulo, aunque carece de materiales extras y *free talks* (si bien para esta edición, la autora redibujó algunas de las viñetas para que quedaran más “perfectas” y corrigió fallos). Dado que actualmente es imposible hacerse con la primera edición de Glénat, que contaba con algunos errores de traducción y empleaba los nombres de la serie de animación para los personajes, que no se correspondían con los originales (Argal Sotés (2011) menciona hasta tres tipos de traducciones diferentes en la edición de Glénat: una que partía del original japonés, otra de la de la serie de animación y otra de la traducción francesa del manga) es esta reciente edición *shinsōban* sobre la que se realiza el estudio, ya que las correcciones no afectan al contenido de la obra y es más fiel en su traducción. Además, para el análisis se han tenido en cuenta otras dos obras relacionadas con esta: *Codename Sailor V*, protagonizada por uno de los personajes que pasará a ser una de las secundarias en *Sailor Moon* (se la considera como “precuela” aunque es de lectura independiente y terminó siendo serializada en paralelo a *Sailor Moon* (Navok y Rudranath, 2009, p. 24); será clave para entender la génesis de *Sailor Moon* y el desarrollo del personaje que la protagoniza), cuya edición *shinsōban* de dos volúmenes ha sido publicada en 2012 también por Norma Editorial; y *Pretty Guardian Sailor Moon Short Stories*, recopilación de relatos cortos protagonizados por los personajes de *Sailor Moon*, que no tienen relación con su argumento principal y que se han tenido en cuenta para redondear y afirmar más la interpretación de algunos de los personajes, aunque no era preciso tomarlas en consideración para entender la obra principal objeto de este análisis. Estas historias cortas estaban siendo editadas en 2015 por Norma Editorial en dos volúmenes también *shinsōban*, pero sólo pudo considerarse para este estudio el primero de ellos, ya que el segundo todavía no había sido editado al término de esta tesis.

Los motivos de selección de esta obra son claros: se trata de la obra de “magical girls” por antonomasia, sus personajes forman parte ya de la cultura popular no sólo japonesa, sino también occidental, y por tanto han influido en la forma de entender el heroísmo femenino (también a través del éxito de la serie de animación). Muchas de las obras de *mahō shōjo* posteriores siguen el patrón planteado por esta obra. La reciente reedición de este manga así como de sus historias cortas y su “precuela” da cuenta del interés que sigue suscitando en el público español, como atestiguan por otro lado las webs de fans dedicadas al mismo. Lo mismo puede decirse para otros países: en Portugal, por las mismas fechas en las que aparecía la edición *shinsōban* española se estaba vendiendo la misma edición (en inglés) de VIZ Comics, coincidiendo con la emisión de la serie de animación en la televisión portuguesa, en el canal infantil Panda, mientras que en Francia se ponía a la venta por primera vez la serie de animación en DVD (Dossier Sailor Moon, 2013). Se puede hablar, en estos últimos años, de un “resurgir” de una franquicia muy rentable, con la nueva adaptación animada y las nuevas ediciones de la obra en el extranjero.

Respecto a su autora, Naoko Takeuchi encaja en el perfil estudiado de típica autora del *shōjo*, si bien cuenta con una formación universitaria y profesional (se graduó en Química y Farmacia y trabajó como farmacéutica) que no se da en otras autoras, y que tiene ecos en su obra y en el tratamiento de los personajes femeninos (su relación con los estudios, por ejemplo), aspecto más progresista que puede pasar desapercibido. De acuerdo a Navok y Rudranath (2009), debutó a los diecinueve años en la revista *Nakayoshi*, aunque compaginó sus estudios y su trabajo como farmacéutica con la historieta, hasta que el éxito de *Sailor Moon* le permitió dedicarse por entero a la creación de manga (también fue una necesidad, para poder mantener el ritmo de las entregas). Después de su obra de más fama, y de nuevo encajando con el “ciclo vital” de muchas autoras del *shōjo*, no volvió a crear otro gran éxito (o una obra más madura) y su producción se volvió irregular. Así, las obras posteriores a *Sailor Moon* se consideran “obras menores” y no han visto la luz en España (tampoco las anteriores, como *Love Call* y *The Cherry Project*, que prepararon el camino para su obra capital). La autora, casada con otro famoso historietista, se dedica actualmente a la explotación de su gran éxito y a su familia. La cuestión es que tras lograr sus primeros éxitos y el “gran triunfo”, se puede hablar de un “retiro” como creadora. Ciertamente la industria del cómic japonés exige mucho de sus historietistas: la presión comercial es muy fuerte, y como explica Navok y Rudranath (2009), *Sailor Moon* nació como una idea conjunta de

Takeuchi y su editor, Fumio Osano (cuyo apodo, Osa-P, aparece en el propio manga) dirigida directamente a la creación de una franquicia multiplataforma (*media mix*) que incluyera una adaptación animada. Fue tras el éxito de los primeros capítulos de *Codename Sailor V (Codename wa: Sailor V)*, que fue una petición del editor para dar forma a una “magical girl” vestida en “traje de marinero”, como las colegialas japonesas, que se decidió idear una nueva serie en la misma línea, pero editor y autora decidieron crear un equipo de cinco “magical girls” con las influencias del *sentai* ya mencionadas. Takeuchi por otro lado llegó a estar tentada de abandonar el propio serial de *Sailor Moon* por la enorme carga de trabajo y la presión (Navok y Rudranath, 2009). Así que tanto el enorme éxito de su obra como la propia estructura empresarial en torno al cómic pueden haber influido en su “extinción creativa”.

El propósito comercial por un lado y la intervención del editor, bien documentada, por otro, deben ser tenidas en cuenta para entender la obra, así como la influencia que el éxito de la adaptación animada (paralela a la producción del cómic) y su propia dinámica pudo tener en Takeuchi. Esto puede explicar algunas formas, incluso contradictorias, de enfocar a los personajes, y quizá el origen de su tratamiento más sexualizado. Sin embargo es difícil determinar quién está detrás de cada idea presente en la obra, y lo único que puede hacerse es atribuirle el resultado a su autora.

b) *Magic Knight Rayearth*, del cuarteto de autoras que crea bajo el pseudónimo CLAMP, obra que sigue la estela de *Sailor Moon* en cuanto a la fusión de los rasgos del *shōjo* con temáticas propias del *shōnen*: en este caso en la obra aparecen *mechas* (robots gigantes) característicos del *sentai* aunque también se consideran un género propio. También está presente el grupo de heroínas, aunque reducido a tres, y la diferencia entre el mundo secundario y el “real” está mucho más marcada que en *Sailor Moon*, ofreciendo otro enfoque de la temática de las “magical girls”. La obra vio la luz en las páginas de la revista *Nakayoshi* entre 1993 y 1996, y fue publicada por primera vez en España en 1996 por Planeta DeAgostini, en formato *comic book* y retitulada como “Luchadoras de Leyenda”, en un momento en el que en España la historieta estaba asociada al público masculino, por lo que dadas sus características de acción y aventura, fue vendida como *shōnen*. Hubo que esperar trece años para que la obra se editara en formato libro de la mano de Norma Editorial, que publica entre 2009 y 2010 la edición *shinsōban* japonesa aparecida en 2002 y compuesta por seis volúmenes. La obra en realidad se compone de dos partes, de tres tomos cada una, *Magic Knight Rayearth* y *Magic Knight Rayearth 2*, que juntas forman una unidad de lectura, por lo que es

preferible considerarlas una única obra a la hora de analizar la historia. La edición que va a ser objeto de estudio incluye páginas a color (una al comienzo y varias al final, que en los primeros tres volúmenes era preciso recortar por el borde para poder leerlas) y diversos contenidos extra, y fue puesta a la venta junto a un “cofre” (caja para guardar los seis volúmenes). Los materiales extra están compuestos por fichas de personajes a color con estos representados como “chibis” o variantes “más *kawaii*” de los mismos, *free talks* de las autoras en forma de historieta, en las que se representan a sí mismas como caricaturas *kawaii*, correspondientes a la primera edición del manga en Japón (en los años noventa), varios ensayos sobre la obra de autores invitados, y, en los volúmenes correspondientes a la primera parte, tres breves historietas a color adicionales que explican aspectos que no fueron incluidos en la historia principal, mientras que en cada volumen de la segunda parte se incluye un recortable a color con “mariquitas” de cada una de las protagonistas.

Los motivos para escoger esta obra son su condición de clásico del *mahō shōjo* indiscutible, que gracias a su exitosa adaptación animada logró reconocimiento internacional. Sin embargo a esta condición hay que sumar la de sus autoras como “reinas del *shōjo*” (Bayarri, 2009) aunque se han convertido en un grupo mundialmente famoso que ha publicado mangas en diferentes revistas y géneros del manga, incluyendo el *shōnen*. Prolíficas hasta el día de hoy, se puede hablar de una marca “CLAMP” que se involucra en las adaptaciones de sus obras y fomenta el contacto con sus lectores por independiente. En este caso hay una voluntad autorial y creativa clara, nacida del mundo del cómic aficionado o *dōjinshi*. Originalmente bajo el nombre de CLAMP se agrupaban hasta doce miembros (Bayarri, 2009) que se fueron reduciendo hasta las cuatro autoras actuales, conocidas por sus pseudónimos (algo frecuente en el mundo del manga) y que se reparten las tareas de creación de sus historietas: dibujo, guión, asistentes de dibujo y guión, diseño de portadas, de materiales promocionales, relaciones con la editorial... si bien se sospecha que pueden contar con asistentes o ayudantes no acreditadas (Bayarri, 2009). Es un caso de autoría grupal infrecuente en el mundo del manga, a lo que se suma el hecho de que las autoras se dieron a conocer no a través de concursos en revistas, sino mediante la creación y distribución de sus propios cómics en ferias para aficionados. Posteriormente dieron el salto a profesionales, pero conservando ese aspecto de “independencia”. El grupo CLAMP está compuesto por Nanase Ohkawa (durante un tiempo Ageha Ohkawa), guionista principal y líder del grupo; Mokona (antes Mokona Apapa), dibujante principal; Tsubaki Nekoi (antes Mick

Nekoi), asistente de dibujo de Mokona (mimetizándose con su estilo de dibujo, sello visual del grupo), que no obstante se ha encargado de todo el dibujo (apreciándose las diferencias respecto a Mokona) de algunos mangas “menores”; y Satsuki Igarashi, “chica para todo” y asistente de las otras tres (Bayarri, 2009).

Las obras de CLAMP gozan de fama y prestigio internacional y tienen en general una consideración de obras rompedoras, que han contribuido a innovar en los géneros en los que han trabajado, además de lograr éxitos con casi todas sus obras (y en cualquier caso todo lo que lleve el sello CLAMP logra buenas ventas). La mayoría de sus historietas han sido publicadas en España (sobre todo de la mano de Norma Editorial) incluyendo trabajos que pueden considerarse menores o que están inacabados, puesto que uno de los “problemas” de estas autoras es el de que algunas de sus obras permanecen inconclusas o paradas, pese a tratarse de éxitos como su ya clásico trabajo *X/1999* (en este último caso se alude a problemas con el contenido del manga). Respecto al *shōjo*, es apreciado en CLAMP la inclusión de escenas de acción y violencia y de temas polémicos, sobre todo desde el punto de vista occidental, si bien esto puede evidenciar una tendencia a privilegiar como de “más calidad” los temas o contenidos “típicamente masculinos”, más valorados socialmente. De hecho en España algunos de los primeros *shōjo* publicados a finales de los noventa fueron creaciones de CLAMP que resultaban compatibles con la visión tradicional y “masculina” que se tenía del mundo de la historieta, evitándose mencionar su creación original para un público femenino como ya se ha mencionado respecto a *Magic Knight Rayearth*. La imagen que da CLAMP es la de ofrecer creaciones que trascienden las barreras de los géneros y por eso son apreciadas, además de una estética muy cuidada que cambia con cada obra... y cada género en el que se integra esta, cuyas convenciones conocen bien para poder aportar novedades, como hacen con *Magic Knight Rayearth*, que incorpora elementos propios de la fantasía heroica pasados por el tamiz de los videojuegos RPG (de rol) japoneses a la hora de crear su mundo secundario, con elementos “occidentalizados” pero en el que aparecen los robots gigantes como encarnaciones de espíritus mágicos y conceptos propios de la cultura japonesa. De hecho las obras de CLAMP han sido valoradas por su “orientalismo”:

Es algo que se detecta fácilmente sólo con repasar su lista de títulos: **RG Veda** está ambientada en un mundo de fantasía mitológica basado en el Rigveda, una recopilación de leyendas y mantras originarios de la India del siglo XIII A. C., **La leyenda de Chunyan** está inspirada en una famosa novela romántica de la vecina Corea, con elementos propios añadidos y en *X/1999* se percibe la sabiduría y las

premisas del antiguo concepto japonés del fatalismo y la magia tradicional onmyo (Tanaka, 2010, p. 220).

Las obras mencionadas son algunas de las primeras obras de CLAMP, que irrumpieron con ese orientalismo refrescante que Tanaka (2010) opone a una “visión del mundo” japonesa limitada a su país y a lo que percibe de Occidente (un Occidente reducido estereotipadamente a Francia, Inglaterra o Estados Unidos).

Pero sin negar esa voluntad autorial de originalidad, que no se percibe en otros autores, y de creación de una voz propia, un universo (“clampverso”) en el que no faltan elementos autorreferenciales entre todas sus obras, con el recurso a técnicas como el *crossover* de personajes, o la presencia de detalles recurrentes (como símbolos o marcas inventadas), se observa en CLAMP una voluntad comercial clara y de seguimiento de las tendencias del mercado, y en última instancia, de “dar a los fans lo que quieren”. Y es que CLAMP es un grupo de autoras de culto, que en 2004 celebraron su 15º aniversario, con la publicación de la “Antología CLAMP” (que fue editada en España ese mismo año) compuesta por doce revistas acompañadas de un ajedrez por entregas (las figuras son personajes de sus obras) dedicadas al análisis de toda su producción historietística, además de realizar otras actividades como exposiciones y lanzamiento de otros materiales conmemorativos, pero no de su obra más exitosa como sucede con otros autores, que quedan a la sombra de su creación: sus muchos seguidores siguen a CLAMP, que conoce los gustos de su público y compatibiliza sus propias ideas y temas favoritos (que no duda en reiterar, como el tema de la predestinación o “fatalismo” al que alude Tanaka) con lo que puede llamarse una “transgresión” controlada y adecuada a las convenciones del género de que se trate y a las expectativas de los lectores. Quizá la persecución a ultranza de esa “marca personal” ha podido devenir en una repetición excesiva de lo que pueden considerarse “tópicos propios” que, posiblemente, frente a la frescura de sus primeras obras, han lastrado sus últimas creaciones en cuanto a innovación. *Magic Knight Rayearth* se inserta en sus primeros compases creativos, pero cabe preguntarse si sus novedades obedecen a una línea creativa mantenida en el resto de sus obras, o bien fue esa innovación (sobre todo referida al tratamiento de los personajes femeninos) bienvenida por insertarse dentro del género *shōjo*. Es decir, ¿habrán dado a las lectoras de *Magic Knight Rayearth* lo que querían leer (aventura, fantasía, agencia) sin que luego reciban el mismo tratamiento los personajes femeninos en las obras de género *shōnen* de las mismas autoras? ¿Habrán respetado después de

todo los límites del género? Es una reflexión que debe hacerse, aunque excede de los objetivos de esta tesis.

c) *Kamikaze Kaitō Jeanne*, de Arina Tanemura, obra que permite explorar el protagonismo individual de la “magical girl”, se publica entre 1998 y 2000 en Japón en la revista *Ribon*, siendo el ejemplo más reciente del subgénero en los noventa que se va a analizar. Fue publicada por primera vez en España en 2002, por Planeta DeAgostini, en el formato denominado “Biblioteca Manga”, un formato de cuaderno con la mitad de páginas que el tomo original japonés (lo que abarataba el precio pero incrementaba el número de volúmenes necesarios para completar la colección), debido todavía al temor editorial a publicar cómics seriales en formato libro. En 2009 la obra es reeditada por la misma editorial en formato *kanzenban* (“Ultimate Edition”), única obra de la autora que ha merecido dicho tratamiento en España. Con seis volúmenes de tamaño mayor al del *tankōbon* habitual y contraportadas de papel rugoso con los títulos en plateado y dorado, impresos en papel de calidad fotográfica, y que incluyen páginas a color intercaladas por todo el volumen, así como *free talks* de la autora (actualizados a dicha edición) en forma de historieta (no se incluyen sin embargo los *free talks* escritos de la primera publicación de la obra en tomo recopilatorio) y cómics de una página protagonizados por los propios personajes de la obra que explican detalles y curiosidades de la historia, es la edición que va a ser analizada (hay que dejar anotado que sin embargo y a diferencia de las obras anteriores carece de números de página visibles, por lo que se ha optado por citar los capítulos).

En este caso, se ha escogido una obra menos conocida mediáticamente (aunque cuenta con su versión animada emitida internacionalmente), pero que forma parte del “boom del manga *shōjo*”, siendo la mayoría de las obras de su autora publicadas con éxito en España y bien conocidas por los lectores de *shōjo* españoles. La autora ha cultivado el subgénero de “magical girls” con otras obras como *Full Moon wo sagashite*, o *Fullmoon*, como fue conocida en España, y la breve *Mistress Fortune*, (su obra debut, *I-O-N*, publicada en 2003 por Planeta DeAgostini, puede considerarse de ciencia ficción sin las características propias de las “magical girls”) ya mencionadas en el Capítulo 2, siendo *Kamikaze Kaitō Jeanne* la de mayor éxito y que se integra en el tipo de “magical girls de acción” que va a ser analizado. La obra presenta un tratamiento más elaborado de las relaciones afectivas de los personajes que las anteriores, por lo que resulta de gran interés para profundizar en el estudio del tema del “amor” dentro del tratamiento propio del subgénero. Otra obra que se ha tenido en cuenta para entender la

dinámica creativa de la autora ha sido *The Gentlemen Alliance-Cross-*, publicada por Glénat en 2007 y que prescinde de los elementos fantásticos, pero en la que puede observarse también el patrón de protagonista utilizado por la autora y el tema recurrente de las relaciones familiares (especialmente paterno-filiales) conflictivas, siendo útil para comparar los elementos cotidianos también presentes en la obra de “magical girls” que va a ser analizada. Por último, de entre sus obras publicadas en España, cabe destacar *Time Stranger Kyoko* (publicada en 2003 también por Planeta DeAgostini), pero se trata de una obra de alta fantasía por lo que no se ha considerado para este estudio.

Respecto a la autora, encaja en el perfil de autora de *shōjo*, y de sus *free talks* (en forma de cómic) se desprende la estrecha colaboración con su editor para sacar adelante *Kamikaze Kaitō Jeanne*. En el primer volumen de la edición *kanzenban*, Tanemura explica cómo el editor eligió de entre los proyectos que le había propuesto el que menos le gustaba (ya que ella deseaba realizar una obra más adulta, pero el editor le había pedido “una obra de fantasía para todos los públicos”). Según Tanemura (2009, vol. 1), el editor propuso el carácter “antiheroico” a priori de la protagonista, presentándola como una ladrona (lo que aumentaría el interés de los lectores) pero que en realidad no es tal, así como el antagonismo entre ángeles y demonios que centraliza la obra.



Figura 1. *Free talk* en forma de cómic que cuenta cómo se gestó *Kamikaze Kaitō Jeanne*, incluido en las últimas páginas del primer volumen (Tanemura, 2009, vol. 1)

En suma, el editor fue quien dio forma al proyecto que después quedó en manos de la autora, quien tuvo que esforzarse por hacer la obra interesante y ocuparse del desarrollo creativo. El estudio del resto de sus obras evidencia una unidad de estilo, temas recurrentes, en suma, un sello autorial. Por tanto la participación del editor no anula la creatividad de la autora, ya que no persigue eso, sino la autenticidad de estilo, si bien sí puede condicionarla. En la actualidad, a diferencia de Takeuchi, la autora continúa publicando manga *shōjo*, aunque sus últimas obras no han sido editadas en España. Situación que se relaciona con la pérdida de interés de algunas editoriales en el *shōjo* y la búsqueda de obras de contenido “más adulto” por parte de otras, tal y como se apuntaba en la Introducción.

A la hora de seleccionar las obras objeto de estudio, hubo otras dos obras que se consideraron para su análisis, pero que fueron descartadas.

La primera fue *Card Captor Sakura*, una de las obras más populares de CLAMP y un clásico de las “magical girls” mundialmente conocido. Su fama de hecho hizo que esta obra abriese la propia *Antología CLAMP* dedicada a sus creadoras. Sin embargo, este manga inmediatamente posterior a *Magic Knight Rayearth*, y publicado en la misma revista, plantea el protagonismo de una niña de diez años, lo que era un problema al estar el resto de obras protagonizadas por adolescentes que al inicio de la obra cuentan con edades de entre catorce (*Sailor Moon*, *Magic Knight Rayearth*) y dieciséis años (*Kamikaze Kaitō Jeanne*). Dado que dichas obras iban a ser comparadas entre sí, no es posible equiparar el tratamiento de un personaje infantil al de uno adolescente, ni valorar la representación femenina que se hace por igual: no se puede hablar, por ejemplo, de un personaje “infantilizado” cuando se trata de un personaje efectivamente infantil, y aunque sí puede detectarse una dinámica de “niña-adulta”, eso sin embargo representa una problemática diferente a la de la adolescencia. Por tanto el análisis de *Card Captor Sakura* exigía un tratamiento diferenciado y específico del que no podía ser objeto en este estudio. Aparte, ya se había seleccionado una obra de CLAMP, por lo que añadir otra limitaba la variedad del mismo y el valor del análisis comparado.

La otra obra considerada para su estudio fue *Fushigi Yūgi: el juego misterioso*, obra de Yuu Watase, publicada por Glénat en España en 2002. Creada en los noventa como las anteriores, es otro clásico del *shōjo*, que formó parte del *boom* del género en España y cuya autora y sus trabajos son famosos internacionalmente. La obra mereció una reedición *kanzenban* en 2012. Sin embargo Watase hace gala de un estilo muy emparentado con el del *shōnen*, como no duda en reconocer en los *free talks* de su obra, y así *Fushigi Yūgi* se presenta como una obra problemática para su inclusión en el canon de las “magical girls” propuesto. Aunque se plantea como una obra de “fantasía baja”, no sigue las convenciones del subgénero por lo que es muy difícil reconocer en la protagonista, Miaka, a una “chica mágica”: la joven estudiante accede a través de un libro mágico al mundo que narra dicha obra, “el Universo de los Cuatro Dioses”, y primero por casualidad, y después por decisión propia, Miaka termina dentro de ese mundo, hasta que los eventos le impiden regresar al suyo. No obstante su hermano puede leer lo que le sucede según se va escribiendo en el libro. El mundo secundario propuesto es una representación fantástica de la China medieval, un mundo “real” para ella, y los personajes del libro se le presentan como personas reales. Y Miaka se encuentra con que es la elegida para ser la sacerdotisa que invocará al espíritu (Suzaku,

el fénix) que protegerá el reino en que se encuentra de los ataques del reino enemigo, que por ello también busca a su propia sacerdotisa para que invoque a su propio guardián (quien resultará ser la propia amiga, ahora rival, de Miaka, Yui, quien también quedó atrapada en el libro). Para poder llevar a cabo su cometido (y así poder regresar a casa) debe reunir a siete personas, “las Siete Estrellas de Suzaku”. Entre ellas estará la primera persona a la que conoció, un chico que terminará convirtiéndose en su gran amor. La obra, con una estética más *shōnen*, de figuras rotundas y prescindiendo de muchos de los elementos estéticos del *shōjo*, se estructura como una historia de aventuras, con drama, tragedias personales, luchas violentas, muertes aunque también momentos de humor (y amor) de una forma muy gráfica, sin estilizaciones dramáticas. En este caso el tratamiento del mundo secundario es realista, no “onírico”, no supeditado a simbolizar el estado emocional de los personajes (y el paso del tiempo es el mismo tanto en el mundo secundario como el primario, lo que incrementa la sensación de “realismo” y una mayor repercusión del mundo de fantasía en el mundo cotidiano). Da más relevancia a los aspectos de acción y aventura, convirtiéndose en una auténtica fusión de géneros, de *shōjo* y *shōnen*, por lo que trasciende su propio género y al apartarse del *shōjo* se aparta del *mahō shōjo*.

Esta quizá es la clave para reconocer el subgénero de las “magical girls”: en la medida en que preserva los rasgos tradicionales del *shōjo bunka* es reconocible. Es por esto que es un subgénero algo dudoso: si cambiara la ideología de género que lo sustenta, el *mahō shōjo* tendería a desaparecer, porque simplemente es fantasía doméstica con protagonismo femenino, la cual puede recibir muchos tratamientos como evidencia *Fushigi Yūgi*. Esta obra carece de las transformaciones ritualizadas, los tótems, los mentores *kawaii* o simplemente no humanos; la protagonista, algo particularmente reseñable, se mete en la aventura motu proprio, y aunque termina asumiendo “su destino” dentro del libro, carece de la carga de “mesianismo” que sí se puede apreciar en las obras objeto de estudio, que siguen unos patrones creativos “típicos” que no son los de la obra de Yuu Watase. Por último las “magical girls” se configuran como “guerreros” (*senshi*, término usado en *Sailor Moon*), heroínas de acción. Miaka carece de esas habilidades de lucha: son sus “estrellas” quienes se encargarán de protegerla y defenderla de sus agresores. Si bien el personaje también se involucra en la acción, no hay magia ni transformación que supla sus condicionantes físicos y su falta de conocimiento de técnicas de lucha o defensa. Esta es sin duda la diferencia más relevante: sigue siendo una chica normal en otro mundo (sus poderes

como sacerdotisa se ciñen a su capacidad de invocación); las “magical girls” son chicas “especiales” (transformación mediante) en un contexto cotidiano o son chicas “especiales” en un mundo secundario. En cualquier caso, poseen poderes y la historia les permite enfrentar a sus enemigos directamente, se diseña para permitirles hacer eso. La cuestión es ¿por qué prescinde de un tratamiento más “realista” del mundo secundario o de los poderes y los enfrentamientos? Lo curioso hubiera sido una “magical girl” con el tratamiento dado a los personajes y al contexto por *Fushigi Yūgi*. Esta obra no carece del sexismo y del uso de tópicos *shōjo*, pero por todo lo expuesto, se aleja de la configuración de “magical girl”. Y por tanto, no era posible compararla con las obras elegidas, si bien, como se ha dicho, evidencia que la baja fantasía puede recibir otros tratamientos en el mundo del *shōjo*. Se valoraron otras obras de esta autora que sí podrían encajar en el subgénero de “magical girls”, como *Alice 19th*, pero al tratarse de obras de menor repercusión y posteriores a los noventa, se descartaron.

Tanto por los años en los que fueron creadas, como por los años en los que fueron publicadas en España, las obras elegidas son perfectamente comparables y pueden considerarse críticas para la construcción de la imagen de los personajes femeninos en el manga *shōjo* actual, y se han considerado como las más influyentes dentro del subgénero, que permiten formarse una idea de las características del mismo, tanto en su formulación de protagonismo grupal como individual y abarcando diferentes estilos y tratamientos del mundo secundario.

Por último, la limitación del análisis a tres títulos proviene de la extensión de las obras estudiadas: un total de veinticuatro volúmenes (veintisiete incluyendo *Codename Sailor V* y las historias cortas de *Sailor Moon*) han sido analizados, a lo que se añade la relectura de otros mangas de las mismas autoras, ya mencionados, pues se ha partido de un conocimiento previo del mercado de *shōjo* en España y de los trabajos de la autoras estudiadas. Una ampliación del objeto de estudio hubiese impedido un estudio tan exhaustivo como el que se ha perseguido en esta tesis.

3.3. Propuesta de Arquetipos Abiertos

De todo lo expuesto anteriormente, se deduce que dos de los temas que más interesa analizar en relación con las construcciones femeninas de ficción, y en concreto con los personajes del subgénero propuesto, son los temas que pueden resumirse en las palabras “amor” y “héroe”. En primer lugar, debido a la asociación que se realiza en

Japón (pero también en Occidente) de la mujer a la afectividad, el tema del amor ha centralizado las obras orientadas a un público femenino. Debido a que la interacción entre hombres y mujeres se da principalmente en las relaciones afectivo-sexuales, y al restringido rol tradicional de la mujer a la esfera doméstica, el interés por dichas relaciones es fácilmente explicable. En base al “poder diádico” de la mujer, es en el amor, en las relaciones personales y respecto al hombre, donde más agencia, más importancia como sujeto va a tener. Aunque se debería hablar en pasado, la mujer sigue “especializándose” en el amor, mientras que el hombre lo haría en el sexo. De acuerdo con Riviere Aranda (2012, párr. 17) “de la misma manera que el amor es enseñado y vivido en las mujeres como una necesidad, en el caso de los hombres lo es el sexo”. Sin embargo el amor, las relaciones afectivas (y sexuales), son importantes y fundamentales para todos los seres humanos, como evidencia la pirámide de Maslow. Es absurda por tanto una segregación por género.

Partiendo de este planteamiento, puede establecerse como primera parte de la construcción del Arquetipo Abierto de Amor (de ahora en adelante, AA de Amor) lo que hasta ahora se ha entendido por “amor” en la ficción. Esta ha sido dominada por y ha contribuido a construir el denominado “amor romántico”. Sin embargo y tal como analiza Riviere Aranda (2012) es sólo una de las formas posibles de manifestar el afecto, de entender el amor, y es justamente un “modelo de relación afectiva que genera desigualdad” (párr. 20).

Definir lo que es el amor es una tarea complicada, si bien “no parece difícil llegar al acuerdo de que el amor es básicamente una emoción” (Esteban Galarza, Medina Dómenech, y Távora Rivero, 2005, párr. 8). Emoción o sentimiento que sin embargo es expresado, dotado de contenido, normativizado, disfrutado, padecido y esperado conforme a formas sociales, formas que suelen considerarse femeninas o masculinas (Esteban Galarza et al., 2005). En suma, el amor cobra sentido en un contexto histórico y cultural concreto, al que se suma la propia historia personal del individuo que lo siente, y su forma de relacionarse con la persona hacia la que se dirige ese sentimiento. Se puede hablar de paradigmas que pesan sobre las relaciones afectivas (Riso, 2015), y de amor en general y de amor de pareja. A efectos del AA que pretende formularse, por amor se entenderá el sentimiento que incluye el deseo sexual y canaliza las relaciones de pareja, y que se percibe como diferente al amor familiar o la amistad (Esteban Galarza et al., 2005). El “amor romántico” sería una de las formas de articularlo.

Por “amor romántico” puede entenderse un conjunto de prescripciones e ideales, de “mitos” (y por tanto, estereotipos), que señalan la forma “correcta” de sentir y expresar el amor, y que ha sido criticado por las últimas investigaciones sobre salud afectiva, sexual y psicológica. Moral y Sirvent (2008) definen las dependencias afectivas o sentimentales como “trastornos relacionales caracterizados por la manifestación de comportamientos adictivos en la relación interpersonal basados en una asimetría de rol y en una actitud dependiente en relación al sujeto del que se depende” (p. 152), cuyo origen justamente radica en “toda una estructura social generadora de interdependientes amparada por la proliferación de mitos arraigados en el imaginario popular y en la propia representación social de las emociones, y específicamente del amor” (Moral y Sirvent, 2008, p. 158).

De acuerdo a Riviere Aranda (2012):

Los amores románticos son amores complicados que aparecen en muchas ocasiones como imposibles de resolver. Los amores imposibles, las dificultades que hay que sortear y vencer lo hacen más grande. Esa dificultad no se circunscribe solamente a los obstáculos para estar juntos sino también al proceso de *conquista*. (...) El objetivo del amor romántico es un absoluto, encontrar al ser que te complementa, al amor, en singular, de tu vida. (...) Otra característica del amor romántico es que en su nombre se realizan todo tipo de renunciaciones (párr. 4-5).

El autor añade otro sentimiento relacionado con el amor romántico, como son los celos, y no es necesario justificar cómo puede estar relacionada esta forma de entender el amor con la violencia en la pareja.

La definición de amor romántico dada por Riviere Aranda coincide con el estudio de Moral y Sirvent (2008) que recogen algunos de los mitos y paradojas relacionadas con el amor, un “amor idealizado en unas relaciones de pareja asimétricas” (2008, p. 158) que idealizan al ser amado a costa de la autonegación y el autoengaño. Mitos como el de la media naranja (la pareja como complemento), el llamado amor “fusión” o amor “satelital”, el de la omnipotencia del amor, que provoca la creencia de que puede cambiarse al ser amado (o que este cambiará por amor)... Sin embargo el amor así concebido lleva a paradojas como la del deseo frente a la posesión, la pasión frente a la convivencia (en Japón, como ya se advirtió, parece crear una paradoja irresoluble), la idealización frente a la realidad, o el compromiso frente a la independencia. La cuestión es, sin duda, cómo se entienden todos estos conceptos y cómo pueden superarse estas paradojas.

Porque el amor no puede ser “(auto)engaño, ni basarse en una asimetría de roles que se cronifique hasta la indefensión del débil, ni ha de ser entrega sin reservas ni sojuzgamiento egótico” (Moral y Sirvent, 2008, p. 159). En este sentido y como recogen los autores mencionados, la incidencia de lo imaginario, de las ficciones es muy elevada. Estas sirven como modelo para vivir el amor, o al menos, lo que “debería ser” el amor, un amor prescriptivo, grande, pero paradójico e imposible, un estado de perfección ideal que niega la posibilidad de un amor pleno y sano pero cimentado sobre otras bases. El “amor romántico” es tal porque se sustenta a su vez sobre una forma de entender las relaciones de pareja, basadas en la dependencia, que va a generar un estado de frustración, y la asimetría de roles, la desigualdad. En última instancia el “amor romántico” es la forma de entender el amor desde el sexismo. Y es este tipo de amor el que se ha vivido y se ha loado en la ficción, naturalizando así la patología.

¿Cabe otra forma de entender el amor más positiva? El modo de entender el amor de una forma sana que se va a proponer deriva de los estudios del especialista en dependencias emocionales Walter Riso, quien propone vivir el amor en base a los nuevos valores que se desprenden de los Derechos Humanos, lo que va en la línea seguida en este estudio:

Hay al menos cuatro “valores” que han sustentado un amor convencional negativo para la salud mental, los cuales llevamos a cuenta como una obligación histórica que transmitimos de generación en generación mecánicamente. Gran parte de nuestras relaciones interpersonales y afectivas se rigen por estos principios, que insisto, hemos incorporado a nuestros esquemas como verdades absolutas. Mientras exista este fundamentalismo sentimental estaremos condenados a un sufrimiento absurdo que nos impide vivir el amor de manera libre y relajada (Riso, 2015, párr. 2).

Las formas de relación amorosa negativas que critica Riso (2015) son: la “fusión amorosa” (“almas gemelas”, “media naranja”, “complementos”), esa “obstinación de querer ser uno donde hay dos”, que niega por tanto la autonomía personal y el criterio propio que se pliega al de la pareja; la “generosidad amorosa” o del amar sin esperar nada a cambio en una relación de pareja, o el mito de la “entrega total” (que termina amparando una relación de codependencia); la “obligación o el deber conyugal” o relaciones amorosas basadas en la exigencia y el deber; y por último la “tolerancia”, entendida como sacrificio, aguante y sufrimiento (“tolerar al otro”).

Los valores que permiten una relación de amor plena, igualitaria y realista (practicable) serían, en correspondencia con los anteriores: la “solidaridad” en lugar de la fusión, “estar unidos, en comunidad y de manera participativa. Dos individualidades

que se vinculan”; la “reciprocidad”, pues el amor ha de ser recíproco, da y recibe, “amor de ida y vuelta, equilibrado, justo, ético. No milimétrico, sino proporcionado” que no niega la generosidad, pero tampoco se ciega ante la falta de afecto del otro; la “autonomía”, pues

la relación amorosa no puede ser una exigencia. No se trata de estar con quien [se está] porque se debe estar, sino estar con quien se quiere estar. Los deberes son necesarios para cualquier tipo de convivencia siempre y cuando no afecten la dignidad de nadie. El deber razonable y bien concebido es un cimiento para el respeto, pero el deber inexorable e irracional tiende a justificar todo tipo de violaciones. Hay que convivir con el deber razonable y pasarle por encima al deber irracional. Es mejor completar las obligaciones, contratos y juramentos con el valor de la autonomía. Autogobierno, independencia personal con ayuda de la razón. ¿Cómo potenciar el “yo auténtico” si no somos libres de desear lo que queremos y de afirmarnos en lo que pensamos? (Riso, 2015, párr. 5).

Y finalmente el valor clave, el del “respeto”. No hay que tolerar al otro, sino “reconocer al otro como un interlocutor válido, que tiene algo importante que decir y a quien vale la pena escuchar en serio” (Riso, 2015, párr. 6).

Partiendo de estas premisas es posible proponer un AA de Amor más igualitario, ético, justo, humano en definitiva, y con más razón como propuesta “ideal” en el sentido de modelo, de aspiración, pero también “real” pues, aunque exista el sentimiento ¿realmente hay amor cuando no hay respeto, autonomía, solidaridad y reciprocidad en ese afecto? ¿Es vivido ese amor de una forma satisfactoria?

Unas veces la respuesta es la falta de amor; otras, el modo de relacionarse no es el adecuado, no se aprendió. El hecho de que el amor, como otras emociones, se canalice a través de la construcción social (Moral y Sirvent, 2008) y cultural, no sólo personal (y lo personal está mediatizado por lo anterior, a través de la educación), y que a menudo la cuestión se haya trivializado (Moral y Sirvent, 2008), ha hecho que algo tan fundamental, cómo se vive y piensa el amor, quede al albur de opiniones a menudo estereotipadas (a lo que suma, de acuerdo a Moral y Sirvent (2008) una tendencia a la superficialidad en los contactos y por tanto, una comunicación interpersonal estereotipada) y a lo que subjetivamente recogen y establecen las ficciones que, como se ha expuesto, han hecho ver como normal y deseable el amor dependiente, o “amor romántico”, en el que

los dependientes emocionales idealizan a sus parejas narcisistas y desean la perpetuación del frenesí y la fantasía en sus relaciones con la persona de la que dependen, de modo que tratan de vivir en permanente estado de felicidad, máxima

atención brindada, monopolización de los afectos de su pareja y un sinnúmero de demostraciones de una malsana *euforia perpetua* (Moral y Sirvent, 2008, p. 159).

El “amor romántico”, como se ha dicho, es el amor vivido desde la dependencia, la desigualdad y el sexismo. Este concepto de amor puede hallarse tanto en el llamado “género romántico” como en cualquier otra ficción que aborde una relación de pareja: es más que un género. Pero de hecho, podría verse este género, asociado a lo femenino (pero vivido igual por los hombres), como un lugar donde esa fantasía de “euforia perpetua” se hace “real”, factible; puede verse como un tipo de ficción de consuelo, pero también como un género que permite conformarse y soportar psicológicamente una situación de dependencia, desigualdad, y también maltrato (aunque no sea físico): no pasa nada, si se sufre, es amor y es normal sufrir “en el amor y por amor”. Sin embargo, y en consonancia con lo defendido por Riso:

no han de tolerarse asimetrías en las relaciones a expensas de que llegue el anhelado cambio de la situación, en todo caso ha de promoverse solicitando el cumplimiento de los derechos y deberes de cada cual. El amor no ha de ser compasión, ni entrega sin reservas, ni sometimiento o sojuzgamiento, no es daño recibido y/o infligido. Y es que las dependencias de personas en parte se explicarían por la propia inmadurez afectiva de quien las sufre: personas que no han superado el amor tiránico y posesivo del niño y para quienes amar es el deseo de ser amado, aunque sea doliente. Ello conduce al sujeto a ser víctima de su pasión, a la experimentación de un vacío interior que nunca llenan, a la insatisfacción ante el desasosiego provocado por la sensación de que nunca están plenos, la intolerancia y el miedo a la soledad se convierte en una máxima que actúa como lastre en las relaciones, tal vez reproduciendo las propias experiencias de desapego afectivo en la infancia (Moral y Sirvent, 2008, p. 163).

Es fácil reconocer las características de la pasión amorosa y el mal de amores, ese amor tan cantado por poetas y centro de tantas novelas, sean de género romántico o no. Pero otro amor es posible, o más bien, es el único posible si se habla de amor, amor de verdad, amor sano, amor “humano”. Lo expuesto no invalida la forma anterior de concebir el amor, o de expresarlo al menos, pero permite interpretarla de un modo más conforme con la realidad humana. Permite ver el “amor romántico” de una forma desmitificada, es decir, sin estereotipos ni ideales impracticables y artificiales, que niegan sus consecuencias reales en la persona que vive así el “amor” y en su pareja, que obvian los efectos que produce y sus causas. Ciertamente el término “romántico” induce a confusión: no se está negando aquí el detallismo en la pareja, las atenciones o eso que popularmente también se entiende por “romanticismo”. Son cosas distintas, que entrarían en otro concepto pero se han entremezclado con la idea de amor que aquí se está discutiendo. Por eso quizá las parejas felices, se dice, no tienen historia y los

cuentos terminan en la boda: lo que sucede es que según el “amor romántico” el amor es una especie de “nirvana”, y ese estado de “felicidad perpetua” y perfecta es muy difícil de narrar y hacer interesante, o incluso de imaginar. Se trata de un tópico: las parejas felices sí tienen historia, y no basada en el conflicto, pues viven su relación en base a los valores apuntados, y hay atenciones y cuidado, simplemente se salen del esquema dualista propio de los estereotipos: ni es “amor romántico” ni aburrida vida en pareja “sin amor”. Por eso ha sido difícil “deconstruir” el amor romántico, porque todo “ataque” a ese esquema de vivir el amor se ha visto como la negación del amor, el único amor posible. Y las parejas felices reales terminan por resultar inverosímiles, irreales, dada la potencia del discurso del “amor romántico”.

En las ficciones románticas no obstante la convivencia en pareja se ha abordado, y es fácil identificar en ellas, colándose en el propio tratamiento del amor, los problemas que la dependencia ocasiona, aunque en las ficciones se le da una salida consoladora, la salida ideal, soñada: la falta de respeto era por un buen motivo, las personas cambian, el sufrimiento es premiado... Sin embargo estas mismas ficciones encierran en sí una frustración: intentan mágicamente solucionar lo que tiene solución, pero no de ese modo, sino cambiando las reglas de juego. A los dependientes emocionales se les asocia la falta de autoestima (Moral y Sirvent, 2008), rasgo habitual en los personajes femeninos, junto a la capacidad para soportar desprecios y humillaciones, haber sufrido maltratos previos, ser capaces de renunciar a su orgullo o a sus ideales, la aceptación de que sus gustos y aficiones sean relegados a un segundo plano, la idealización excesiva de sus parejas y el fantaseo al comienzo de la relación, y el carácter, siguiendo a Moral y Sirvent (2008) narcisista, manipulador y explotador, dominante, poco empático y afectuoso, pero seguro de sí mismo y fascinante, de la pareja escogida, rasgos habituales de los galanes románticos, que lo son en la medida en que en las ficciones pasan “gracias al amor” de ese estado a volverse cariñosos, empáticos, afectuosos... y todas sus acciones quedan justificadas. De nuevo, la ficción romántica recoge el muy posible problema afectivo real, y ofrece una vía de escape, una solución, un consuelo, una salida, y de ahí su predicamento entre quienes pueden sentirse más identificados con la situación de los personajes pero también, pues no se puede decir que no tenga efectos claros en la realidad, contribuye a su establecimiento a priori, a su naturalización en general a la hora de tener expectativas, de pensar y vivir el amor, y de hecho Moral y Sirvent (2008) destacan la importancia de un nuevo modelamiento simbólico del amor.

Por tanto el “amor romántico” se integra en un tejido mayor, caracterizado, como ya se ha dicho, por el sexismo y la desigualdad, que entiende como normales, habituales, esa clase de relaciones dependientes y las establece idealmente como tales.

Pero sabiendo ya todo esto, cuando se trabaja en la ficción el tema del amor, cuando se establece una relación de amor entre dos personajes, no se puede ya recurrir al esquema del amor “romántico” como el único modelo para presentar el amor. Y si se recurre a él se está presentando un “amor problemático” y es preciso ser conscientes de ello, y de las consecuencias que tiene en los personajes y la acción. El problema es que ese “amor problemático” se ha positivizado, idealizado, ahogando a otros verosímiles posibles o mediatizándolos.

El AA de Amor, igualitario y por tanto no sexista, aplicado a hombres y mujeres por igual y sus representaciones ficcionales, se propone entonces en base a los valores de Riso (2015), y en eso consistiría su esencia. El amor es pues una emoción de afecto, ternura y atracción sexual que se basa en la relación de pareja, la cual debe vivirse, para permitir que ese amor cristalice, en base a la solidaridad, reciprocidad, autonomía y respeto. Es la unión de dos iguales, de dos individuos plenos, con el fin común de vivir la vida juntos. Uno no depende del otro, no se apoya en el otro, no se complementan sino que se influyen mutuamente.

Si se aplica al esquema de construcción del personaje, en la acción y en sus dimensiones, dicho amor debe quedar reflejado en todos los aspectos del personaje. Es también un AA fuertemente relacional: para que realmente se puede hablar de amor (y no de un amor unidireccional o no correspondido, o de un amor platónico), es necesario observar esa reciprocidad en los afectos entre los personajes que se aman.

Por tanto el AA quedará reflejado en la meta del personaje (amar a otra persona), en su motivación (por qué ama a esa persona) y en su acción (qué hace para demostrar ese amor, para amar directamente). Como AA relacional, la meta es que dos personas se amen, la motivación son sus por qué unidos, y la acción es el cómo se aman. En cuanto al conflicto, debe estar ausente de este AA. Justamente el hecho de haber privilegiado las tramas de conflicto es lo que ha fomentado el triunfo en la ficción del “amor romántico”: el amor como recompensa tras haber superado todos los obstáculos, el amor como recompensa por el sufrimiento padecido, el amor como seducción, choque de caracteres, guerra de sexos, voluntad doblegada, etc. En lugar de ser un fin en sí mismo, un algo que se actúa, el amor se presenta como una parte de una acción que sigue otras motivaciones y metas, no cómo una acción en sí con su propia motivación y meta. Esto

es válido cuando el “amor romántico” centraliza aparentemente la acción, pues más que un amor a otro, es un amor al amor en sí, a un concepto idealizado de la otra persona y no a la persona en sí misma, sin (auto)engaños. El arquetipo cerrado (pues está bien establecido y no da pie a nuevos verosímiles más que los dependientes de sus propios esquemas y estereotipos) de “amor romántico” (o “AC” de “amor romántico”) supondría dos amores en paralelo sentidos por los personajes que se dicen enamorados, con sus propias acciones, metas y motivaciones, que convergen o coinciden de vez en cuando y a menudo de manera conflictiva. El AC de amor romántico, en su esfera relacional, presenta una acción débil (¿demuestra amor?), una motivación dudosa (¿cómo pueden quererse esas dos personas?) y una meta falsa (no es el amor entre dos personas, sino el amor idealizado *per se* lo que se busca; más bien es el amor a uno mismo a través de otro, un amor egoísta y dependiente). El “amor romántico” encierra en sí la clave de su propio pacto ficcional: si en la fantasía lo inexplicable se puede explicar por la magia, en el “amor romántico” las motivaciones, metas y las propias acciones se justifican por el propio amor. El amor concilia lo irreconciliable, es compatible con la desigualdad en los afectos, convierte maltratos, desprecios o faltas de respeto en pruebas de amor, y no hace falta mostrar o demostrar ese amor, porque “el amor no se puede explicar”. Se dice más que se muestra, lo que en el horizonte artístico actual es difícil de defender, pero sobre todo puede funcionar como un *deus ex machina* que oculte una mala construcción de personajes y acción en ese sentido. Esto no niega que la simple atracción, el enamoramiento, el propio amor dependiente, platónico, o cualquier otro modo de articularlo no pueda generar una acción fuerte. Pero precisa de una conciencia respecto a su verdadera naturaleza, y no una simple aplicación como estereotipo prescriptivo. Así, en función del desarrollo de personajes y de su nivel de estereotipación, el “amor romántico” presentará matices, aspectos más próximos al amor “sano” propuesto, en suma, va a gozar de variabilidad en sus plasmaciones concretas, pero al no analizarse el problema de fondo no se hallará solución si lo que se busca es plantear con éxito otros verosímiles, que muestren esa forma de amar más auténtica, no como excepción a la regla sino como regla, al menos, de lo que debería ser, lugar usurpado por ese concepto de amor insano. Las tensiones y problemáticas que a veces se reflejan bajo el paraguas del “amor romántico”, o las muestras de amor propiamente dicho que se hallan en él, tenderán a interpretarse en los propios términos del concepto cerrado, y no en sus propios términos.

De ahí la utilidad del AA. La exploración del amor, con bases científicas sólidas, de lo que es y no es, permite no sólo idear nuevos caminos ficcionales sino también reinterpretar los verosímiles anteriores y aprovecharlos.

En el caso del aspecto dimensional del personaje, el AA de Amor se refleja en el modo de pensar de los personajes, y sus actitudes hacia el amor, en sus decisiones de actuación y sus acciones concretas, y en cómo sienten ese amor y sus reacciones emocionales ante él. Ha venido siendo frecuente que las dimensiones internas, emocionales del personaje respecto al amor sean obviadas para uno de los dos miembros de la pareja, sobre todo en ficciones narradas en primera persona, para generar justamente esa sensación de misterio, reto y conflicto. Puede asumirse que esta tendencia en el género romántico actual se ve reflejada en los personajes masculinos, con los problemas que eso acarrea para su caracterización plena, pero sobre todo es constatable las diferencias por sexo a la hora de plasmar reacciones emocionales o actitudes hacia el amor. En aplicación del AA no deberían seguir aplicándose las (auto)censuras derivadas de los estereotipos sexistas para construir a los personajes; en suma, no deberían usarse estereotipos ni mitos para elaborar individuos y sus relaciones.

El problema quizá reside en usar el concepto abstracto (“amor”), pues cuando llegue el momento de concretar al personaje, de llevar a cabo la construcción del mismo en concreto, individualizarlo, es necesario que el término “amor” usado más arriba sea sustituido por el personaje amado, igualmente individualizado y en concreto. Sólo así podrán trabajarse las dimensiones del personaje que ama y es amado, en base a otro personaje identificado. El error a menudo ha sido la tendencia a la estereotipación del amor, incluso en obras complejas: el concepto de amor ideal se impone a los personajes individuales, que viven su relación en los términos prescritos, dentro de lo esperado, en base a lo que se cree que es o debe ser el amor y no lo que es, que es lo que trata de mostrar y estudiar el AA propuesto. (Cuando se habla de AA en términos de ideal o modelo es en contraste con lo que no es amor, o un amor mal entendido o demostrado, pero es esta una búsqueda de lo que es amor de verdad, una búsqueda científica). También hay que pensar que todo aquello que involucra emociones ha sido interpretado, por lo que todo lo sentido y experimentado recibirá una explicación acorde con las creencias y saberes del autor, cuando lo plasme a través de sus personajes. Y el tema del amor es sin duda un tema fundamental, crítico: el amor tuvo un papel clave en “los procesos de individualización y subjetivación generados en occidente en los últimos siglos” (Esteban Galarza et al., 2005, párr. 7), y fue justamente el amor romántico el que

a lo largo del siglo XIX contribuyó a “esa toma de conciencia individual” (Esteban Galarza et al., 2005, párr. 16). Esto no obsta para que dicho amor romántico, tienda a ser un vehículo para la individualización propia, aún a costa de negar la del otro, idealizándolo (ya se expuso en el Capítulo 2 la problemática introducción del “amor espiritual” en Japón, como un camino para el descubrimiento de uno mismo alienando al objeto de ese amor). En el caso femenino, dicho proceso de subjetivización habría quedado afectado por los ideales femeninos, el “eterno femenino” (Esteban Galarza et al., 2005) que niega no ya un sujeto análogo al masculino, sino la propia posibilidad de individualizarse a la mujer. Y de esos polvos, estos lodos. ¿Será por esto el gran predicamento de lo “romántico” en asociación a lo femenino? ¿Sigue la búsqueda del individuo, pero por un camino que refuerza la desigualdad de género y sigue sin hacer sujeto de la búsqueda al propio amor, esto es, a los individuos que se aman?

Todo lo expuesto refuerza aún más la necesidad de crear personajes-individuo que puedan plasmar el amor. Si no hay sujetos, y relaciones de igualdad entre ellos, no es posible *mostrar* el amor. Así que el tema del amor, como AA, supone cuestionar toda la estructura de género articulada en torno a él, pues es el punto donde suelen darse las relaciones entre ambos sexos, y la exigencia de sujetos lleva por pura lógica a la quiebra del estereotipo.

No es este el lugar para dar por terminada esta búsqueda de lo que “es el amor”, y tampoco puede darse por finalizada en ningún momento pues los AA nunca pueden darse por cerrados. Cómo el amor en concreto puede ser plasmado, es el reto del creador, y lleva necesariamente a indagar sobre otros temas o conceptos, como la felicidad o el respeto, y en suma, a reflexionar e investigar sobre las relaciones humanas. Esto conduce a “universales humanos” basados en algo demostrable, y no en meras subjetividades u opiniones. Con eso en mente, todo autor puede después jugar con las caracterizaciones de sus personajes: aquí no se alega que todo amor ficcional deba ser un “amor sano”, pero sí que si lo que se quiere es mostrar dicho amor, es perfectamente factible definirlo y conocer sus características, y se da una herramienta para hacerlo, libre de estereotipos, abierta, que permite a su vez cuestionar o entender e integrar todo lo anterior en los nuevos verosímiles que se propongan.

Todo lo expuesto es aplicable también al amor paterno/materno-filial, fraternal o a la amistad, y cualesquiera otras clases de afecto, que merecen sus propios AA. En el caso concreto de la amistad, tema también muy presente en el objeto de estudio, se le pueden otorgar características análogas al amor, aunque sin el componente de intimidad

sexual y atracción física, pero no puede haber amistad sin respeto, reciprocidad, solidaridad, y autonomía. En otro caso se puede hablar de amistades absorbentes, tóxicas, dependientes... En última instancia se puede discutir toda la constelación de sentimientos relacionados con el amor, como afecto, cariño, ternura, desinterés... “querer el bien del otro”, en estrecha relación con la forma de relacionarse en general del personaje, y su propia dimensión interna, su forma de pensar, deducible por sus acciones. Las dimensiones de esta tesis no permiten ahondar más en el tema, pero la herramienta ha quedado claramente formulada.

Lo siguiente es aplicarla para la creación o, en este caso, el análisis de personajes. Así, se analizará la presencia de verosímiles cerrados ya expuestos (como el propio “amor romántico”) y las nociones sobre el amor presentes en los mangas analizados, tanto las que parecen derivar de dichos AC, como de la lógica de la historia, sobre todo si se aprecia un discurso más original o individualizado. La hipótesis es que se darán ambos en una relación problemática de aceptación-cuestionamiento-aceptación que tenderá a la preservación del *statu quo*. Finalmente, se opondrán al AA de Amor, para analizar si los personajes que aman y son amados lo son y cómo lo son. En suma, se detectarán los estereotipos, autocensuras, dilemas del autor, cómo expresa el amor y si concuerda con lo que se entiende en esta tesis por amor. Todo dentro del género y el contexto de la obra, teniendo en cuenta sus propias convenciones y cómo funcionan en la misma. Dentro de la ficción el “amor romántico” tiene lógica y verosimilitud, pero eso no impide su crítica.

El otro tema a analizar para la construcción de su AA es el del “héroe”. En este caso, se trata de un concepto fuertemente asociado a lo masculino, muy relacionado con los estereotipos sobre lo “masculino” prescriptivo, y por tanto construido sobre una visión sexista, que hace ver a la “heroína” como extraña, pues cuando es émula del papel masculino lo hace oponiéndose a las cualidades típicamente “femeninas”, y si no, su heroísmo difiere en contenido del masculino, en una lógica dualista clara. De lo que aquí se trata es de formular una noción de “heroísmo” que no distinga por sexo y pueda plasmarse de modo igualitario.

De acuerdo con Aristóteles, la figura del héroe recoge la necesidad de admirarse ante los mejores: el modelo clásico y medieval de héroe es el de héroe como “modelo de los valores que la sociedad entiende como positivos” (Aguirre, 1996, párr. 2). Para entender los cambios operados en la figura del héroe al llegar a la edad contemporánea, Aguirre (1996) señala esta vinculación entre los valores heroicos y los valores sociales:

para que aparezca el héroe la sociedad ha de tener un grado de cohesión suficiente como para que existan unos valores reconocidos y comunes. Sin valores no hay héroe; sin valores compartidos, precisando más, no puede existir un personaje que permita la ejemplificación heroica. El héroe es siempre una propuesta, una encarnación de ideales. La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan. Esto permite que la dimensión heroica varíe en cada situación histórica dependiendo de los valores imperantes (párr. 3).

Queda claro que la figura del héroe por tanto no es “universal” ni preexistente, es una construcción social y cultural que varía en el tiempo y el espacio. De este modo

en las épocas en que no existe esa cohesión será más difícil su presencia. El héroe tendrá entonces que luchar no sólo contra sus enemigos, sino contra la opinión de sus lectores. Tendrá que convencerles a ellos, en primer lugar, de que es un héroe.

Esta idea permitiría elaborar una gran distinción entre los héroes que han existido a lo largo de la historia: los héroes de lo establecido y los héroes alternativos o enfrentados. Los primeros son producto del acuerdo existente en torno a los valores que encarnan; los segundos luchan por sustituir a los primeros” (Aguirre, 1996, párr. 4-5).

González Escribano (1981-1982) revisa las definiciones de héroe dadas por diversos autores y las propias acepciones propuestas por el DRAE y observa, de igual modo, el contenido “ético” del concepto de héroe, que apunta a una “excelencia en los valores que en cada caso se consideran positivos, que naturalmente varían según la ideología que se profesa” (1981-1982, p. 375). Este autor (1981-1982) constata la función del héroe (cuando funciona como mito y estereotipo, como arquetipo cerrado, hay que precisar) de dotar de naturalidad e incluso inevitabilidad los valores que encarna. De este modo distingue entre diferentes tipos de arquetipos heroicos dependiendo del grupo social y la época. Asimismo, asocia el término “antihéroe” al “héroe alternativo o enfrentado”, frente al significado tradicional que le asigna los valores contrarios a los encarnados por el héroe, y así, el antihéroe puede ser también “el que no suscribe los valores asociados con el héroe sino otros”, que no tienen que ser “negativos”, sino que pueden ser simplemente “distintos”, aunque igual de “positivos”, o al menos igual de positivos desde otros puntos de vista (González Escribano, 1981-1982, p. 376), lo que explica la valoración positiva de los “antihéroes” contemporáneos. El antiheroísmo al estilo tradicional surge en obras donde

el autor se identifica con los valores de su personaje (i. e., con su héroe) y los asume como único sistema válido en sus lectores (...). Estas configuraciones “monolíticas” se producen en la épica tradicional y en la literatura moralizante, por ejemplo (González Escribano, 1981-1982, p. 377).

En cambio el “antihéroe” como “héroe que todavía no ha sido reconocido como tal”, surge cuando el autor se identifica con el héroe, pero asume como valores dominantes unos ciertos valores, que pretende criticar, contra los que busca rebelarse u ofrecer alternativas. González Escribano (1981-1982) considera que en este sentido, el término antihéroe sería tendencioso y bastaría el del héroe.

Tanto González Escribano como Aguirre hacen depender el concepto de héroe de valores (y valoraciones) externos. En suma, ideologías y convenciones sociales. Pero ¿es posible dar con una noción de héroe más “universal” y estable?

Por otra parte, el concepto de “héroe” así planteado no ha escapado del sexismo: hasta su vigesimotercera edición, en 2014, el DRAE recogía definiciones diferentes para “héroe” y “heroína”. El “héroe” era, en la primera acepción, “un varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes” mientras que la primera acepción de “heroína” era “mujer ilustre y famosa por sus grandes hechos”; la segunda acepción de “héroe” era “hombre que lleva a cabo una acción heroica” y la de “heroína” era “mujer que lleva a cabo un hecho heroico”. Lo que llamaba la atención era que las definiciones paralelas no fueran exactamente idénticas: ¿Por qué una mujer ilustre y famosa no lo era por sus virtudes (y cuán grandes tenían que ser sus hechos para ser considerados heroicos)? ¿Es lo mismo acción que hecho heroico? Ahora ambos términos se han unificado en una misma entrada que define al héroe/heroína como "persona ilustre y famosa por sus hazañas o virtudes/persona que lleva a cabo una acción heroica". El resto de acepciones de “héroe”, se referían a su uso como “personaje protagonista” en un poema o relato y especialmente en la épica o en la epopeya, (la heroína en este sentido era simplemente “la protagonista en una obra de ficción”) así como al nombre dado a los hijos de dioses y humanos en la mitología clásica (todos varones), acepciones que recogían la ausencia de heroínas en la tradición artística. Con la entrada unificada para ambos géneros, el DRAE ha incluido al sexo masculino también como "protagonista de una obra de ficción", ha conservado la acepción referente a la mitología clásica, y ha añadido dos acepciones que serán mencionadas a continuación.

Buscando la esencia del concepto para diseñar el AA de Héroe/Heroína, dos características destacan en la noción de “héroe”. La primera es la admiración, ya desde Aristóteles. Los héroes son personajes admirados “por sus hazañas o virtudes”, y el propio DRAE define al héroe/heroína en la quinta acepción del término como “persona a la que alguien convierte en objeto de su especial admiración”. La segunda característica es su asociación a valores (que no contravalores), su carga ética.

Si el héroe es un personaje admirable, dicha admiración puede derivar de las siguientes virtudes:

1-la fuerza interior del personaje (valor, arrojo, osadía, determinación...), su capacidad de lucha, de liderazgo, poder físico, habilidad, poderes especiales, dones, acciones físicas, gestas bélicas... (La tradicional asociación del héroe al valor y al riesgo es recogida por el DRAE en su tercera acepción (“en un poema o relato, personaje destacado que actúa de una manera valerosa y arriesgada”). Sin embargo existen más virtudes valorables en un héroe).

2-la inteligencia del personaje, su sabiduría, astucia, chispa, genialidad, inventiva, creatividad, descubrimientos...

3-la bondad del personaje, su honradez, generosidad, amabilidad, nobleza, su sentido de la justicia...

Es decir, si se analiza al personaje en la acción, este puede ser admirado por la propia acción heroica que lleva a cabo (por ejemplo, salvar a alguien), por su motivación (el por qué lleva a cabo su acción heroica, por ejemplo, por su sentido de la justicia, del honor, por su bondad...) y por su meta (lograr algo considerado bueno, deseable). Sin embargo todo esto debe darse en un grado que supere a la “normalidad”, a lo esperable en una convivencia habitual, en un nivel de excelencia, extraordinario. En ello radica la causa de la admiración.

La cuestión reside en el acuerdo sobre los valores que encarna el héroe. Esto lleva necesariamente a una reflexión sobre qué se considera o se debería considerar admirable. Es posible entonces dar con un AA acerca de las virtudes expuestas, por ejemplo la bondad o la sabiduría, que deben ser aplicadas a ambos sexos por igual. Los valores o las virtudes no son diferentes si se es hombre o mujer, y deberían admirarse, pero sobre todo deberían presentarse para su admiración de igual modo.

Si se aplica el heroísmo al personaje en sus dimensiones, es necesario que piense como un héroe, actúe como un héroe y sienta como un héroe, para tener un héroe integral, es decir, una persona extraordinaria en todos los ámbitos. Sin embargo si esto no se hace bien, puede hacer que el héroe termine resultando “inverosímil” y sobre todo dificultando la identificación con el mismo. ¿Es posible hacer una persona extraordinaria pero humana? En realidad sí, pues si se sigue el esquema de la acción, es preciso que haya una coherencia en el personaje: el héroe precisa moverse por buenos sentimientos, con un buen fin, y sus acciones irán en consonancia. Si no, estamos hablando de un antihéroe al estilo tradicional: sus acciones pueden ser heroicas, pero sus

motivaciones o metas no. Otras veces cuestionará los límites, como el héroe vengativo. Es pues posible un desarrollo integral del personaje heroico, pero que pasa antes por un estudio de los valores que se le adjudican. Si estos se utilizan de forma estereotipada, superficial, si las motivaciones son poco claras, fácilmente se puede caer en un héroe “porque sí”, por designación de su creador, maniqueo, pero que no demuestra esas virtudes que se le adjudican en sus acciones, o que bajo otro punto de vista (o realizadas por otro personaje) no serían consideradas acciones virtuosas. El reto reside en componer actualmente un héroe éticamente válido, a la luz de los Derechos Humanos y la dignidad humana, que permiten ese acuerdo en los valores aparentemente “perdido”. De este modo la noción de héroe es practicable de forma “universal”, humana, igualitaria. Y no cabe entonces distinción entre héroes o heroínas.

Ahora bien, la admiración pasa por la opinión ajena. La investigación de esos valores permite evitar el relativismo y la moda pasajera, y defender la propuesta heroica, pero el héroe o heroína también va a ser desarrollado en un contexto determinado, y en su caso, un género concreto. Si por ejemplo el tipo de ficción propuesto privilegia las hazañas físicas “contra el mal”, es preciso analizar cómo la propuesta heroica se ve afectada por esos condicionantes o ese contexto propuestos. En el caso de los personajes femeninos, debe ser tenido en cuenta el motivo real de admiración en el tipo de ficción de que se trate, para no caer en un heroísmo segregado, diferente para cada sexo, que deriva en una consideración menos positiva de las acciones del personaje femenino, o que estas pasen más inadvertidas. El héroe, la heroína, pues, precisan ser reconocidos como tales. Sin reconocimiento, sin fama, sin gloria, no hay heroísmo, y es frecuente que este punto clave esté ausente en los personajes femeninos. Habrá un heroísmo abnegado, habrá mártires, pero no “héroes”. Este concepto se ve reforzado por la supervivencia: si el héroe vive para contarlo, puede disfrutar de ese reconocimiento; a menudo la heroína tiende al sacrificio, por lo que su heroísmo se puede percibir como poco recompensado, o como una confirmación de la norma que niega el heroísmo para la mujer, pues cuando se da desemboca en sufrimiento y muerte, o en una falta de reconocimiento por sus acciones heroicas, que refuerza poco el deseo de emulación (al menos en un plano ficcional). Esto tiene mucho que ver con la cúspide de la pirámide de Maslow, con la realización personal, el deseo de éxito. Aspectos que no suelen ser tenidos en cuenta a la hora de construir a los personajes femeninos.

En el concepto de héroe y heroína también cobra relevancia el conflicto, en relación con esa consideración externa de sus acciones. El héroe se opone a los contravalores encarnados por otros personajes, pero su resistencia es extraordinaria y como se ha dicho, exitosa. O bien se enfrenta a situaciones difíciles (o extraordinarias), y hace lo que otras personas no hacen, no se conforma, lucha, se supera. Hace quizá lo que al público le gustaría hacer, de ahí también la valoración positiva del antihéroe, y su efecto catártico.

Por último, cobra importancia la propia humanidad del héroe. En sus dimensiones ya se ha visto la deseabilidad de una coherencia. Sin embargo, como sucedía con el amor, la presencia de valores no implica perfección, un estado de “heroísmo eterno y sin mácula” o algo por el estilo. Sí suele implicar una prueba, un hecho extraordinario que hace al héroe destacarse. Una noción de héroe asequible, que se esfuerza por desarrollar esas virtudes y ponerlas en práctica, que las aprende y que evoluciona, y que es capaz de cuestionar sus propias acciones o su “misión”, éticamente, permite conseguir un héroe-individuo, humanizado, verosímil. Un “héroe” de verdad.

En la propuesta de AA de Héroe/Heroína, por tanto, es preciso considerar que un héroe o heroína consiste en una persona admirable por sus acciones, y por las virtudes que reflejan esas acciones, en grado extraordinario, que consigue el éxito en las mismas y reconocimiento por ellas (dentro de la propia obra, de parte de otros personajes o por el público). El héroe puede no ser reconocido como tal, pero sí es propuesto como tal por el autor. Cuando no se da una coherencia entre sus acciones y sus dimensiones internas, sus motivaciones y metas, puede hablarse de “antihéroes”, aunque hay que atender a su evolución y a su valoración por parte del público que puede volverlo un “héroe”. La cuestión del “heroísmo” va a tener que conjugar el mundo de ficción propuesto por la obra y qué se considera heroísmo en ella, con los valores imperantes en la sociedad que recibe la obra, con los verosímiles cerrados del canon artístico, y con los propios valores humanos y universales. Estos últimos ofrecen un criterio de valoración más estable y suministran nuevas posibilidades de verosímiles.

El heroísmo así concebido plantea una reflexión interesante: el patrón tradicional de heroísmo, frecuentemente utilizado en la ficción comercial y juvenil, puede ser fácilmente innovado, justamente a través de la figura “antiheroica” en la acepción propuesta por González Escribano (1981-1982): héroes que aún no han sido reconocidos como tales, que difieren de los estereotipos y convenciones. Y nada hay más antiheroico, justamente, que un personaje femenino.

Capítulo 4.

Resultados: Heroínas de manga *shôjo*

4.1. Análisis de *Pretty Guardian Sailor Moon*

De las tres obras analizadas, *Pretty Guardian Sailor Moon*, o *Sailor Moon* (de ahora en adelante, *SM*) es la que presenta una mayor tensión entre la serie y el serial. Concebida como una novela gráfica, sin embargo los aspectos seriales, evolutivos, se concentran en su personaje principal, Usagi Tsukino, mientras que los elementos iterativos propios de la serie hacen permanecer a su extenso plantel de secundarias prácticamente sin posibilidades de evolucionar. Todo gira en torno a la protagonista, que en el primer volumen se presenta, hablándole directamente al lector (un estilo habitual en el *shōjo*) como una joven de catorce años que admite ser una “llorica” (Takeuchi, 2012, vol. 1, p. 10) y que posteriormente, al protestar por ser castigada por la profesora a quedarse en el pasillo por haber llegado tarde a clase, se refiere a sí misma como “una pobre chica indefensa”.



Figura 1. Presentación de Usagi (Takeuchi, 2012, vol 1, p. 10).

Posteriormente, refiere que sus aficiones son “comer, dormir, y no hacer nada” y que aunque es un poco quejica, es por lo demás “una niña mona de lo más normal” (Takeuchi, 2012, vol. 1, p. 51). Su identificación como personaje *kawaii* permite conjugar sus deseos de ser femenina y una “señorita”, como expresa en su admiración por su mejor amiga Naru, que según ella es “guapísima y muy inteligente, y además es muy fina y elegante” (Takeuchi, 2012, vol. 1, p. 14), que encarna así un ideal de feminidad más perfecto, y sus gustos típicamente femeninos (joyas, moda), el hecho de seguir una dieta o de aspirar a casarse pronto, con rasgos que se alejan de esa “feminidad tópica e ideal” (*shōjo*) como ser mala estudiante, irresponsable, vaga, apasionada de los videojuegos, enamoradiza (Usagi refiere su interés por el chico que trabaja en los recreativos a los que acude, que define como “guapo, simpático y le tengo echado el ojo” (Takeuchi, 2012, vol. 1, p. 21) o se queda prendada de otros personajes masculinos de forma irreflexiva), así como expresar el deseo de ser una heroína emulando a Sailor V (una justiciera enmascarada que ayuda a la policía y que protagoniza la “precuella” de *SM*) lo que se manifiesta en un sueño que es como un videojuego en el que rescata al chico de los recreativos (2012, vol. 1, p. 27). Este personaje es una encarnación de la *shōjo* actual, por una parte presenta defectos (“no es una chica perfecta”) y se inserta en un contexto de cotidianidad, para facilitar la identificación de las lectoras, y por otra, y a medida que progresa en la trama, se identifica con un ideal femenino de pureza y sofisticación. Sin embargo también expresa un deseo de agencia, de ser heroica por sus propios medios y no un personaje pasivo, incluso un sentido lúdico o de diversión, que puede explicar el éxito de la obra que protagoniza: cuando el personaje “mentor” propio del subgénero, en este caso una gata inteligente y parlante con una luna en la frente (que es tomada por una “calva” en su pelaje) llamada justamente “Luna” se presente en su casa por la noche (después de un primer encuentro en el que Usagi ayuda al que cree un gato corriente) y le haga entrega de un broche (que Usagi acepta por lo bonito que le parece) y le revele que es “una de las guardianas elegidas” a la que se le “ha encomendado una misión”, que debe reunir a sus compañeras para proteger a “una princesa” y enfrentarse “al enemigo”, pues están sucediendo “acontecimientos extraños en Tokio”, “cosas que la policía no es capaz de manejar” (2012, vol. 1, pp. 31-30) Usagi acepta porque descubre que su mejor amiga está en peligro, pero luego vive la experiencia de enfrentarse a enemigos sobrenaturales como un “sueño maravilloso” en el que se lo pasa “en grande” (2012, vol. 1, p. 46). Sus primeras “misiones” o enfrentamientos conservarán ese aspecto “inocuo o infantil”

hasta que progresivamente el dramatismo (y el riesgo) se irá incrementando, si bien la solución de los eventos sin repercusiones en su vida cotidiana y la sensación de que todo ha sido como un sueño muy largo (2013, vol. 5, p. 247; 2014, vol. 12, p. 268) terminará por reducir el efecto de los épicos conflictos a la esfera personal.

Un primer elemento importante tanto para la caracterización del personaje como para la estructuración de la trama es la relación con los videojuegos. Usagi es una gran aficionada a estos, y su afición es planteada de forma natural y respetable: además de para divertirse le sirven de excusa para relacionarse con sus propias compañeras de “misión” y nuevas amigas; el propio salón recreativo (“Crown Game Center”) al que acude servirá como lugar de encuentro y reunión, pero yendo más allá, su gata Luna pronto convertirá su sótano en su “base secreta”, modificando las máquinas para que les hagan entrega de nuevos “tótems” que permitan su transformación o creando artefactos que las ayuden, además de ser un as de las nuevas tecnologías y una experta informática pese a su aspecto completamente animal. De este modo un ámbito tradicionalmente “masculino” como el de los videojuegos (y el propio lugar de reunión, unas recreativas) y la tecnología es integrado en el “mundo femenino” planteado por la obra con naturalidad. Dicha vinculación a los videojuegos es heredada del precedente planteado por *Codename Sailor V*: en la “precuela”, la protagonista y futura compañera guardiana de Usagi, Minako Aino, se entrena en sus destrezas y poderes a través de videojuegos (protagonizados por su alter ego), ya que su “mentor”, un gato llamado Artemis, decide aprovechar esa afición de manera educativa, y los propios videojuegos también centran algunas de sus aventuras. Dicho videojuego de *Sailor V* servirá también para ayudar a Usagi en el uso de sus destrezas como guardiana. Este aspecto recoge el interés cada vez mayor por el público femenino hacia los videojuegos en los noventa, y así, en el segundo capítulo de *Codename Sailor V*, un aficionado a los videojuegos muestra su malestar por dicha tendencia y por el hecho de ser ganado por la protagonista (Takeuchi, 2012, vol. 1, pp.51-52):

¡Las recreativas han sido siempre el refugio de los chicos solitarios y marginados!
Pero de repente vienen parejas super-babosas... aumenta el número de juegos
coloridos y ñoños... y para colmo ¡las chicas vienen a jugar solas!

La afición femenina a los videojuegos también tendrá su eco en la segunda obra analizada, *Magic Knight Rayearth*, donde las protagonistas se sienten como en un videojuego RPG (*rol playing game*, habitualmente ambientado en un mundo de alta fantasía donde las acciones de los personajes permiten desgranar un relato novelesco).

En última instancia, la organización de los enfrentamientos con el enemigo en *SM*, primero luchando contra los lugartenientes y finalmente con su líder, el personaje más poderoso (el “jefe final” en jerga de videojuego), está tomada tanto del mismo *sentai* como de la estructura propia de los videojuegos (especialmente japoneses), en una relación de interdependencia mutua.

Interesa comparar el diseño de “magical girl” de *Codename Sailor V* y de *SM* pues presentan diferencias. Minako es una “magical girl” de tipo individual en la obra que protagoniza, y al igual que Usagi sólo quiere divertirse. En este caso se trata de un personaje mucho más dinámico (también es buena deportista), que encaja más en el perfil de *otenba*: sus compañeros de clase la consideran bruta y “nada femenina” pues nunca la han visto llorar (2012, vol. 1, p. 17). Al mismo tiempo es mucho más enamoradiza que Usagi, lo que va en consonancia con su alter ego: en realidad Minako (o Mina) es la reencarnación de la diosa del amor y la belleza, Venus. Al igual que sucede con Usagi, debe hacer suya su “misión” de luchar contra el mal porque es algo que sólo ella puede hacer, pues es la “elegida” (2012, vol. 1, p. 26). Sin embargo los diversos “casos” a los que se enfrenta Minako resultan más intrascendentes y divertidos (el tono humorístico es claro) que los presentados en *SM* que siguen una línea argumental principal más clara relacionada con el pasado (y el futuro) de Usagi, y donde el dramatismo es mayor: la diferencia entre ambas protagonistas (y sus historias) es clara. Por otra parte, sin embargo, las aventuras de Sailor V (el “nombre en clave” de Minako) se organizan en torno a temas más apegados a la realidad cotidiana, como las competiciones escolares deportivas, la donación de sangre o el tema de las cantantes jóvenes o “idols”, que centra varias historias, pues los “enemigos” persiguen robar la “energía” a los humanos, usando su admiración por los famosos en los que se transforman para atraerles. Tampoco faltan las rupturas de la “cuarta pared”; es sin duda una obra humorística con toques casi paródicos, como las presentaciones que Minako hace de sí misma cuando se enfrenta a un enemigo. *SM* hereda su ambientación cotidiana para el mundo primario (donde transcurre toda la acción de *Sailor V*), y lugares del Tokio de la época son reconocibles en algunas de las viñetas (Navok y Rudranath, 2009, p. 17). Pero sobre todo las andanzas de Minako se diferencian de las de Usagi en el sentido de que Sailor V es conocida públicamente, termina ayudando a la policía, (deteniendo a ladrones, tal y como se lee en los periódicos en *SM*), y algunas de sus actuaciones son puramente cívicas, además de salvar a otros de “villanos sobrenaturales”. Este rasgo lo comparte la protagonista, también “magical girl

individual”, de *Kamikaze Kaitō Jeanne*, aunque con una vertiente aún más “antiheroica” por ser considerada una ladrona; no obstante Minako también es perseguida por la policía, representada por una comisaria (que a su vez es su fan y quiere atraparla para conocerla y proponerle que colabore con ellos, cosa que al final Minako acepta), personaje femenino adulto y que detenta una posición de poder, pero caprichoso y alocado, y su joven subordinado. En cambio, la historia de *SM* es más ambiciosa, más trascendental, terminando en un “conflicto cósmico”, que caracteriza a las tres obras que aquí son analizadas. Se puede decir que *Codename Sailor V* aparece más apegada a la “realidad” hasta que el destino de Minako es revelado de verdad, cuando ella recupera los recuerdos de su vida anterior y comprende que debe buscar a Usagi y sus amigas (a lo largo de toda la obra aparecen breves cameos de las mismas).

Como ya se dijo, toda la trama de *Sailor Moon*, como su propio título indica, gira en torno a Usagi, la protagonista, que al igual que Minako puede transformarse en una “bella guardiana o guerrera justiciera con traje marinero”. El clásico uniforme escolar “de marinero” (tópico visual de la *shōjo*, que encarna todos sus valores asociados) se convierte en un traje de “superheroína”, que incluye guantes hasta el codo, lazos y tiara. La justificación ficcional para dicho atuendo se ofrece en el segundo capítulo de *Codename Sailor V*, pues se opone a una armadura y se considera más adecuado por su “ligereza” que facilita los movimientos. La transformación, que se activa con un grito, permite emplear (canalizar) los poderes (cuando en el último volumen *Sailor Moon* es capaz de luchar sin transformarse, esto causa la admiración de otros personajes) e incluye el término “make up” (maquillaje). Sin la transformación, los personajes sólo pueden hacer uso de algunos poderes en un grado muy inferior, siendo necesaria la transformación para poder luchar y defenderse. En origen, los trajes de *Sailor V* y *Sailor Moon* contaban con antifaces, pero pronto estos fueron descartados sin más explicación (por lo que desde un enfoque realista los personajes podrían ser reconocidos, ya que físicamente apenas cambian y luchan a cara descubierta, pero no lo son, conservando “mágicamente” sus identidades a salvo). Así que hasta cierto punto las ritualizadas transformaciones tienen un aspecto de *performance*, que permite diferenciar entre la personalidad civil y la guerrera sin que se confundan ambas, sobre todo en los aspectos violentos, dejando a salvo a la estudiante corriente. En un comienzo y por herencia de *Codename Sailor V*, Usagi también puede transformarse en quien desee, pudiendo cambiar mágicamente no sólo de indumentaria sino de aspecto, edad e incluso de sexo, con el fin de engañar al “enemigo” o infiltrarse para investigar.

Sin embargo este recurso, abundantemente usado por Sailor V para convertirse en diferentes tipos de mujeres profesionales, aunque no es olvidado del todo, va perdiendo relevancia conforme las tramas alcanzan una escala más épica y privilegiando el enfrentamiento directo entre las guardianas y sus oponentes. En cuanto a los “tótems” que permiten la transformación, éstos adoptan la forma de objetos cotidianos como bolígrafos, que pronto se convierten en cetros, sobre todo en el caso de Usagi, la cual también posee un broche que le dota de poderes extra como los mencionados (Minako conserva el espejo con tapa con forma de luna creciente de su serial propio, y su propio bolígrafo-comunicador, aunque luego pasa a emplear un bolígrafo-cetro similar al de las demás). Estos elementos son suministrados al principio por la propia gata Luna, así como otros, como comunicadores en forma de pulsera, y posteriormente son el regalo de otros personajes, objetos místicos preexistentes, o una materialización de sus nuevos poderes, creándolos *ex novo* o modificando “ítems” anteriores (mediante la “incorporación” o *gattai* propia del *sentai*, uniendo sus poderes) por lo que al final del manga las cinco guardianas principales han ido utilizando diferentes “tótems”, aspecto que suele ser muy apreciado por el público de este tipo de ficciones. La variación en los “tótems” se relaciona con cada arco argumental organizado en torno a un grupo de villanos concreto, ofreciendo nuevos modos de canalizar el poder (“ataques” que reciben un nombre que es gritado por los personajes al atacar; estas maneras de canalizar el poder aparentemente son simplemente “inventadas”, “intuidas” o “recordadas” por los personajes, sin que se dé una explicación a por qué emplean esa especie de “conjuro” y no otro o cómo lo pueden conocer), y asociándose a un incremento de este, que necesita ser canalizado por nuevos “ítems”, y son fuente del *merchandise* de la obra en forma de juguetes. De algún modo los “ítems” (de estética *kawaii*) se convierten en un “regalo” por haber cumplido su misión con éxito.

Como se puede comprobar, la motivación a priori de las dos heroínas mencionadas para llevar a cabo su misión es la de “hacer el bien”, guiadas por sus “mentores-mascota” que se esfuerzan para que no la olviden y prácticamente las obligan a ello. Es una misión que se justifica a sí misma, pero pronto se revela que no había más remedio de que se “entrenasen” como guerreras porque ese era su destino desde el principio, así como el de reunirse en un grupo, debido a que eso era lo que hacían en una vida anterior, que finalmente consiguen recordar. Por tanto la trama se convierte en una historia de recuperación de la “vida anterior”, que terminó en tragedia, por lo que en esta segunda portunidad pueden enfrentarse a los enemigos que malograron su vida

pasada. Esto no obstante introduce una peligrosa cuestión: si la amistad que se forjará entre Usagi, Minako y el resto de guardianas estaba predestinada a darse pero además es indisoluble justamente porque es su “misión” en la vida, ¿hasta qué punto responde esto a una verdadera amistad respetuosa con el libre albedrío y la autonomía?

Usagi consigue reunir a las otras guardianas siguiendo el consejo de Luna: Ami Mizuno, o Sailor Mercury, una joven muy inteligente y estudiosa que aspira a ser médico como su madre y que frecuenta las “academias de repaso” tan habituales en la vida estudiantil japonesa; Rei Hino, o Sailor Mars, que estudia en un colegio femenino y es una joven que despierta la admiración de Usagi por su elegancia y belleza, aunque también puede tener mucho genio, y que tiene la peculiaridad de ser una sacerdotisa shintoísta o *miko*, logrando dar explicación a sus visiones y poderes “místicos” al descubrir que es una guardiana; y finalmente Makoto Kino, o Sailor Jupiter, una joven muy alta y fuerte que llega nueva al instituto de Usagi, arrastrando una mala fama de “chica problemática” injustificada y un desengaño amoroso, pero que es una chica amable y buena cocinera, reuniendo cualidades “de perfecta ama de casa” y por tanto mostrando un contraste entre su apariencia “diferente” y sus gustos “completamente femeninos” y por tanto, *shōjo*. El común denominador entre las tres es que son personajes femeninos solitarios (por ser demasiado estudiosa, por su propio carácter reservado o por su mala fama) cuya fachada supera Usagi para conocerlas y después descubrir que son las compañeras guardianas que estaba buscando, las cuales descubren sus poderes a través de un enfrentamiento con el “enemigo” de turno y comprenden que esa “misión” da el sentido a sus vidas que estaban buscando. Luna intitula a Usagi como su líder y finalmente se produce el encuentro con Sailor V, esto es, Sailor Venus, que se presenta como su princesa (el traje de Sailor V cambia para adoptar una imagen más acorde con el resto) y las incita a buscar y proteger el misterioso “cristal de plata”, objeto de deseo de otros personajes del manga. Hasta que pronto sus “recuerdos sellados” son recuperados y la princesa Serenity resulta ser la propia Usagi (Sailor Venus, que ya sabía la verdad antes que las demás, sólo deseaba protegerla haciéndose pasar por ella y es la auténtica líder del resto de guardianas). Por tanto, en el segundo volumen del serial, queda clara cuál es la auténtica dinámica de la obra: Usagi era la princesa del Reino de la Luna (el Reino de *Silver Millenium*), el cual fue destruido en una guerra entre la Luna y la Tierra; sus compañeras tienen por misión restaurar dicho reino pero sobre todo proteger a su princesa, una misión para la que se consagraron (desde niñas), su destino como se reitera a lo largo de la obra. Por tanto se da una

jerarquía en el grupo de guardianas, teóricamente amigas, pero sobre todo esta situación fomenta que el único personaje que va a “crecer” y llegar a formar una familia sea la propia Usagi. En el caso del resto de guardianas, si bien en momentos puntuales la trama se focaliza en ellas, justamente para reforzar su decisión, van a permanecer por tanto iguales, fieles a los tipos de personaje que encarnan y a su “misión” predestinada, sin que la nueva información sobre ellas altere lo establecido respecto a estos personajes, frente a una Usagi que pasa de ser la más débil y añorada a convertirse en una “dama”. Pero sobre todo en una obra *shōjo*, resulta muy relevante y casi dramático que salvo Usagi, ninguna de las demás guardianas pueda encontrar el amor o que ese aspecto les sea negado, mientras se reitera una y otra vez por los propios personajes el deseo de encontrar novio, y el sueño de casarse de Usagi. El caso más notable es el de Minako, que al final de *Codename Sailor V*, tras haberse enamorado varias veces infructuosamente, se enfrenta a un personaje de su pasado que también ha renacido en la Tierra, el chico del que está enamorada, pero que la ataca con sus poderes y le asegura que ya no tendrá que debatirse entre el amor o el destino, pues ha escogido el destino de ser una guardiana y luchar por su princesa. Tras ese enfrentamiento Minako recupera sus recuerdos, y considera su personalidad anterior como “falsa” y que lo que debe hacer es encontrar “a sus valiosas compañeras” y “a esa persona tan especial” (Usagi) pues ha nacido para proteger a esa única persona, y de paso, a la Tierra. Posteriormente, en el volumen once de *SM* Minako reitera esa decisión cuando se enfrenta a los comentarios de las Sailor Star Lights que consideran que su interés para el próximo curso de divertirse como una estudiante corriente y de encontrar novio es una mentira, pues ella “ya tiene a alguien en su corazón” y “ha decidido vivir por esa persona”, a lo que Minako reconoce que es cierto, que ha consagrado su vida a Usagi y que por eso, ni ella ni Rei, que la acompaña, “necesitan a los chicos” (Takeuchi, 2014, vol. 11, p. 134). Esta afirmación de ambas sin embargo debe interpretarse a la luz de la teoría de la “amistad apasionada” ya expuesta, a lo que suma la propia condición de Rei como estudiante de un colegio femenino donde “la cultura de las chicas” es muy intensa, así como el carácter de Rei de rechazo y desconfianza hacia los hombres que en la obra se presenta con un sesgo de “girl power”.



Figura 2. Ejemplo de “amistad apasionada” (Takeuchi, 2014, vol. 11, pp. 134-135).

En la historia corta especial del primer volumen de *Sailor Moon Short Stories* dedicada a ambas (“¡La batalla escolar de Rei y Minako!”), Minako decide visitar su colegio (algo a lo que hace mención en el propio volumen once, antes de la escena mencionada, por lo que dicho relato breve forma parte de la “memoria” de la historia), dirigido por monjas cristianas, y allí se admira de la elegancia y el modo de hablar “diferente” de sus compañeras, y también disfruta de ser admirada por otras chicas cuando se transforma en Sailor Venus.



Figura 3. Minako en el colegio femenino de Rei (Takeuchi, 2015, vol. 1, p. 148).

La propia portadilla del episodio las muestra abrazadas, inmersas en esa relación apasionada. Sin embargo, por encima de todo, está Usagi. Lo mismo puede decirse de Ami, que en el mismo volumen de historias cortas desarrolla urticaria cuando recibe cartas de amor de admiradores, y sólo siente un interés competitivo por un chico que gana en las puntuaciones de los exámenes, y de Makoto, caso más desconcertante en la medida en que este personaje, romántico y hogareño, sí desea una relación, y sin embargo esta nunca llega a producirse aunque sí desarrolle relaciones de amistad (o próximas a relaciones fraternales) con algunos personajes masculinos (el motivo por el que se cambia de centro y termina conociendo a Usagi es un desengaño amoroso con un chico mayor que ella que le hace comprender que algo “más grande que el amor” la esperaba). Incluso al final del primer arco argumental algunas ilustraciones sugieren un emparejamiento pasado con sus primeros oponentes (que habían sufrido un lavado de cerebro a manos de la villana principal, gracias a que carecían de sus recuerdos) que

nunca llega a desarrollarse al eliminar a estos personajes de la historia (aunque de acuerdo a la lógica de la misma, podrían haber sido devueltos a la vida). Si bien el dar más importancia a la “obligación” o “misión” que a las relaciones personales es un motivo común en la ficción japonesa juvenil, como se puede apreciar en el *shōnen*, el aspecto “positivo” que podría tener el hecho de que las chicas tengan más aspiraciones en la vida que “cazar novio” queda mermado una vez se establece una incompatibilidad entre el amor y su “misión” heroica, eliminando o limitando una parcela importante de la vida de todo ser humano. El amor de pareja es sustituido por el amor a su amiga-princesa, como una encarnación física del “bien” absoluto, ese algo “más grande” por el cual luchar, que sin embargo, como se ha visto, las limita como personajes y las supedita a la verdadera protagonista. Este concepto de la amistad como deber y negación del propio yo, de “amistad fusión” es similar al de “amor romántico” ya criticado; simplemente se sustituye la figura masculina por una femenina siguiendo las tesis del “amor espiritual” japonés cuya máxima expresión se encuentra en la “amistad apasionada” entre chicas. El problema reside por tanto en cómo está concebido el concepto de amistad/amor.

Esa devoción por el deber y esa centralidad en el cuidado de Usagi hace que aunque sus compañeras compongan personajes interesantes que cuestionan algunos tópicos femeninos, y a través de las cuales se valora la fuerza física o el estudio, sin embargo quedan supeditadas a Usagi, que sustituyó a Minako como centro de interés posiblemente porque se aproximaba más a los ideales *shōjo*, incluido el hecho de ser más débil y necesitada de cuidados, pudiendo protagonizar una historia más seria, conforme a los tópicos artísticos manejados por la obra. Usagi recibe apoyo y ayuda constante de sus amigas, que velan para que se convierta en una digna princesa (una *shōjo* ideal) y en los combates Usagi siempre sabe que puede contar con ellas, las necesita. En el volumen doce esta necesidad de cuidado es expresada por otros personajes, otras guardianas diferentes, las Sailor Star Lights, que se hacen cargo de ella al desaparecer sus compañeras, y una de ellas le dice que “las princesas deben ser protegidas. De esa manera se van haciendo más fuertes” (2014, vol. 12, p. 39). El problema es que el destino que las ha reunido y dicta sus acciones convierte su amistad en una relación desigual, casi servil, estableciendo de algún modo mujeres de primera y segunda categoría, aunque cada una de ellas a su vez sea la regente o princesa de su propio mundo: Marte, Mercurio, Venus, Júpiter, en torno al que orbita su propio castillo (vacío, por lo demás), un regalo sin embargo de la soberana del Reino de la Luna por

ser guardianas y consagrarse al cuidado de la princesa. Por tanto, su misión principal es proteger a Usagi para que esta pueda defender la Tierra. En esta configuración de personajes interviene también una idea del amor que hace incompatible el “entregarse” a un hombre, al amor, con el “entregarse” a una misión, partiendo de la necesidad de esa entrega total como requisito del amor, el cual también puede ser una grave distracción de las obligaciones. Por eso sólo Usagi, apoyada y cuidada por ellas, puede llegar a emparejarse y tener descendencia (al fin y al cabo la devoción por ella, por su amistad, es incompatible con el amor, al que sustituye; dicho dilema no se da en cambio con la propia Usagi por situarse en una posición distinta a la de ellas). No deja de ser una historia planteada como una fantasía egocéntrica, si bien también fantasea con una sublimación de la amistad, una amistad eterna y perfecta que no necesita conocer a la otra persona pues se está destinada a ella, pero basada en la obligación y el sacrificio, pues sus compañeras están dispuestas a dar su vida por ella como de hecho hacen a lo largo de la obra para salvar a Usagi. Aunque se supone que esa consagración ha sido voluntaria, por cariño entre ellas y Usagi, y se tratan con respeto y en un plano de igualdad cuando están en su vida cotidiana, como unas amigas cualquiera, la desigualdad persiste en el “aspecto mítico, épico” de la historia, lo que produce una diferencia en el tratamiento de personajes, típico tendente a la estereotipación sin arcos de evolución para las amigas de Usagi, que deben conservarse siempre iguales y fieles a ella, la prueba más clara de la jerarquía establecida. El soporte es la dinámica de la amistad apasionada y el concepto de amor heterosexual manejado.

Por otra parte, el recurso al destino justifica un grupo enteramente femenino, que genera su propio mundo homosocial donde el *shōjo bunka* puede brillar en todo su esplendor y marca las relaciones entre personajes como se ha visto. Esto contrasta no obstante con la naturalidad con la que en determinados momentos los personajes femeninos se relacionan con los masculinos (Makoto en este sentido es muy expansiva). Sin embargo éstos sólo pueden tener entrada en la acción principal como villanos o a través del vínculo amoroso, ya que una relación de compañerismo se vería extraña, de ahí que lo “masculino” quede encarnado principalmente por el “magical boy” protagonista, pareja de Usagi, Mamoru Chiba, cuyo alter ego es conocido como Tuxedo Mask, pues va enmascarado y vestido con un esmoquin (encarnación del “ideal masculino” propuesto por la autora), y también posee poderes relacionados con su planeta de “origen”, en su caso, la Tierra, pues su “otro yo” era Endimion, príncipe terrestre, y ya se había enamorado de Usagi/Serenity en la otra vida, en una relación

prohibida entre la Luna y la Tierra. Por tanto Mamoru es la encarnación de la Tierra y como tal es capaz de dar energía a la propia Usagi y reanimarla cuando le fallan las fuerzas. El resto de personajes poseen poderes asociados a lo que simbolizan su planeta y los dioses de la mitología clásica, que repercuten en su propia configuración como personajes (Ami, como Mercurio, encarna la inteligencia; la afinidad entre Rei (Marte) y Minako (Venus) queda explicada...): Sailor Mars queda asociada al fuego, aunque se combina con su poder como sacerdotisa para ahuyentar malos espíritus, Sailor Jupiter al rayo (una antena le sale de la tiara para invocarlos), Sailor Venus al amor, usando la cadena que lleva a la cintura que evoca el cinturón de la diosa Venus (*love chain*), y Sailor Mercury emplea el agua como base de su poder. Sus propios nombres, en japonés, hacen alusión a dichos elementos. Siguiendo con el simbolismo, Usagi, cuyo nombre significa “conejo”, hace alusión así a la leyenda del “conejo en la luna” japonesa, simbolizado también por sus dos coletas con rodetes. Sin embargo Usagi cuenta con un poder especial que centraliza todo el manga: el propio “cristal de plata”, que guardaba en su interior y cristaliza a través de sus lágrimas y encierra un poder inmenso, codiciado por todos los villanos del serial, aunque el propio Mamoru lo buscaba para recordar quién era él. Su poder responde al “corazón de Usagi”, depende pues de sus sentimientos, y se revela una vez ella se enamora (o más bien se vuelve a enamorar) de Endimion/Mamoru y después cree perderlo como ocurrió en el pasado. El cristal posee poderes curativos, es capaz de reconstruir el *Moon Castle*, o el antiguo Reino de la Luna, en dicho satélite, y de dotar de energía suficiente al tótem de Usagi (el *Moon Stick*, la varita o cetro que usa para canalizar su poder) e insertado en su broche le otorga más poder que antes a su transformación a partir del tercer volumen. Pero sobre todo el “cristal de plata” obra milagros, entre ellos, la resurrección de sus compañeras. Se da por tanto una acusada diferencia de poder entre la princesa y sus guardianas, representada por los “tótems” de Usagi más detallados y variados, y un traje más elaborado, con más adornos (en el cabello, por ejemplo) que a medida que progresa la historia, como expresión de un mayor poder, se verá modificado para representar a una Sailor Moon distinta (incluso el nombre cambia: *Super Sailor Moon* y finalmente, *Eternal Sailor Moon*), mientras que el de sus compañeras permanecerá prácticamente igual, con ligeros cambios derivados de las nuevas transformaciones de su princesa.

El Reino de la Luna y en general, la galaxia entera, componen el mundo secundario del que proceden las amenazas que se ciernen sobre la Tierra y la protagonista. Por tanto en *SM* la magia se mezcla con la ciencia ficción. Uniendo sus

poderes y siguiendo las directrices de la gata Luna, Usagi y sus guardianas consiguen desplazarse por el espacio y viajar a la luna “a pelo”, algo que repetirán en otras ocasiones para viajar por ejemplo a sus propios planetas, hasta que al final de la historia la propia Usagi sea capaz de atravesar las galaxias. Una vez en la luna, Usagi se encuentra con un holograma interactivo de su verdadera madre, la diosa Selene (y antigua Reina Serenity), que le explica su condición extraterrestre, lo que le supone una vida extremadamente longeva (mil años según el volumen cuatro) que debe consagrar a proteger el “cristal de plata” que sólo debe ser usado “para librar a la Tierra de las influencias negativas... para que puedan tomar una dirección positiva” (2012, vol. 2, p. 63). Los habitantes de la luna, por tanto, admiraban la Tierra, un mundo de “esperanza y posibilidades”, y su naturaleza no artificial (como la de la luna), y deseaban protegerla así como a sus habitantes, pero al mismo tiempo la “ley de dios” prohibía toda relación entre ellos. El amor original de Endymion, el príncipe de la nación única de la Tierra por entonces, y la princesa Serenity, se configura por tanto como un amor prohibido, que termina desatando una guerra gracias a la influencia del ente maligno Metalia, que buscaba “adueñarse de la Tierra y del infinito poder del cristal de plata” y para ello instigó esa guerra haciendo desconfiar a los terrestres de los habitantes de la luna, y valiéndose del amor no correspondido de Beryl hacia Endymion para que liderase el ataque. Posteriormente la “reina Beryl” resucitada (como “soberana” del denominado Dark Kingdom), después de que Metalia se libere del encierro al que la confinó para detenerla la madre de Usagi, Selene, será el enemigo principal con el que se inicia la historia, utilizando para ello a los antiguos lugartenientes de Endymion, los personajes masculinos que se corresponderían con las guardianas (excepto Usagi) y podrían haber estado relacionados románticamente con ellas (se sugiere pero finalmente se elude esa línea creativa) y que son “malos” por carecer de sus recuerdos y estar manipulados por Beryl. Al igual que esta, todos tienen nombres que hacen referencia a diferentes piedras, que es en lo que se transforman una vez destruidos. Su devoción a su príncipe (su señor) una vez sus espíritus recuperan sus recuerdos, aunque apenas ya sólo puedan aconsejarle, es análoga a la de las guardianas por Usagi. Mamoru/Endymion conserva sus joyas y puede comunicarse con ellos, pero no regresan a la vida como sí sucede con las guardianas.

Las estructuras jerárquicas se reproducen en los villanos, que en los sucesivos arcos argumentales atacan a las guardianas a través de sus lugartenientes, aunque el supuesto líder de todos ellos termina siendo una marioneta de un mal mayor, una

entidad intrínsecamente maligna, abstracta. Los lugartenientes son devotos de su señor o señora, totalmente consagrados a su líder, fanáticos que sin embargo no dejan de ser un reflejo negativo de la estructura encarnada por Usagi y sus guardianas, con la diferencia de que ellas representan el bien, aunque declaren una y otra vez que en realidad sólo luchan “por sus amigos, por las personas que quieren”. El modo de referirse a ellos es genérico, el “enemigo”, y su condición de entes alienígenas, aunque con forma humana (con una preponderancia de villanos femeninos sobre los masculinos) y su maldad sin fisuras, obvia, apenas hace cuestionarse a las guardianas la necesidad de destruirlos. Si bien en ocasiones se ofrece una explicación para su maldad, o se revela que están siendo manipulados, la trama tiende a eliminarlos sin remedio (cayendo a manos de sus propios jefes o arrepintiéndose demasiado tarde), siendo los únicos villanos que podrán ser redimidos las propias nuevas guardianas, o *sailors* de otras galaxias, que aparecen al final del manga, gracias a que una vez destruidas podrán renacer. Estas mujeres, con poderes y misiones afines a los de las guardianas de Usagi, pierden el objetivo al ser destruidos sus planetas por una guardiana renegada, Sailor Galaxia, o bien no son guardianas pero aspiran a convertirse en una *sailor* por lo que se venden a ella a cambio de poderes, y la promesa de un *sailor crystal* y un planeta propio; al final Sailor Galaxia las controla gracias a una pulsera, con la que ella misma es controlada por un ente maligno superior, por lo que son consideradas víctimas de la misma y de su ambición (2014, vol. 11, p. 215). La cuestión de los “sailor crystal” termina por explicar la fuente u origen del poder de las guardianas: todos los seres vivos poseen una “semilla estelar”, una “estrella” en su interior, pero existen estrellas elegidas, que se convierten en guardianas de la paz en su mundo. Todas las *sailor* poseen uno de esos cristales, que guarda su esencia y que, cuando su cuerpo es destruido, las permite renacer (aunque también pueden ser hombres, como el propio Mamoru, que posee su propio “cristal dorado”, sin embargo están en clara minoría). De todos ellos, el “cristal de plata” de Usagi (*silver moon cristal*) es el más poderoso del universo, y es el que le permitirá enfrentarse al mal que estaba detrás de Sailor Galaxia: Chaos. Esta entidad es “una estrella fallida” de la que emanaron todos los villanos finales a los que ha tenido que enfrentarse Usagi, y que viajaban en busca de la luz de su cristal, famoso en todo el universo (2014, vol. 12, p. 206): se da pues al final del manga una explicación omnicomprendiva de todo lo que ha ido sucediéndose, y Chaos, como encarnación definitiva de la elemental oscuridad, persigue oponerse a la luz, sustituir el lugar “donde nacen las estrellas”, el *galaxy cauldron*, que es donde Usagi libra su batalla final.

Haciendo gala de su poder de sacrificio, Usagi se lanza al “mar primordial del *cauldron*”, fundiéndose con Chaos, pero también logrando que todos los cristales de todas las *sailors* se unan, le “den su poder”, pues en origen todas formaban una unidad, y Usagi comprende que todos los villanos buscaban su poder porque anhelaban ese sentimiento que ella busca en sus seres queridos: formar un solo ser (2014, vol. 12, p. 225). Usagi admite que ella nunca luchó por la paz y la justicia, sino simplemente por sus seres queridos, y cuando logra la resurrección de todas las *sailor*, en sus planetas de origen (que han vuelto a nacer), de sus compañeras y de su amado, afirma: “formamos una unidad... y nuestros pensamientos están interconectados. Así es como hemos podido reunirnos” (2014, vol. 12, p. 260). Todo regresa a la normalidad, como si nada hubiera pasado, como si todo hubiera sido un largo sueño (2014, vol. 12, p. 268) algo que se repite en todas las hazañas de las guardianas.

La última aventura de *SM* (si bien la semilla de Chaos no ha desaparecido, ya que es lo natural, que exista la luz y la oscuridad), al final del manga, termina caracterizando a la obra como un conflicto cósmico, (pues el propio *cauldron* también posee una representación antropomorfa con la que habla Usagi, como un espíritu o diosa) y ofreciendo una explicación definitiva, dando un sentido último a lo que de otro modo se podían ver como tramas tendentes a la serie más que al serial. Todo termina siendo una fantasía de felicidad y amor eternos: Sailor Moon, a pesar de que sigan naciendo otras estrellas y guardianas, quizá viva eternamente porque es, y así finaliza la obra, “la estrella más hermosa y brillante de la eternidad” (2014, vol. 12, p. 276). Esta reflexión de Mamoru se produce el día de su boda con una Usagi más adulta, que simboliza esa promesa de amor eterno, definitivo, en el plano más cotidiano. En última instancia la lucha de las guardianas, en su relación con el mundo primario, permite progresar a Usagi en su camino hacia la madurez. Para saber de qué trata la historia, y no verla como una secuencia de luchas, es preciso atender a su subtrama, el amor y los sentimientos de Usagi, sus dilemas y dudas. El propio “cristal de plata”, cuando aparece, junto a la revelación de su amor por Mamoru, es definido como un “regalo” que le ha hecho el chico que le gusta, y provoca que los padres de Usagi reflexionen acerca de su futura condición de mujer; simboliza sus emociones, sentimientos y obedece a estos, y su empleo es similar a una plegaria: aunque las guardianas emplean ataques más físicos, que se saldan con la conversión de los “enemigos” en cadáveres calcinados, esqueletos (la representación es bastante gráfica y contrasta con el estilo de dibujo general), progresivamente las intervenciones de Sailor Moon son más dramáticas

que de acción, envueltas en fondos expresionistas, oníricos, especialmente cuando la acción se traslada al espacio, y el empleo de su poder se basa en la fe, en el sacrificio, en la capacidad de “dejarlo todo y aceptarlo todo” y por ello es la más poderosa, aunque deba ser acompañada, protegida y cuidada todo el rato, por sus guardianas, su novio u otros personajes, que la animan a confiar en sí misma, a no llorar y a tener esperanza (Mamoru cumple un papel recurrente en este sentido).



Figura 4. El cristal de plata como símbolo de crecimiento y feminidad (Takeuchi, 2012, vol. 2, pp. 148-150).

De ese modo, progresa en un poder que adquiere tintes de divinidad, llegando a ser calificada de “mesías”, que tiene la capacidad de reunir sobre sí el poder del resto de personajes como clave para explicar su importante papel, y así, en el último volumen, Sailor Moon es definida como la *sailor* que lo “envuelve todo”. Sin embargo dicho poder presenta limitaciones y, encajando perfectamente en la ideología *shōjo* y *kawaii*, es la Sailor Moon adolescente la que puede alcanzar las cotas máximas de su poder y,

por otro lado, encajando en la hipótesis propuesta acerca del tipo de fantasía desarrollada por el subgénero “magical girls”, los enfrentamientos y aventuras le permiten conocerse mejor a sí misma y hacer avanzar la subtrama amorosa, aportándole interés y conflictos que demuestran el gran amor que siente por Mamoru, cuyo noviazgo se plantea muy pronto en la trama (y no al final); en suma, todo el enfrentamiento cósmico le permite convertirse en “una mujer”.



Figura 5. La última página de *Pretty Guardian Sailor Moon*, el día de la boda de Usagi con Mamoru (Takeuchi, 2014, vol. 12, p. 276).

El primer aspecto, el triunfo de la *shōjo* frente a la mujer adulta, puede ser comprobado en el segundo arco argumental, que permite echar un vistazo al futuro de los personajes en el siglo XXX, donde en la Tierra se ha fundado *Crystal Tokio*, gobernado por la Neo Reina Serenity, es decir, Usagi en el futuro. Sin embargo *Death Phantom*, un criminal con poderes sobrenaturales que fue confinado en el planeta Némesis, con el que, usando el poder de su cristal oscuro, consigue fusionarse como (de

nuevo) un ente maligno sin forma, provoca una catástrofe en el siglo XXX, devastándolo todo, a través de su alter ego, Wiseman, un misterioso encapuchado que se aprovecha de las ansias de poder del Príncipe Demand y los suyos, la banda conocida como *Black Moon*, que incluye a dos subalternos masculinos y varios femeninos que le deben lealtad ciega. Posteriormente estos deciden atacar en el pasado (el presente de las guardianas) para crear un futuro en el que sean los líderes.

La cuestión es que una vez la Usagi del futuro, que dejó de envejecer a los veintidós años, se convierte en reina, pierde todos sus poderes para luchar como guerrera (2013, vol. 5, p. 206) y aunque logró encarcelar a *Death Phantom* cuando todavía era un hombre, su merma en su poder explica por qué no pudo destruirle. Por eso no puede evitar el cataclismo posterior, y para protegerla, el “cristal de plata” la envuelve en un “ataúd” de cristales que la preservan del mal, pero no le permiten actuar por sí misma. Será preciso que la Usagi adolescente intervenga para ayudarla viajando en el tiempo, pues ella es la Sailor Moon “invencible”. Por tanto, Usagi como reina del futuro recibe un tratamiento mítico, estereotipado, por el cual su nuevo rango se pliega a lo que se espera de ella (el deber se impone) y altera su personalidad: se vuelve una madre estricta y distante, una “emperatriz” a la japonesa, que nunca sale de palacio y vive como una monarca que al mismo tiempo es considerada prácticamente como una diosa, pero una diosa pasiva, que vela “en silencio” por los suyos. Como adulta, Usagi posee menos poder que como adolescente. Este mismo concepto se hace presente en el final del manga: en otro futuro, Usagi termina convirtiéndose en Sailor Cosmos, su forma poderosa definitiva, pero imperfecta porque no puede hacer nada contra Chaos y “huye de su obligación”, viajando al pasado adoptando la forma de una niña pequeña, Chibi Chibi, que apenas habla, pero apoya (con su dulzura *kawaii*) a la Usagi del pasado para que tome “las decisiones correctas” contra Sailor Galaxia. Al final, la forma del futuro de Usagi, retomando su aspecto verdadero, reconoce que su yo pasado es muy superior a ella y que ha logrado hacer lo que ella no pudo. En suma: la *shōjo* es la encarnación más perfecta de poder y pureza, y los años no aportan experiencia ni sabiduría a un poder que surge de la fe y las emociones, de la inocencia. Todos los enfrentamientos son pruebas de fe: fe de Usagi hacia los suyos, hacia su amado, hacia sí misma, con fe puede llevar su poder a un nuevo nivel y superar a sus enemigos. Es algo mágico y emotivo que no puede explicarse, ni entrenarse. Aunque a efectos de la trama la falta de poder de sus “yos” futuros se explica para desencadenar la acción, y son advertencias de un futuro posible, que Usagi puede cambiar a medida que crezca,

aportándole una enseñanza, la configuración como futura reina de Usagi permanece inalterable, por lo que la “forma femenina más perfecta”, que puede cuestionar las convenciones o lograr la felicidad suprema, sigue siendo la de la prometedora adolescente. Su papel heroico “poco femenino” no es compatible con un ideal femenino más maduro, sólo es dable mientras se dé en una situación juvenil pasajera, pues su poder surge de su propia inocencia y pureza, de su entrega, no compatible con las obligaciones adultas (femeninas).

Antes de pasar a analizar el tratamiento del amor en *SM*, básicamente centrado en la figura de Usagi, es preciso añadir algunas apreciaciones sobre los personajes secundarios.

Cuando comienza la historia, Usagi presenta a su mejor amiga, Naru, y al “friki” de Umino, un chico con gafas que encaja en el estereotipo de “nerd”. Un personaje muy similar (incluso su nombre es parecido) aparece, junto a la mejor amiga “corriente” en *Codename Sailor V* con un papel más destacado y recurrente (incluso el esquema vuelve a repetirse en las historias cortas referidas a la hija de Usagi, personaje del que se hablará más adelante). Estos personajes aportan, junto a compañeras de clase muy secundarias, una dimensión de normalidad y una faceta humorística a la acción y al personaje de Usagi, además de suministrar información (en el caso de Umino) sobre situaciones extrañas y cotilleos que pueden tener como origen un ataque del “enemigo”. Progresivamente van perdiendo relevancia y sus apariciones son cada vez más esporádicas debido al dramatismo y la gravedad de los acontecimientos, aunque siguen siendo recuperados por la “memoria” propia de la novela gráfica, si bien permanecen fijados en su estereotipo de personaje. Incluso de manera chistosa Usagi llega a reconocer que sólo se acuerda de Umino para pedirle cosas, como un reconocimiento autorial de la poca presencia del personaje y una explicación ficcional a la misma, y su amiga Naru se da cuenta de la distancia que existe entre ella y Usagi, que “algo” le sucede, “como si estuviera encerrada en un mundo al que yo no puedo acceder” (2013, vol. 4, p. 76). Estos personajes secundarios relacionados con Usagi, supuestos buenos amigos, ignoran su condición heroica, lo que contrasta con otros secundarios relacionados con el resto de guardianas que sí llegan a conocer la verdad. Otros personajes secundarios, como los propios padres de Usagi (también tiene un hermano menor con el mismo nombre que el hermano de Takeuchi) tienen una presencia mayor, especialmente la madre, conformando la típica familia japonesa, en la que la madre es ama de casa e impone disciplina, y se ve que disponen de una buena situación

económica. Usagi en este sentido tiene una vida familiar bastante plena y una familia que la quiere y la atiende. Salvo Minako, en una situación similar, por ser su precedente directa, llama la atención que las otras guardianas tengan una situación familiar más complicada: Makoto es huérfana, pues sus padres murieron en un accidente de avión, situación en la que se encuentra el propio Mamoru; Ami es hija de padres divorciados y vive con su madre, a la que ve poco por su trabajo; y Rei vive con su abuelo materno en el templo, tras la muerte de su madre y la ausencia del padre. Puede verse como un reflejo de diversas situaciones familiares, para dar a la historia más variedad, (en el caso de Makoto explica sus habilidades domésticas al tener que cuidar de sí misma) pero pasa un poco como con la promoción del estudio y la independencia en las figuras femeninas de la obra: su refuerzo como conducta positiva o como situación “normal” queda limitado por el hecho de que es Usagi la protagonista, que se ajusta a los cánones convencionales. Es el personaje que triunfa, que no necesita preocuparse tanto por estudios o una profesión porque su destino es ser una princesa, casarse, y ser feliz con su amado, velando pasivamente por la felicidad de los suyos gracias a las plegarias convertidas en un poder benéfico a través del “cristal de plata”.

A partir del segundo arco argumental centrado en el futuro, se presenta una nueva guardiana del sistema solar, Sailor Pluto. A diferencia de las guardianas más cercanas a Usagi, su misión no es velar por la princesa, sino proteger, como descendiente del dios Chronos, la puerta del espacio y el tiempo. Debe hacerlo en completa soledad, obedeciendo las órdenes de sus reyes, Usagi/Serenity y Mamoru/Endymion. En este caso toda su vida se supedita al cumplimiento de su deber, y se puede observar cómo se alegra de que le sea ordenado colaborar con las otras guardianas que ignoraban su existencia. Hasta ese momento su única compañía había sido la hija de Usagi que, en el futuro, la visitaba frecuentemente. También se sugiere un cierto amor platónico por su rey, para justificar mejor su devoción. Al final este personaje rompe una de las reglas a las que está atada, al parar el tiempo para ayudar a Usagi a detener en el futuro a sus enemigos, y eso le cuesta la vida.



Figura 6. Presentación de Sailor Pluto (Takeuchi, 2013, vol. 4, pp. 170-171).

Es decir, el gran poder y supuesta sabiduría del personaje, es un poder muy estático y limitado, aunque argumentalmente la muerte de Sailor Pluto servirá para hacer avanzar en su desarrollo al personaje de la hija de Usagi y Mamoru, la nueva princesa. Al haber un protagonismo femenino tan destacado y variado, *SM* es una obra que permite apreciar con mucha claridad que incluso en un caso así, los personajes femeninos pueden ser tratados como meros instrumentos para el desarrollo de otros personajes femeninos o que su mismo desarrollo evolutivo como personajes no se produce por su condición jerárquicamente inferior a la de la protagonista, en suma, evidencia que el trato desigual se puede dar entre personajes del mismo sexo basado en criterios de desigualdad social. Esta situación se ha apreciado en torno a los personajes femeninos relegados a una condición secundaria y poco trabajada en relación a los masculinos que ocupan un rol protagónico: en ambos casos el origen está en una desigualdad de trato, en ver al personaje femenino de turno como un sirviente, atado por

una obligación, un deber, alguien que ocupa una posición jerárquica inferior, en fin, alguien que, pese al cariño que se le pueda profesar, y sea recíproco, no es un igual.

Un caso similar se produce con los personajes de los gatos. Igualmente extraterrestres, finalmente se revela que Luna y Artemis, hembra y macho, que terminan por formar una pareja, pueden adoptar una forma humana y proceden del llamado planeta Mau. En el futuro tienen una hija, Diana. Como personajes, están muy desarrollados, sobre todo el de Luna, y están presentes hasta el final de la obra. Luna es una experta informática, lamenta que sus recuerdos olvidados causaran pesar a su ama, continuamente busca soluciones, explicaciones y es creativa, supone un gran apoyo para las guardianas y ejerce un liderazgo en su papel de mentora desde su “sala de control”. Su relación con Artemis es interesante ya que se da en pie de igualdad y ambos se apoyan mutuamente: quizá su apariencia gatuna permite abstraerse de los condicionantes de hombre y mujer. El problema reside en que no dejan de ser siervos de un amo: su lealtad a cada una de sus amas es inquebrantable (lo que les hace soportar la separación para cumplir con su misión) y su sentido del deber les lleva a aceptar todo lo que se les encomiende. Gracias a ser gatos suelen ser los últimos supervivientes de las catástrofes, y son enviados a la Tierra para despertar a las reencarnaciones de las guardianas, con los recuerdos borrados por la Reina madre, que dispone sobre sus vidas. Por una parte, su condición gatuna permite evadir algunos de los condicionantes y problemas que tendrían como humanos: pueden ser cuidados y protegidos como “mascotas”, mostrar aspectos de la vida cotidiana sin ser descubiertos por los personajes “normales”, y pueden criticar a sus amas o tratarlas con familiaridad; también pueden fallar o equivocarse sin que se les pueda reprochar nada, pues al fin y al cabo, son gatos. Pero por otra, y aunque se les de un trato “humano”, su estrecha relación con sus “amigas” sigue basándose en un vínculo jerarquizado y de sumisión. Sin embargo y como ya sucede con las guardianas, de este tipo de vínculos se defiende que surgen las relaciones más puras, de amistad-fusión y afecto-fusión. Incluso aunque su ama, o su princesa, esté dispuesta a luchar y sacrificarse por ellos, la relación continúa siendo asimétrica. Aunque los subalternos tengan sus propias vidas, siempre habrán de estar supeditadas a la protección y cuidado de sus amos, estando dispuestos a dejarlo todo por ellos; algo que desde la cultura japonesa no es cuestionado sobre todo al desarrollar personajes arquetípicos de manera cerrada. Lo más revelador es ver cómo esto se da entre personajes del mismo sexo, lo que permite ver con más claridad cómo la desigualdad repercute en la caracterización de los personajes secundarios, más

estereotipados e inmovilizados en la iteración, ya acabados en su desarrollo. Con gatos (o cuervos, como las mascotas de Rei, Phobos y Deimos, que terminarán descubriéndose como guerreras elegidas por su fuerza por la Marte original en el volumen doce) quizá la situación pase más desapercibida gracias al engaño de la forma animal, y sobre todo a que la “vida personal” de un gato, aunque sea extraterrestre, no parece muy compleja, por lo que todo lo que se le añade es un extra que da más profundidad al personaje, pero no dejan de ser personajes humanizados que son siervos de otro.

Esta situación lleva a tensiones planteadas en la propia trama: en el volumen siete, el “enemigo” crea ilusiones en las que las guardianas confrontan su misión y su lucha con sus deseos de “hacer cosas para sí mismas” y dejar de ser guerreras y luchar por Usagi, para perseguir sus propios sueños y deseos. Entre las ilusiones, se incluye una dirigida a Usagi en la que sus compañeras le reprochan su propia muerte. No obstante estas ilusiones se quedan en eso, en un engaño del “enemigo” y el cuestionamiento se convierte en refuerzo del destino de los personajes. En realidad, no debería de haber una incompatibilidad entre las diversas metas, pero la obligación se impone. Posteriormente, en el volumen nueve, las guardianas pierden temporalmente sus poderes (cuando los recuperan es en la forma de sus propios cristales cuya existencia es revelada en este arco argumental penúltimo y prepara la trama de los “sailor crystal” del final del manga) y son de nuevo enfrentadas a sus íntimos deseos: en este caso ya se observa directamente su afirmación en la misión para la que están destinadas pero la presentación de sus dudas y un intento por profundizar en sus personalidades y trasfondo se da, aunque termina por quedarse en lo superficial con la reafirmación de su rol y su planteamiento como dudas manipuladas por el “enemigo” que no corresponden a la realidad. Todas recuerdan su verdadero sueño: ser guerreras, y así, Rei termina afirmando que ha jurado pureza a la princesa Serenity, Ami reconoce que tiene muchas personas a las que querer y para eso es una guerrera, para protegerlas, y Makoto, aunque admite tener muchos sueños, considera que “ahora” el más importante es luchar junto a sus compañeros. Por último Minako simplemente se cuestiona su labor como líder, y recupera su poder a través del vínculo con su gato Artemis, su mentor, en suma, con su misión. Al mismo tiempo Usagi recurrentemente tiene que rescatar a sus guardianas de las garras del enemigo y se enfrenta al temor de perderlas: su relación es casi de necesidad, de temor a la soledad, a la falta de apoyo y a

su propia debilidad; aunque la motive el afecto que siente por ellas, queda contaminado por esa relación desigual, de deber y de destino.

Lo que quiere decirse es que tales dilemas y cuestionamientos de la propia amistad no tendrían mayor razón de ser si el vínculo, en parte, no se sintiera un tanto forzado y artificial, si no hubiese un reconocimiento implícito de esa desigualdad y de la falta de autorrealización personal, pospuesta, por esa amistad-fusión entendida de forma monolítica e inflexible, innegociable. Deber y amistad se confunden, el rol relega a la persona, y la lucha contra el mal es casi un motivo secundario para actuar frente a la lucha de los afectos: lo importante no es tanto por qué se lucha, o contra quién, sino para quién se lucha, con quién se lucha. El deber en sí no se cuestiona, pero disfrazado de amistad, debe ser justificado continuamente.

Resulta llamativo que algunos personajes “normales” relacionados con las guerreras, como el propio “chico de los recreativos”, Furuhata, que a su vez es amigo de Mamoru, siendo un personaje secundario bastante presente junto a su novia, o el joven admirador de Makoto, que sospechaba que eran “extraterrestres” (y podría ser un interés amoroso para la joven aunque la relación hacia él parece más bien maternal, orillando el tema), sepan la verdad sobre sus dobles identidades, hecho que se toman con naturalidad. Todos estos personajes muy secundarios (compañeras de clase de Rei y Minako, los padres de Ami...) apuntan a una vida “propia” de las guardianas más allá de su devoción por Usagi, con cierta independencia. Por tanto su misión no tendría *per se* por qué ser un obstáculo para otras relaciones más profundas más allá del grupo de guerreras. Pero la falta de profundización y de vínculos más fuertes con otros personajes deja la cuestión en el aire, y evita la problemática situación de desarrollar una pareja amorosa para las guardianas fuera de su grupo. En cuanto a sus padres y familia, estos ignoran a qué se dedican evitando que se preocupen por ellas o incluso se opongan, dilema que nunca es planteado, aunque al final de la obra la madre de Usagi, por intuición, teme que su hija no vaya a regresar.

Cabe mencionar en este punto una idea interesante: la de la “doble jornada” de las “magical girls”. Mientras que en el *shōnen* los protagonistas tienden a dedicarse por entero a su misión, las heroínas mágicas combinan sus luchas, en las que arriesgan la vida y se enfrentan a pruebas mentales y físicas muy duras, con la preservación de su vida normal como estudiantes, a la que siempre retornan, y sus obligaciones en casa (algo especialmente destacable en el caso de Rei, que ayuda en el templo a su abuelo, o en el de Makoto que vive sola). Aunque esto es positivo porque dota de más

verosimilitud a la historia, y es una faceta de su vida a la que no renuncian (en el *shōnen* tiende a crear un efecto extraño) es negativo porque como ya se ha expuesto minimiza la importancia de las dificultades que los personajes que no son Usagi pueden encontrar para combinar ambas facetas de su vida, aunque cuenten con el apoyo de sus amigas. No se debe olvidar tampoco el carácter “onírico” de sus hazañas: al final todo regresa a la normalidad y aunque en verdad sucedió, y el futuro del siglo XXX se presenta como una realidad, los personajes reiteran la sensación de haber experimentado un sueño, sin secuelas ni efectos en su vida diaria. En el tiempo presente las guardianas son desconocidas para la gente común, que ignora la trascendencia de su misión y aunque se ve afectada por los manejos de los “enemigos”, estos son tratados como hechos inexplicables o misteriosos, en el caso de que haya víctimas (nunca queda muy claro si se recuperan o si efectivamente resultaron dañadas) o mayoritariamente son fenómenos de control mental que desaparecen sin dejar secuelas.

El caso de Sailor Pluto muestra a un personaje sin vida propia cuya verosimilitud como “persona” puede entrar en cuestión en un contexto de baja fantasía; al final la autora resuelve positivamente la situación, a todas luces injusta para el personaje, haciéndola renacer en la tierra como Setsuna Meio. Su aparición se produce en la última página del volumen seis, como una estudiante universitaria de física que ayuda en los laboratorios. De este modo se configura un personaje femenino más adulto bajo una luz positiva.



Figura 7. Un personaje femenino adulto y positivo (Takeuchi, 2013, vol. 6, pp. 234-235).

Su reaparición como guardiana en la Tierra será motivo de gran alegría para sus compañeras y en especial para la hija de Usagi, y muestra un buen modo de recuperar a un personaje femenino estereotipado y desaprovechado en lugar de hacer su sacrificio irreversible, y componer con él un personaje interesante y novedoso, por su alejamiento del canon *shōjo*: Setsuna tiene la piel oscura, es alta y adulta, universitaria e independiente. Este personaje se suma a las guardianas de los “planetas exteriores” del sistema solar que serán reveladas en el tercer arco argumental, cuyo villano, de nuevo una entidad sin cuerpo conocida como Pharaoh 90, al que sirve la Magus Kaorinite, que promete el poder del cristal Taionon a sus seguidoras, que deben buscar *hoste* (almas) con las que alimentar a su señor (se puede comprobar como todos los villanos tienen en común la búsqueda de energía, que extraen de los habitantes de la Tierra, siendo su presa preferida las mujeres jóvenes, o de las propias guerreras a las que atacan por el gran poder que reside en el “cristal de plata”). En realidad, Kaori(nite) es una humana

poseída por alienígenas, asistente de un científico que consigue crear artificialmente a sus servidoras (de nuevo se elude el dilema moral que podría causar su aniquilación por parte de las *sailors*) después de convertir a su pequeña hija en un cyborg enfermizo para conservarla con vida tras un incendio en el que murió su esposa y la niña perdió partes de su cuerpo. De nuevo se aprecia la tendencia hacia la ciencia ficción de *SM*.

Gran parte de la acción se centra en los sucesos que rodean la Academia de élite Mugen, donde las siervas de Pharao 90 captan a sus presas de entre sus estudiantes, a la que acuden, infiltradas, Sailor Uranus y Sailor Neptune, Haruka Teno y Michiru Kaio respectivamente, que con dieciséis años son mayores que las protagonistas, que están cumpliendo los quince años en ese tramo del relato. Al igual que Pluto, estas guardianas tienen una misión diferente a ser las guardianas de Usagi, proteger su Reino desde lejos de las amenazas exteriores, y custodian unos talismanes, una espada y un espejo, que reunidos con el cetro de Sailor Pluto, anuncian una gran catástrofe: la llegada de la última guardiana, Sailor Saturn, la guerrera de la destrucción y el silencio, que porta una lanza que funciona como la guadaña de la muerte. Su reencarnación se encuentra en el cuerpo de la hija del científico poseído por Pharao 90, la pequeña Hotaru Tomoe. Esto plantea en las tres guardianas “exteriores” la necesidad de matarla para evitar el despertar de Sailor Saturn que causará la destrucción de la Tierra, ya que su renacimiento no debería haberse producido, algo que sí provoca un dilema moral y desea ser evitado por Usagi y sus compañeras. Finalmente Hotaru se convertirá en Sailor Saturn, curiosamente gracias a Usagi que habrá alcanzado un nuevo nivel de poder como Super Sailor Moon, y la nueva *sailor* se sacrificará para evitar que Pharao 90 acabe con el mundo (no era su misión destructiva, sino de renacimiento) y acto seguido aparecerá en forma de bebé, reencarnada de nuevo, bebé que será adoptado por las tres guardianas de los planetas exteriores, que se convertirán en sus madres.

Hay que destacar que Haruka y Michiru componen una pareja que va más allá de la amistad apasionada, si bien su relación homosexual, clara desde un punto de vista occidental, pueda ser matizada. Haruka suele hacerse pasar por un chico, y como tal es un exitoso piloto de carreras, mientras que Michiru, muy femenina, es una violinista de prestigio. Su estatus social y económico les permitirá vivir por independiente junto a Setsuna y criar a Hotaru en una gran mansión repartiéndose las tareas de cuidado (entre ellas, Haruka sería el “papá”). Estas tres guardianas en un comienzo mantienen una relación tensa con las demás, quieren acometer su misión por independiente y Usagi y sus compañeras llegan a dudar de sus intenciones. A través de Haruka se plantea el

deseo de superar el rol de “chica” y las limitaciones que se le supone; en un momento dado, demuestra su fuerza superior a la de Sailor Júpiter/Makoto, la más fuerte físicamente de las guardianas, cuando todavía se hace pasar por un chico, y al ser recriminada por tratar así a una chica por Minako, le pregunta si una chica no puede enfrentarse a un chico, y si no debe desarrollar esa fuerza para proteger a sus seres queridos (sin embargo el valor que se le pueda dar a dicho enfrentamiento y reflexión (el comentario de Minako refleja como el sexismo es reforzado por las propias mujeres vía sexismo benevolente) queda minimizado por el hecho de que Haruka, después de todo, no es un hombre, y justamente se hace pasar por uno para poder mostrar esas “habilidades masculinas”; la transgresión se vuelve “conservación” del *statu quo*). En otro momento, es definida por Michiru como “un hombre y una mujer a la vez”, una guerrera “con la ventaja de combinar las fuerzas de ambos sexos” (2013, vol. 7, p. 74) lo que sin embargo supone admitir un reparto de atributos de género sexista. Como guardiana es claramente una mujer, alta y de cabello corto, también utiliza indumentaria femenina pero que combina con su alter ego masculino, bajo el cual no duda en intentar seducir a Usagi, y bajo ambas formas llega a besarla. La ventaja es que al ser una mujer, después de todo, y a pesar de que Mamoru reconoce haber estado celoso de él/ella, nunca va a plantearse como un posible “rival” ni cuestionar la “pureza” de Usagi, quien va a poder ser objeto de atenciones “apasionadas” de otras mujeres “masculinas”, primero Haruka y después, en el último arco argumental, de Seiya, miembro de las Sailor Star Lights junto a Taiki y Yaten. Estos tres personajes llegan a la Tierra donde actúan como estrellas masculinas (ídolos) de la canción bajo el nombre de *Three Lights*. Después de hacerse pasar por chicos, terminan revelándose como Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker y Sailor Star Healer, guardianas de aspecto claramente femenino si bien su diseño continúa siendo un tanto andrógino, y su motivo para estar allí es encontrar a su propia princesa desaparecida, Kakyu del planeta Kinmoku. Estos personajes permiten plantear la existencia de otras guardianas fuera del sistema solar, y además serán estos personajes quienes acompañen y apoyen a una desesperada Usagi que ha perdido a su novio y amigas a manos de Sailor Galaxia en su batalla final, sacrificándose al final las tres guardianas para proteger a su princesa, y motivando a Usagi para buscar el modo de devolverlas a la vida junto a sus compañeras y novio encontrando sus cristales, en poder de Sailor Galaxia. Seiya en concreto parece estar enamorada de Usagi, si bien su “amor no correspondido” funciona como un consuelo para ella mientras Mamoru está desaparecido (muerto en realidad a manos de Sailor

Galaxia). Pero al no tratarse de un varón Usagi puede ser objeto de su atención de una forma “pura”. Y por otro lado Usagi parece fungir como sustituta de su propia princesa. Es más “amistad apasionada”, inocua, que un deseo de una relación afectivo-sexual. Con las Sailor Star Lights se evita la problemática de mostrar a guardianes, *sailors* masculinas, pero se “juega” a ello.

Del mismo modo, Haruka, en su primera aparición como *sailors* junto a Michiru, lleva una capa y simula un parecido con Tuxedo Mask, sin que la posibilidad de un “sailor boy”, un compañero (que sí fuera de sexo masculino), llegue a ser explorada en la obra más que en la figura de Mamoru. De sus interacciones con su mejor amiga, sobre todo bajo apariencia masculina, se infiere una relación romántica entre ambas. Sin embargo ésta se presentaba más acentuada cuando había dudas sobre el sexo de Haruka (los nombres japoneses son unisex); después ambas son tomadas como pareja heterosexual por la apariencia masculina de Haruka ante los medios (ya que son famosas) pero una vez que Hotaru crece rápidamente (en unos meses vuelve a ser una niña otra vez capaz de transformarse en Sailor Saturn, ya como una guardiana más) y regresan al instituto acudiendo al mismo que Usagi y las demás (cabe resaltar que la única que no lo hace es Rei, que sigue yendo al instituto femenino, mientras que Setsuna termina ejerciendo como doctora en la enfermería del centro, sin mayor explicación), recupera su apariencia femenina y su relación sigue el patrón de la amistad apasionada. ¿Es la de Haruka una *performance* temporal, como parece también que lo es la de las Sailor Star Lights? ¿Hay una verdadera homosexualidad latente? ¿Cuál es su relación con Michiru? Realmente se aproxima más a la ensoñación propuesta por el Takarazuka (al que la propia Takeuchi es aficionada) y al cuestionamiento de roles de género que a una clara relación homosexual aceptada socialmente como tal (como pareja amorosa sólo son consideradas como tales cuando Haruka es tomada por un chico). Su valoración, pues, como un elemento más progresista o una naturalización de la homosexualidad femenina, resulta confusa y está contaminada por los valores del *shōjo*. Por supuesto, su efecto en y su interpretación por los lectores occidentales podrá ser bastante diferente, afirmando la relación afectivo-sexual entre los dos personajes o invitando a una normalización de estas relaciones o de la transexualidad. Pero una vez comprendidas las reglas del género, es preciso tener en cuenta otra posible interpretación mucho más conservadora.

En cuanto a la relación de las guardianas de los planetas exteriores con Usagi y las guardianas de los planetas interiores, pronto se establece una relación de

“sororidad”, de hermanas mayores que aconsejan a las menores dada su mayor experiencia (más que por edad física, por sus recuerdos de la otra vida). En el caso de Usagi, ella era la “luz” que aliviaba su soledad y las impulsaba a seguir con su misión. De nuevo destaca la vida solitaria de las guardianas que encuentran un sentido de pertenencia al conocer a Usagi, el vínculo entre todas y la que logra mantenerlas unidas, si bien las tres guardianas mayores, forman un grupo con cierta independencia, una subfamilia que cuida de la cuarta guardiana exterior, Hotaru. Estos tres personajes suponen una cierta vinculación con el mundo adulto desde un punto de vista positivo. No obstante continúa siendo la *shōjo* quien hace de guía. Al final del noveno volumen y tras haber asistido a su crianza por parte de las tres guardianas de Hotaru, esta termina de recuperar sus recuerdos y crece hasta convertirse en una niña mayor con una gran madurez y sabiduría (ya de pequeña se presenta como un prodigio capaz de leer libros complejos, tocar el violín, o generar representaciones del sistema solar con sus poderes), pero sobre todo es la que confirma a sus cuidadoras y compañeras que su lugar está con las demás, y les hace entrega de sus cristales renovados pues habían perdido sus poderes temporalmente. Les revela que ahora su estatus no es el de guardianas solitarias, y que han nacido para una persona (Usagi). Esa obligación es, como sucede con las demás guardianas, “su verdadero sueño”. En este caso Hotaru canaliza el propio poder reunificador de Usagi.

En lo referente a las guardianas, queda una por mencionar: la propia hija de Usagi, “pequeña Usagi” o Chibiusagi (conocida por todos como Chibiusa). Esta niña viaja desde el futuro para buscar la ayuda de Sailor Moon para rescatar a su madre del futuro apocalíptico del siglo XXX. Una vez se soluciona todo, la Usagi del futuro decide que Chibiusa puede aprender cómo ser una *sailor* (pues posee su propio cristal de plata) y una digna heredera de su madre (su destino es ese) mucho mejor con la Usagi del pasado. Mediante sus poderes (que canaliza a través de un artefacto con forma de cabeza de gato, Luna P., que le regaló la propia Luna), “hechiza” a sus abuelos que la toman por otra hija más. El problema de Chibiusa es que no sabe transformarse en una guardiana, es más, tampoco sabe “cómo crecer”. En realidad tiene novecientos años, (aunque aparente nueve) pero su crecimiento se detuvo, quizá por ser la primera descendiente del linaje de la luna que nace en la Tierra. También tiene que ver, una vez más, con sus emociones: cuando en un momento dado es poseída por el poder maligno de *Death Phantom*, es capaz de desarrollar una apariencia adulta, sexy y malvada, tópico que se repite con Hotaru, cuando su cuerpo es poseído por Pharaoh 90, y que

también podrá observarse en *Magic Knight Rayearth* respecto a la princesa Emeraude. Tanto Chibiusa como este personaje encarnan un estado de pureza ideal, una suerte de *shōjo* de aspecto infantil eterna. También merece la pena mencionar el carácter adulto de muchas de las villanas y la fácil asociación de la madurez a la maldad, aunque entre las oponentes también hay jovencitas, *shōjo* corrompidas, falsas. Finalmente y tras la muerte de Sailor Pluto, Chibiusa regresa a la normalidad y se transforma en guardiana. A partir de ese momento ayudará a Usagi y sus amigas en sus misiones.

Chibiusa puede considerarse literalmente como una versión más infantil de Usagi. No sólo comparten el mismo nombre, sino que el protagonismo de este personaje es similar al de su madre, centrando gran parte de la acción en paralelo con Usagi, y cobrando enseguida una presencia mucho mayor que la de las guardianas principales, las amigas de Usagi. Junto a Hotaru, se plantea como un personaje que podría permitir explorar el sentimiento de maternidad, si bien, en el caso de Hotaru, sus “madres” son adultas y responsables (pese a ser bastante jóvenes, en realidad), mientras que en el caso de Usagi su relación con su hija del futuro es complicada y conflictiva, más bien de hermanas celosas, aunque se tengan afecto y Usagi termine echándola de menos cuando se va de regreso al futuro (la niña puede viajar fácilmente entre un tiempo y otro sin alterar el futuro). Por un lado Chibiusa desea ser como su madre del futuro, una madre distante y admirada que provocó su refugio en las atenciones que le dispensaba Sailor Pluto, y que le recuerda las expectativas que todos tienen de que se convierta en una verdadera dama (se puede decir que su “estancia” en el pasado le permite huir de un entorno de obligaciones a uno más relajado en casa de sus abuelos). Por otro, su estancia en el pasado le permite aprender las virtudes de la *shōjo* que su madre ya no le puede enseñar, las virtudes de una guardiana. Chibiusa envidia a Usagi, por ser mayor, y Usagi la envidia por ser una niña, y se pone a su nivel en busca de las atenciones de Mamoru (el padre de Chibiusa). De hecho Chibiusa hace gala de un “complejo de Electra” hacia su padre en su versión adolescente, y la propia Usagi termina teniendo celos de su hija en su relación con Mamoru, reprochándole que cuide tanto de ella, o llegando a verla como una “rival” o un obstáculo en su relación, algo que escandaliza a su novio. En lo positivo, Mamoru asume responsablemente su función de padre y se ocupa de Chibiusa precisamente para dejar a Usagi libre para cumplir con su misión (como le explica la maternal Makoto); sin embargo a menudo Usagi se pone en una posición de niña caprichosa que desea cuidados y atenciones. Esto parece bastante relacionado con la propia cultura japonesa y la teoría de lo *kawaii*, que es perfectamente

expresada por la protagonista de *SM* y sus celos hacia un personaje “más *kawaii*” que ella. Aunque Usagi se reprocha estos sentimientos (cuando conoce a Chibiusa llega a pensar que es el “enemigo” perdiendo la perspectiva) recurrentemente cae en ellos, por lo que no se puede decir que su relación con Chibiusa sea materno-filial, o sólo lo es a ratos, y muestra con claridad el deseo de “infantilización”, de “ser cuidado”, como expresa la propia Usagi: “ser niño tiene muchas ventajas... siempre hay alguien que te mimas y te malcría” (2014, vol. 8, p. 183).



Figura 8. El comportamiento más responsable y maduro de Mamoru contrasta con el de Usagi, que envidia a Chibiusa (Takeuchi, 2014, vol. 8, p. 183)

También refleja el criterio egocéntrico con el que es creado el personaje de Usagi, cuya posición como centro de atención sólo puede ser cuestionado por su propia hija, y como se ve, la presencia de una “rival” le genera una gran perturbación

emocional. La situación se resuelve en el penúltimo arco argumental, cuando el *Dead Moon Circus*, conformado por villanos esperpénticos entre los que destaca el Cuarteto de Amazonas, guiadas por la abuela Zirconia, llega a la Tierra a “realizar su función” bajo las órdenes de la reina Nehellenia, el mal que se escondía en lo más profundo de la luna y que fue encerrado en el pasado en el reino de la oscuridad, a través de un espejo, maldiciendo al Reino de la Luna con la destrucción y cuyo fin es convertirse en su nueva reina. Los poderes de las guardianas se ven afectados, y Usagi se transforma en una niña pequeña mientras que Chibiusa adopta un aspecto adolescente.

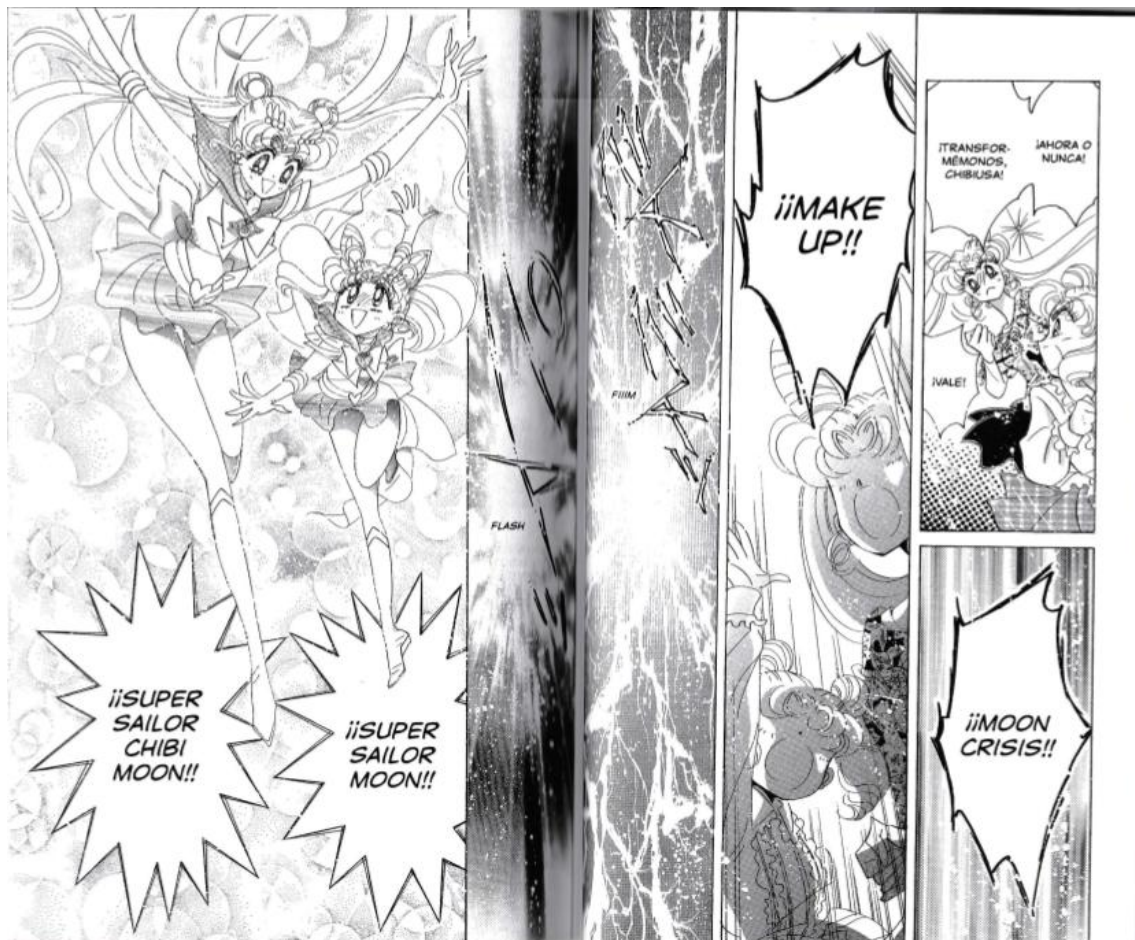


Figura 9. Al transformarse, Chibiusa y Usagi recuperan su apariencia normal. Se puede apreciar la secuencia de transformación ritualizada (Takeuchi, 2014, vol. 9, p. 48-49).

Este cambio temporal de roles les permite apreciar mejor y valorar sus posiciones, pero la solución definitiva a los celos y envidias llegará cuando Chibiusa, en dicho arco argumental, se enamora de Helios, el sacerdote de Elysion, la tierra sagrada, oculta en lo más profundo, que protege la Tierra y a su príncipe Mamoru/Endymion. Este personaje masculino se presenta como un muchacho con un cuerno en la frente,

cuyo poder y destino es rezar por el bienestar de la Tierra, y que ha sido atrapado por Nehellenia y transformado en un pegaso con el que sueña Chibiusa y con el que interactúa principalmente, manteniendo la relación en un nivel “inocente” y “puro”. Helios precisamente está buscando a la “doncella elegida” para que le ayude. Se puede decir que Helios es un personaje bastante estereotipado y pasivo, limitado a los confines de su misión vital, al que al final de la historia Chibiusa debe despertar con un beso, como una “Bella Durmiente” invertida, y de hecho se puede hablar de una inversión de los roles estereotipados de género en el tratamiento de este personaje. Helios también es comparado con un príncipe, y hace que se revele el “sailor crystal” de Chibiusa, el *Pink Moon Crystal*, prometiéndose ambos el volver a verse. Sus misiones justifican así su separación, así como la promesa de Chibiusa de ir a verle cuando se haya convertido en una “doncella” de verdad (2014, vol. 10, p. 236). Al mismo tiempo, Chibiusa descubre que las jóvenes del Cuarteto Amazonas estaban siendo manipuladas, y son en realidad sus futuras guardianas, Sailor Ceres, Sailor Pallas, Sailor Vesta y Sailor Juno, que deciden regresar a su “sueño” a la espera de su verdadero despertar, que se producirá cuando Chibiusa se convierta en una verdadera guerrera, lo que se relaciona con su conversión en una auténtica doncella (2014, vol. 10, p. 230). Esto evidencia una vez más la total dependencia de las guardianas de su señora, en una relación de “amor satelital”, supeditadas como personajes a otro más importante que ellas, (lo que evidentemente limita sus posibilidades de desarrollo como personajes) y por otro demuestra la clara asociación entre la condición de “sailor” y la de “doncella”: un mismo ideal femenino, puro y elevado. La “protección” de Chibiusa hasta que pueda liderar su propio grupo de guardianas es asumida por Sailor Saturn, la otra niña del grupo, mostrándose una “amistad de tipo apasionado” entre ellas que ya comenzó a desarrollarse cuando Hotaru aparece en la trama y Chibiusa se hace amiga de esa niña solitaria. Hotaru admira la pureza de su corazón y desea protegerla, y cuando su “yo” malvado toma posesión de su cuerpo y le arranca a su amiga su “sailor crystal”, dejándola en coma, el espíritu de la verdadera Hotaru, que ha sobrevivido, vela por ella, y el recuerdo de su amiga le da ánimos para sacar fuerzas de flaqueza y detener a su “yo poseído”.

El fin del “complejo de Electra” permite acabar con los conflictos por parte de Chibiusa, que regresa al siglo XXX en el último arco argumental para narrar sus aventuras a sus padres, y es presentada en su palacio asumiendo sus funciones de princesa, si bien termina regresando al pasado para ayudar a sus amigas. Esta Chibiusa

más madura contrasta con el mantenimiento del carácter “infantil” de Usagi, necesitado de cuidado y protección hasta el final del manga, que se cierra con su boda y su paso definitivo hacia la madurez. Su relación con Chibiusa es por tanto más fraternal que maternal y afectada por la inmadurez y los celos de una adolescente.

La relación de Usagi y Mamoru es posiblemente uno de los aspectos más importantes y más interesantes de la obra, y como se ha dicho esta subtrama es la que da sentido a toda la historia. De manera bastante tópica, los primeros encuentros entre la identidad civil de Tuxedo Mask y Usagi son un desastre: suelen discutir y él la llama “cabeza de albóndiga”. Se trata de un cliché recurrente que podrá observarse en las otras dos obras objeto de estudio, que provoca un efecto humorístico y un contraste entre el gran amor que se profesan después y la poca atracción que sienten el uno por el otro al principio. Sin embargo puede haber otras implicaciones, como que “los insultos” sean una forma de establecer una cierta confianza, además de que se trate de una conducta considerada “masculina”, introduciendo una consideración sexista. Sailor Moon sí se enamora rápidamente de Tuxedo Mask, elegante y misterioso, todo un caballero, que igualmente contrasta con el Mamoru que conoce Usagi y que la trata mal. De manera igualmente tópica, se presenta como su rival, pero al mismo tiempo la ayuda y la protege, reanimándola con su poder de psicometría, que como después se descubrirá deriva de su vinculación al planeta Tierra y de su “cristal dorado”. Huérfano desde niño, su objetivo es encontrar el “cristal de plata” que aparece en sus sueños y recuperar sus recuerdos. Finalmente descubre que Usagi y Sailor Moon son la misma persona, y luego que esta se desmaye, la lleva a su casa donde espera a que se despierte para quitarse el antifaz y revelar su verdadera identidad. Este tipo de intimidad, natural y sin escándalos, que posteriormente durante su noviazgo mostrará a Usagi acudiendo a casa de Mamoru y quedándose a dormir (después acompañados de Chibiusa, como una familia), es sin duda un aspecto original, que es factible gracias a que Mamoru vive solo, y revela el deseo de conocerse mejor y pasar tiempo juntos que Usagi expresa cuando sufre la primera separación de Mamoru, que es secuestrado por sus enemigos poco después de que se revelen sus verdaderas identidades y sepan que su amor estaba predestinado. Ya se ha criticado cómo esto afecta a la consideración del mismo amor: los amores destinados permiten generar un amor más grande que la vida misma sin necesidad de que los personajes se conozcan apenas; las sensaciones de añoranza, de reconocimiento... también evitan dudas respecto a la naturaleza definitiva y eterna de ese amor. Aunque quizá gracias a la naturaleza trascendente de dicho amor, Mamoru y

Usagi inician su relación de noviazgo muy pronto en la obra y tienen momentos de estrecho contacto físico, con besos y abrazos, que son presentados sin culpa ni complejos, (si bien se ofrece la perspectiva de los padres, a los que Usagi sí engaña respecto a quedarse a dormir en casa de Mamoru (les dice que está con una amiga) o las reticencias del padre a ver a su hija con novio) y que culminan con una escena de cama al final del manga en la que Mamoru le reitera su petición de matrimonio. Como personaje masculino, Mamoru es “modélico”, en la medida en que reúne algunas características que lo convierten en el novio perfecto: es mayor que Usagi (al principio de la historia está en el último curso de un instituto privado de prestigio, y después es universitario mientras ella sigue en el instituto), tiene un futuro prometedor (se va a estudiar a Harvard al comienzo del volumen once, y sueña con ser médico), y es más maduro y paciente que ella, “consintiéndola” como a una niña. Todo esto habla de un “ideal romántico” masculino en el que destacan los valores de protección, seguridad y cuidado. También se puede hablar de un tratamiento “invertido” del personaje masculino, que ocupa un rol “más femenino” en la historia, sobre todo en su vertiente heroica: no duda en cuidar de Usagi, de Chibiusa, es quien ofrece apoyo y ánimos constantemente, y utiliza sus habilidades curativas para devolverle las fuerzas a Usagi. En la trama, Mamoru será secuestrado, objeto de posesión maligna no siendo consciente de sus actos (sobre todo por las villanas prendadas de él, como Beryl o Sailor Galaxia) y enfermará por causa de los poderes malvados (como sucede en la trama del Dead Moon Circus). En más de una ocasión se reprochará el no poder ser de más utilidad o tener poco poder para ayudar a Usagi. Su novia se enfrentará a todos sus miedos en torno a su relación a través de los enfrentamientos cósmicos: su rechazo (causado por diversas posesiones malignas), su enfermedad, su ausencia, y finalmente su propia muerte, y todo lo logrará solucionar gracias al poder de su “cristal de plata” y en última instancia, al poder de su amor.

Se puede hablar de una relación de noviazgo bastante desarrollada y detallada, en la que los dos hablan acerca de sus problemas (cuando Usagi es objeto de las atenciones de Haruka, Mamoru lo es de las de Michiru, pero hablan sobre los sentimientos que eso les genera y lo resuelven), de su labor como guardianes del planeta, de sus deseos coincidentes. Posiblemente Mamoru sea la persona más cercana a Usagi, y se puede hablar de una relación de cierta igualdad entre ambos, basada en su misma condición de príncipes y futuros regentes, pero generada más que por una verdadera igualdad (de género) por una compensación entre los momentos de

“infantilización” de ella y el rol más pasivo de él, que pivota entre víctima, cuidador/padre, voz de la razón, y sanador; en suma, la aparente “igualdad” es provocada por esa cierta inversión de los estereotipos de género, aunque en realidad la relación tienda al esquema de codependencia. Al mismo tiempo, los tópicos de género masculinos generan en ocasiones una imagen bipolar del personaje, representada por el sueño que tiene Usagi en el volumen diez, en el que se imagina una versión “chibi” de ambos en la que un Mamoru de aspecto infantil (¿quizá para no parecer ridículo?) se comporta como el perfecto amo de casa, servicial, ante el asombro de Usagi, que lo define como de comportamiento “frío y severo” con ella, y cuyo sueño es mimarla, hacer realidad sus deseos y casarse con ella, lo que la deja descolocada. Sin embargo, al comienzo del volumen once él le entrega un anillo, y su actitud “fría y severa” para con ella no ha sido mostrada. No obstante en Usagi, y pese a todas las pruebas, y el carácter predestinado y sublime de dicho amor, a menudo aparecen dudas acerca de si es lo suficientemente amada, necesitando la reafirmación en sus sentimientos. Por eso se puede hablar de un tratamiento estereotipado de dicho gran amor en base a las creencias de la autora y no a lo que realmente se está mostrando de los personajes. Así, Mamoru encarna todas las aspiraciones que se pueden tener hacia una pareja, dentro de un “amor romántico”, pero nunca parece suficientemente bueno o creíble porque persisten las diferencias de género, los clichés y estereotipos en torno al amor y las relaciones, que lastran la creación de la autora, pese a momentos muy interesantes como aquel en el que Tuxedo Mask rescata a Usagi cogiéndola en brazos, y esta le pide que huya para protegerle y lo besa, yendo a combatir al enemigo, dejando a Mamoru ruborizado y reflexionando acerca de las muchas facetas de la chica que le gusta (2012, vol. 2, pp. 91-92). Momentos de agencia, de un tratamiento menos encorsetado en los roles de género, que podrían haber desembocado en un tratamiento más individualizado de los personajes. En las siguientes Figuras (10 y 11) se ofrece la secuencia completa del momento antes mencionado (Takeuchi, 2012, vol. 2, pp. 90-93):

Por eso los momentos de intimidad y las muestras de afecto físico entre Usagi y Mamoru pueden ser valorados positivamente, ya que suponen ofrecer una visión positiva y natural del amor heterosexual y del personaje masculino, que carece de clichés negativos asociados a lo masculino, como la lujuria, la infidelidad, la prepotencia o la inaccesibilidad, y que respeta y comparte la labor de su novia y su forma de vida. Aspectos que conviven con el deseo de fusión, de ser uno solo, de amor-perfección.

En resumen, si se trata de averiguar de qué trata la historia que cuenta *SM*, se puede decir que trata de la vida de Usagi, una princesa alienígena reencarnada en la Tierra como una chica “corriente”, y de su camino hacia la madurez, para llegar a encarnar una *shōjo* perfecta, que le permita convertirse en una dama, una reina, un modelo de belleza y perfección eternos, que compensa sus debilidades y supera todas las dificultades gracias a la fuerza de su corazón (su “sailor crystal”) que en forma de una fuerza inmensa purga de maldad y oscuridad el mundo, y gracias también al apoyo y protección de sus seres queridos, que considera, forman una unidad con ella y a los que desea proteger a su vez, convirtiéndose esta en su verdadera motivación, así como la de lograr ese futuro de felicidad y amor que ansía. Sin ellos su lucha carece de sentido (no hay pues una verdadera reflexión acerca de la “justicia”, la “bondad”, etc.), pues es un “para qué” y “para quién” puede luchar más que un “por qué” (2014, vol. 12, p. 212). Los “enemigos” se presentan como inversiones oscuras del grupo que lidera, faltos de afecto, de un hogar como el que tiene ella, poseídos por un ente de maldad abstracto del que son peles (a la indefinición de la noción de “bien” se suma la de “mal”, y en los caracteres concretos, físicos, de los villanos, cuando no media engaño, lo único que parece motivarles es la devoción a sus líderes, y en su caso, una ciega ambición mal concretada de la que se aprovechan sus amos), que se ven atraídos por su “luz” sin que ella deba sentirse culpable o responsable del interés y deseo que despierta su “poder”, su pureza, en ellos. En cada arco argumental Usagi da un paso más en la superación de sus miedos, se enfrenta a un (falso) desamor, al temor a quedarse sola o a perder a sus compañeras, a la superación de la infancia, la aceptación de sí misma (hasta el final se sigue dando una falta de confianza en su propia capacidad, sobre todo en solitario, muy “femenina”) y va cumpliendo sus sueños cifrados en la realización de su amor de pareja. Por tanto el “mal” es todo aquello que amenaza ese futuro perfecto para ella que se le ha prometido, para el que está predestinada. Usagi centraliza toda la acción, es la motivación y meta del resto de personajes, aliados y villanos, ella misma, en sí. El

manga pone a prueba ese destino, el merecimiento de tanta devoción, para reforzarlo y justificarlo hasta niveles cósmicos, en base a ese gran poder restaurador que ella posee y que todo lo resuelve. Se da así un tópico frecuente en los personajes femeninos como heroínas: ser la causa y la solución del problema.

En cuanto al concepto de amistad, es una amistad predestinada, desigual, basada en el deber, no recíproca, pues la propia Usagi se da cuenta en el último volumen que no ha visitado los palacios de sus amigas en sus planetas natales, ya que mientras ellas la protegían podía centrarse en su misión de proteger el planeta, lo que no deja de ser una forma de decir que no necesitaba interesarse por ellas...su misión como princesa es dejarse cuidar por otros. Sin embargo, al mismo tiempo, como guerrera, procurará buscar y proteger a sus aliadas, y de su debilidad surgirá, *in extremis*, su fuerza. En cuanto al amor de pareja, y de madre, este genera problemas con su rol necesitado de princesa, de ahí las quejas por no ser más “mimada” por Mamoru y los celos hacia Chibiusa. Finalmente con la maduración puede abandonar su faceta heroica “directa” y, protegida por sus guardianas, dedicarse a ser una dama, pudiendo consagrarse a su reino, su esposo y su hija.

Entrando en los aspectos visuales, el diseño de los personajes se caracteriza por colores en el cabello y ojos de fantasía (más teniendo en cuenta las características fenotípicas japonesas), en muchos casos imposibles naturalmente, que permiten suministrar información simbólica sobre los personajes, que se suma a los colores de sus uniformes de “sailor”: así, Usagi y su “precedente creativo”, Minako, son rubias y de ojos azules (atractivas y llamativas), luciendo Usagi un traje azul (típico color marinero) y rosa, asociado a la feminidad, mientras que el traje de Minako es de un alegre naranja; Ami tiene el pelo y ojos azules, como el agua, yendo vestida enteramente de azul, un color frío y tranquilo; Rei luce rasgos de belleza clásica japonesa (con una larga melena oscura) que se adecúan a su condición de sacerdotisa tradicional, vistiendo de rojo, color que también está presente en su indumentaria de sacerdotisa, pasional y fuerte; y Makoto es de pelo castaño claro (al parecer, su cabello sí llama la atención en la obra y su tono más claro sí es natural de lo que se deduce que el color del resto de personajes son licencias artísticas) y ojos verdes, en consonancia con su carácter cálido y hogareño, vistiendo de verde y rosa (un símbolo asociado a este personaje son las rosas). Chibiusa luce un cabello y un traje rosas que acentúa su carácter infantil y adorable, y el resto de personajes presentan una gama de colores que va del verde (Setsuna), al turquesa (Michiru), al rubio claro-plateado (Haruka), y otra

vez al moreno (Hotaru, personaje caracterizado por tonalidades oscuras al igual que Sailor Pluto), elegidos como los anteriores para combinar con sus uniformes y dar variedad al conjunto. También cabe señalar las diferencias en el calzado de las guardianas, que rompen la uniformidad junto a los accesorios y los colores.

Las representaciones de todas las guardianas juntas en las ilustraciones a color (incluidas en los mangas) son frecuentes, a menudo luciendo como “modelos” de moda, sobre fondos de fantasía, una forma habitual de representar a los personajes femeninos en el *shōjo*, que también se puede asociar a la estética “idol”. En las portadas de la obra, cada una dedicada a un personaje, se presentan estos en poses sobre fondos de fantasía que simbolizan sus poderes. Aunque los gestos de sus manos son delicados y se puede apreciar el toque femenino, los personajes miran directamente al espectador con un gesto dinámico, aunque dependiendo del personaje este sólo pretende ser *kawaii*, primando las sonrisas y las poses “monas”. En la presentación que hacen de los personajes las portadas, estos se presentan como en el manga: con poder, pero no agresivos. Llama la atención que desde el principio, los personajes de catorce años (trece tiene Minako en *Codename Sailor V*) luzcan cuerpos adultos completamente desarrollados, sin apenas diferencias con los personajes de más edad. También hay un cierto punto de “sexualización inocente” centrada en mostrar la curva de los traseros bajo las minifaldas escasas de los uniformes y en ocasiones, la ropa interior. Una forma de representar a los personajes femeninos que se asienta en los noventa, que conjuga lo *kawaii*, lo inocente, con lo sexy, cuyo mejor ejemplo son los uniformes, que reúnen la pureza e inocencia del uniforme de “marinerito” con minifaldas, tacones y algo de escote.

De todos los diseños, los más interesantes son los de las protagonistas, Usagi y Chibiusagi (pues son los personajes con más presencia en la acción, que unen al resto, a los que les pasan los eventos más importantes y que dictan el tono de la historia, algo que ya se comprobó al contrastar a Usagi con Minako) que son los más *kawaii* de todos. Usagi lleva dos coletas (imposiblemente largas) recogidas en un par de rodetes o moños redondos, que evocan unas “orejas de conejo”. Este símbolo es más apreciable en los moños picudos de Chibiusa, que luce dos coletas rizadas, un peinado muy exótico en Japón. Incluso las coletas de Usagi forman un tirabuzón al final. En sus uniformes destaca el rosa, que refleja su encarnación de los valores *shōjo*, y diversos adornos en el cabello. Cuando aparecen con sus trajes regios, estos son blancos, de inspiración modernista, una influencia artística que también puede apreciarse en algunas

ilustraciones de *Magic Knight Rayearth*. El Reino de la Luna es de clara inspiración occidental, así como los mencionados ropajes y los atuendos elegantes de Mamoru como príncipe y rey, que evocan los cuentos de hadas y forman parte del imaginario ficcional *shōjo*. Los elementos cristianos se encuentran en el colegio religioso al que acude Rei, y en uno de los “tótems”, el “santo grial”, si bien se le elimina la carga religiosa. Todo esto crea una atmósfera de pureza y espiritualidad.



Figura 12. Ejemplo de *gattai* o “incorporación” de poderes, canalizados a través del “santo grial” que permitirá a Usagi transformarse en “Eternal Sailor Moon”, la versión más poderosa de Sailor Moon (Takeuchi, 2014, vol. 10, pp. 187-186).

Al aspecto *kawaii* de Usagi se añade un modo de expresarse en consonancia, que incluye la invención de apodos cariñosos y el empleo de un “emoticono” en forma de cabecita de conejo dentro de los bocadillos de habla de Usagi que expresa sus emociones y la hace más cercana al lector. El aspecto “infantil” de Usagi es valorado positivamente (por ejemplo, por la propia Haruka cuando se siente atraída por ella).

Respecto a la comparativa de los temas de “amor” y “heroísmo” con los Arquetipos Abiertos propuestos, se puede concluir que las relaciones presentadas en *SM*

se asientan en una desigualdad elemental y en una concepción romántica tanto del amor como de la amistad, si bien, al mismo tiempo, se presenta el deseo de alcanzar un amor y una amistad más auténticas, y, en el caso del amor, se manifiestan justamente los deseos de atención, cuidado, la necesidad de la reciprocidad en el amor, el respeto, y una mayor intimidad, la posibilidad de conocer al otro, de ser tomados en consideración como sujetos. Ya se han enumerado los problemas que el trato desigual genera en la caracterización de los personajes; baste añadir que esta obra es un inmejorable ejemplo de las tensiones que justamente la lógica del mantenimiento de los estereotipos llega a producir. Bastaría para romperla el eliminar la jerarquía entre los personajes que se dicen “amigos”, y explorar las posibilidades que ofrece la heterosocialidad libre de condicionantes de género y un concepto de amor (y de amistad) más sanos, sin obligación ni predestinación. El tema del destino, la conciencia grupal, el deseo de fusión... todo podría ser re-examinado para crear nuevos verosímiles en la ficción de este subgénero. Del mismo modo, el concepto de heroísmo hace preguntarse si los personajes hacen algo admirable en grado extraordinario, pero sobre todo, a qué obedece esa admiración. Aunque los personajes se declaran en un principio defensores de algo más grande que ellos mismos, esta cuestión se desinfla conforme paradójicamente crece la escala de los conflictos: finalmente los personajes sólo luchan para proteger a sus seres queridos, aunque en teoría están defendiendo a toda la población de la Tierra. El conflicto se vuelve puramente personal. Los valores admirables en la protagonista son su devoción y capacidad de sacrificio, extensibles a sus guardianas, pero en ausencia de los “enemigos”, el personaje presenta formas de pensar egoístas, gran tendencia a dudar de sí misma e inseguridades que entorpecen una y otra vez su objetivo. ¿Es realmente la conducta de una heroína? Al tratarse de un personaje híbrido, que trata de representar a una chica “normal” con defectos y a una princesa necesitada de protección y combinarla con una guerrera, la respuesta es que Usagi sólo es una heroína a medias. La actitud de Minako o del resto de guardianas se plantea más sólida, pero a costa de exagerar esa faceta guerrera en detrimento de la faceta personal, que igualmente trata de mostrar una “actitud adolescente normal” (femenina). El hecho de que su labor sea una obligación (destino), y no una verdadera elección propia, y que no se cuestione el por qué de la lucha en sí más que a nivel emotivo, (abandonar la lucha para tener una vida corriente y perseguir sus propios sueños; ¿acaso no importa la destrucción del planeta y de sí mismas?) plantea un heroísmo muy débil en su motivación que evidentemente es cuestionada de continuo.

Siendo la meta la protección de Usagi, por encima de todo, esta también se revela un tanto débil ¿a qué se dedican mientras tanto? ¿A ser amigas porque sí? ¿A servirla sin más, cual damas de compañía, como se refleja en algunas viñetas del pasado “feliz”? Todo esto supone una actualización de mitos antiguos y de formas de entender las estructuras sociales y las relaciones humanas que chocan con las ideas actuales de respeto por el ser humano que ya se expusieron. Estas apreciaciones no son exclusivas de este género; en la ficción japonesa juvenil en general los temas de la destinación, la organización jerárquica de los grupos, y la adhesión puramente emocional a una causa (rayana en el fanatismo) son recurrentes. El bien o el mal son claros y no se cuestionan, y a menudo son encarnados físicamente por figuras que hay que proteger o destruir directamente. Esta aparentemente inocua simplificación puede llegar a ser perversa.

Así que los motivos del éxito de *Sailor Moon* entre el público femenino más joven son fácilmente explicables: hay acción, misterio y revelaciones constantes; se cumplen deseos de agencia y de cuestionamiento de los roles de género; existe una cierta inversión de los estereotipos, con un grupo de mujeres que dominan la trama y un único personaje masculino relevante como objeto amoroso y en un rol con rasgos “femeninos”; hay una gran variedad de personajes femeninos, aunque tendentes a la estereotipación, con personalidades muy marcadas que permiten distinguirlos perfectamente y suponen una novedad a ojos occidentales, junto al tratamiento extenso de la amistad femenina y las hipotéticas relaciones homosexuales, permitiendo múltiples identificaciones; los gustos “típicamente femeninos” no son rechazados sino ensalzados (aunque no se hacen extensivos a los personajes masculinos), y el rol de princesa se vuelve activo preservando paradójicamente su condición de debilidad y necesidad de protección al mismo tiempo; todo gira en torno a un personaje protagonista con el que es posible identificarse y vivir una fantasía egocéntrica, pero también de autorrealización (la fantasía “de ser cuidado y el centro de atención” queda fuertemente asociada a la esencia de lo femenino y se puede justificar por hacer referencia a la etapa pasajera de la adolescencia, pero esto es válido sólo para el personaje femenino principal, particularmente infantilizado (“kawaiificado” se puede decir) aplicándose otros criterios al resto de personajes femeninos). La estética preciosista, la intensidad emocional, el galán idealizado pero accesible... son todos elementos que pueden despertar el interés del público potencial, pero que se elaboran dentro de los cauces del género y sobre todo de los estereotipos, que sólo permiten o la inversión igualmente sexista de dichos estereotipos o débiles cuestionamientos del *statu*

quo, preservando en cualquier caso el ideal *shōjo*, con tímidas innovaciones a través de personajes secundarios limitados en su desarrollo. Un tratamiento superficial de los personajes que podría haber dado mucho más de sí.

La mayor virtud de este análisis de *Pretty Guardian Sailor Moon* es sin duda la de probar los problemas que genera la desigualdad en el tratamiento de personajes, ya que se demuestra a través de personajes del mismo sexo inmersos en relaciones de amistad apasionada que emulan la asimetría del amor romántico, y de ahí el valor de analizar las obras de ficción “femeninas”. La homosocialidad por tanto no ofrece ninguna solución: los personajes femeninos son fuertes en entornos completamente femeninos o feminizados, pero no se trata de un poder real porque los problemas a la hora de tratar a los personajes persisten gracias a la presencia de estereotipos que generan desigualdad. La clave está en la eliminación de jerarquías estrictas y la redefinición de las relaciones humanas, que permitirán en su caso abordar con éxito los grupos mixtos.

4.2. Análisis de *Magic Knight Rayearth*

A diferencia de las otras dos obras analizadas, divididas en capítulos separados por portadillas interiores, la novela gráfica de *Magic Knight Rayearth* (en adelante, *MKR*) se lee como un continuo, presentando una estructura mucho más novelesca y cohesionada que *SM*. Dividida en dos grandes arcos argumentales de tres volúmenes cada uno, señalados por una ligera variación en el título, *MKR* y *MKR 2*, no se puede hablar sin embargo de “precuela” y “secuela” al uso sino de dos partes de un todo unitario, pues la segunda parte redefine a la primera además de completarla.

En este caso sí se puede hablar de un protagonismo más repartido entre Hikaru Shido, Umi Ryuzaki y Fuu Hooji, tres jóvenes de catorce años que están de visita en la Torre de Tokio (un monumento similar a la torre Eiffel) con sus respectivos colegios, y repentinamente tienen la visión de una niña de largos cabellos y con un vestido y joyas, que les dice “salvad mi mundo... guerreras mágicas de la leyenda”. Mientras sus compañeras sólo han visto una luz que atrae su atención, las tres adolescentes son literalmente tragadas por el suelo que se ha vuelto agua, un tópico recurrente en CLAMP, la inmersión en un entorno acuoso, para representar el paso a otro mundo, sea onírico o como en este caso, “real” (un mundo secundario). De esta manera, al surgir del “agua” las tres jóvenes se ven cayendo por el cielo hacia un mundo desconocido que

claramente se presenta dominado por unas reglas diferentes a las de la Tierra, pues en él aparecen montañas flotantes; este recurso de la caída a través del cielo permite ofrecer una panorámica de la nueva tierra y situar rápidamente a los personajes en el mundo secundario, que terminan sobre el lomo de un gigantesco pez volador que las conduce al suelo y que resulta ser una “bestia sagrada” invocada para recogerlas por el llamado Gurú Clef, un “niño” (en realidad tiene 745 años) que les explica que se encuentran en Cefiro, y que son las “heroínas de una antigua leyenda: las guerreras mágicas”, que la Princesa Emeraude ha invocado para que salven su mundo. Para ello, deben hacer “realidad la leyenda”, conseguir el metal “escudo” con el que Presea, la maestra armera, les construya armas que “evolucionen” con ellas, e invocar a los *mashin*, (de acuerdo a Tanaka (2010, p. 223) se trata de un juego de palabras entre la palabra japonesa “mashin”, espíritu diabólico, y el término inglés “machine”, máquina) unos robots gigantes mágicos. La cuestión problemática es para qué deben hacer todo eso, su misión. Los tres personajes principales asumen que su misión es liberar a la Princesa, que, entienden, ha sido secuestrada por Zagato, su consejero espiritual, lo que ha ocasionado que Cefiro se suma en el caos porque es un mundo en el que todo lo domina la fe. De este modo, Cefiro era un mundo pacífico, a salvo de las injerencias de enemigos exteriores, y hermoso, gracias a las plegarias de la propia Princesa, consagrada a ser el “pilar de Cefiro” que con su simple voluntad tiene la capacidad de preservar el orden de su mundo, un mundo mágico que sin ese control, enseguida se llena de criaturas malignas (monstruos) que son el reflejo del malestar y los miedos de los habitantes de ese mundo. Habitantes que nunca son vistos, con la excepción de los personajes que se relacionan directamente con las protagonistas y los villanos, reduciendo el conflicto global a un conflicto personal, centrado en el personaje de la Princesa, que como se revela al final de la primera parte de la historia, logrando un desenlace impactante, no fue secuestrada sino que voluntariamente se recluyó en una “prisión de agua” para auto-castigarse pues se había enamorado del propio Zagato, que ataca a las “guerreras mágicas de la leyenda”, primero a través de sus lugartenientes y después directamente, para evitar que cumplan con su verdadera misión: matar a la Princesa. El motivo por el que Emeraude posee ese poder de invocación es para que alguien de fuera de ese mundo, pues los habitantes de Cefiro no “osarían” acabar con su vida, y ella no es capaz de suicidarse (el pilar lo tiene prohibido), termine con el sufrimiento que le supone no poder seguir rezando por el bienestar de Cefiro, ya que su amor (recíproco) por Zagato le impide dedicarse en cuerpo y alma a su misión vital. Y

la culpa no la dejaría vivir si eligiera experimentar ese amor prohibido para ella. Por tanto, por una cuestión de honor, de deber, invoca a las tres jóvenes para que la maten, algo que termina sucediendo cuando el dolor por la muerte de Zagato, con el que acaban las protagonistas siguiendo su “misión”, la hace atacarlas. De este modo, un nuevo pilar podrá ser elegido, cuestión que centra la trama de la segunda parte. El dilema que se plantea entonces es si tiene sentido seguir respetando un sistema a todas luces injusto.

La Princesa Emeraude, desencadenante de todo el conflicto, cumple así con el tópico ya mencionado al analizar *SM*: el de personaje femenino que es la causa y la solución del conflicto planteado por la trama. Los problemas se presentan en la configuración de este personaje. Físicamente su aspecto es el de una niña, encarnando toda la pureza que se le supone, una *shōjo* perfecta con la capacidad de gobernar a su voluntad un mundo entero (pero de forma pasiva) y que en realidad tiene mucha más edad de la que aparenta, pero se ha “infantilizado” para poder permanecer en ese estado de inocencia perfecta. Su figura contrasta con la de su amado, una figura vestida de negro y con un aspecto adulto, que encarna a un villano al que luego se le adjudica un “motivo justificable” para sus acciones incluso por las propias víctimas de las mismas, las jóvenes protagonistas, a las que trata de asesinar para que no maten a su amada, si bien las tres adolescentes ignoraban que su “destino” era ese, y de ahí la sorpresa reservada por las autoras para su historia, en la que la princesa se convierte en el “malo final” ante los ojos horrorizados de las que se creían sus salvadoras. En dicho momento se emplean los recursos estéticos de “la disociación de personalidad” que también se puede apreciar en *SM* con el personaje de Hotaru (Sailor Saturn), haciendo que el “verdadero yo”, inocente y bondadoso, de la Princesa, se comunique en forma de espíritu con las tres protagonistas mientras luchan contra ella, rogando para que la maten y terminen con su sufrimiento (dándoles así permiso, una salvaguarda moral a su acción) y el de la “madurez maligna” física de un personaje hasta ese momento de aspecto infantil (como ya se refirió respecto a Chibiusa, otra “niña-en-realidad-adulta”), que se deja llevar por su pasión por su amado, y sus sentimientos de venganza por su muerte hacia unos personajes que ella mismo trajo hasta allí con ese resultado esperable (Emeraude varias veces habla con Zagato desde su prisión de agua, pero dichas conversaciones se hacen ver engañosamente como las de una presa respecto a su carcelero, reprochándole su actitud (que después se descubre era un intento por evitar su muerte contra sus deseos) y rogando para que se detenga). Su versión adulta, agresiva y enloquecida, logra su propia muerte al conseguir que las jóvenes la ataquen para

defenderse. Por tanto, todo el desencadenante del caos en Cefiro y la presencia de las jóvenes allí, es el amor, entendido de una manera incompatible con el cumplimiento del deber, un “amor romántico” exagerado que presupone la entrega total al ser amado, y de ahí la imposibilidad de Emeraude para seguir siendo el pilar, pues ella sólo “debía pensar en Cefiro” pero pasó a importarle más Zagato. La propia Emeraude afirma que “sólo quería que Zagato fuera feliz. Ese pensamiento es muy peligroso” (CLAMP, 2009, vol. 3, p. 192) A esto se suma la propia debilidad de Emeraude, un personaje representado habitualmente de modo doliente y sufriente, provocada por su propia condición femenina: Clef le dice, (en un *flashback* de la segunda parte de la historia, donde se va revelando toda la verdad sobre los eventos de la primera parte), antes de que se recluya en su prisión de agua (para intentar castigarse sin ver a Zagato en un intento por olvidarle) que nadie podría reprocharle nada porque “sois el pilar de Cefiro, sí... pero ante todo sois una mujer. Aunque decidierais sacrificarlo todo por vuestra propia felicidad, ¡nadie os lo podría reprochar!” (2010, vol. 2, p. 81). Se hace ver que ese modo de vivir el amor es típicamente femenino, y acaso el único modo de entender el amor. Incluso al final de la historia, cuando el sistema del pilar es desmantelado definitivamente, este concepto de amor no parece cuestionarse: se acaba con el sistema por diversos motivos, pero nunca se critica ni valora esta forma de entender el amor, que se preserva en el recuerdo de los personajes como una triste e inevitable tragedia romántica. Es más, textualmente se repite una y otra vez: si no se acaba con el sistema “se repetirá la tragedia...”.

Este concepto de amor exacerbado también hace que Zagato ni se cuestione el acabar con la vida de las protagonistas, para evitar que lleguen hasta donde su amada (en realidad él está allí para defenderla), o acabar con los guerreros del propio Cefiro que trataron de “rescatarla” (como refiere Clef a las adolescentes cuando le preguntan por qué los habitantes de allí no hacen nada, y no pueden por ser Zagato demasiado poderoso, y en última instancia porque ellos no pueden hacer cumplir “la leyenda”). Lo que sucede es que cabe preguntarse qué hubiera pasado si la verdad se hubiera sabido desde un principio, y las tres protagonistas (así como los mencionados caballeros de Cefiro) no hubieran sido engañadas (y obligadas) a embarcarse en la trágica misión.

Por un lado, la leyenda de las guerreras de “otra dimensión” que revelaba su verdadera misión, era sólo conocida en el círculo cercano a la princesa (esto evitaría que cualquier otro habitante de Cefiro cuestionase la labor de las tres jóvenes, si bien nunca llegan a toparse con nadie justamente ajeno a la Princesa). Dos de los tres personajes

con los que se encuentran saben con certeza cuál es su finalidad última, y la respetan porque acatan la voluntad de su Princesa. Así Clef, quien ejercería el rol de “mentor” en un primer momento, en el primer encuentro referido con las tres protagonistas, habla de tal modo que ellas solas son las que deducen, equivocadamente, que la Princesa ha sido secuestrada, error del que Clef no las saca para que lleven a cabo su destino. Esta forma de hablar ambigua sólo es percibida por el lector al final, y la imprevisibilidad del desenlace se logra así a costa de un engaño: un engaño a los personajes principales y al propio lector. Aquí sin duda cabe un cuestionamiento ético de la actuación de este personaje adulto (por la edad que tiene), acrecentado por la edad de las protagonistas, personaje que sin embargo recibe una valoración positiva durante toda la obra. Ya se ha visto como la obligación en el cumplimiento de su deber es una constante en las obras de “magical girls”. Esto coloca a las protagonistas de este subgénero en una posición infantil, como el “niño” al que se le es ordenado algo por su propio bien. Esa orden viene dada por el “mentor”, quien orienta a los personajes por la historia y les ayuda sin necesidad, como en este caso, de contarles toda la verdad, forzando la toma de decisiones “independientes” y los momentos de sorpresa y revelación. La lógica de estas historias es que el cumplimiento de ese deber permite crecer y madurar a los personajes, por tanto, es “positivo” el obrar así, y para “darle emoción”, el deber se convierte en una “aventura” que pone incluso en riesgo la vida, pero de una forma controlada (pues la convención es que al final no va a pasar nada). En el caso de *SM* la gata Luna sin embargo nunca engaña a la protagonista (al principio ni siquiera tenía acceso a todos sus recuerdos, colocándose en una posición de igualdad con su protegida) y toda la trama tiene como objeto obtener un brillante futuro para su ama. El problema de *MKR* es que las protagonistas asumen el reto, primero, porque hasta que no cumplan con su misión no pueden regresar a casa como es su deseo (cosa que efectivamente hacen, entre lágrimas, al final de la primera parte, una vez acaban con Emeraude, regresando en el mismo instante en el que desaparecieron, como “si nada” hubiera pasado excepto para ellas) lo que las coloca en una posición complicada para negarse.



Figura 13. El impactante final de la primera parte de *Magic Knight Rayearth* (CLAMP, 2009, vol. 3, pp. 208-209).

Y en segundo lugar, y tras plantearle sus dudas y quejas razonables a Clef, actúan por las motivaciones que exponen al reflexionar sobre lo vivido una vez en su mundo cotidiano, al comienzo de la segunda parte: “me lancé a convertirme en guerrera mágica, pensando que así sería la defensora de la justicia”; “creí que todos nuestros actos eran por el bien de Cefiro y por la princesa Emeraude” (2010, vol. 1, p. 20). El problema, como ellas mismas argumentan, es que ignoraban las verdaderas intenciones de Emeraude y Zagato. Sin embargo esto era algo que Clef, y después Presea, la maestra armera, podían haberles explicado. Aunque considerasen que era el único modo de salvar su mundo, implicaba por un lado acabar con la vida de una persona a la que apreciaban (Emeraude) y por otro envolver a unas jóvenes extranjeras en un conflicto violento. Sin la intervención de Clef (cumpliendo con los deseos de Emeraude) nunca habrían sabido cuál era su misión. Pero sobre todo, si hubieran sabido desde el principio cuál era su verdadero fin, podrían haber encarado la aventura de otro modo, pero las tres

protagonistas se terminan convirtiendo en meros instrumentos de una voluntad mayor. Este es el punto que obviamente provoca una reflexión ética.

Así, cuando las jóvenes, después de expresar su deseo de volver a Cefiro, reunidas otra vez en la torre de Tokio, se ven envueltas por una luz cegadora y de nuevo atraviesan el “agua” para acabar nuevamente en Cefiro, un Cefiro destruido en ausencia del pilar, y hasta que se elija uno nuevo, los personajes de Clef y Presea se disculpan por haberles ocultado lo que sabían, y son rápidamente perdonados. La historia se ocupa de dar justificaciones y momentos de perdón mutuo reiterados posteriormente, que serían innecesarios si la forma de actuar de los personajes no fuera dudosa moralmente incluso para las propias autoras y necesitaran justificarla ante el lector: las protagonistas lamentan haber acabado con su Princesa, que al parecer murió agradeciéndoles su acción y pidiéndoles perdón, como explica Clef, pero no pueden evitar sentirse culpables por una ignorancia que deliberadamente fue provocada en ellas por quien les encargó la misión (Clef obedeciendo los designios de Emeraude, quien tampoco las saca de su error cuando se comunica espiritualmente con ellas en un momento de la trama, para animarlas a continuar); a su vez perdonan a Clef su falta de información y ayuda para con ellas pues les “enseñó mucho”. El valor que defiende la historia es que Clef obró por un bien superior (al igual que Emeraude), el bien de Cefiro, y eso lo justifica todo. Por otra parte Presea, como maestra armera, ocupa un rol secundario y su actuación es menos relevante o mejor dicho, se percibe como menos importante, de ahí que apenas baste con una simple disculpa, como si no dependiera de ella nada de lo que ha pasado ni hubiera podido hacer nada diferente. Mientras que Clef, aunque no expresamente definido, parece poseer el rango de representante del reino, sobre todo en ausencia de Emeraude, pero también cuando ella estaba presente, simbolizado por el cambio de la tiara que luce cuando cambia el sistema que rige su mundo, que lo “perpetúa en el cargo” pese a ello, un rol en todo momento activo y directivo (ocupa en buena medida el lugar que hubiera podido ostentar Emeraude si hubiera carecido del lastre de su “obligación” que la hace la más poderosa y la limita a su vez como persona), Presea suele aparecer supeditada a él, reverenciándolo en sus interacciones, (al mismo tiempo parece sentir alguna clase de atracción) y su forma de fabricar armas es mediante un baile místico (que incluye un cambio de traje y cierta desnudez, que sonroja a las protagonistas). Presea ocupa un rol maternal, gracioso y cariñoso en su interacción con las protagonistas, y su aspecto de mujer adulta contrasta con el aspecto añorado y “asexuado” de Clef, que sin embargo es de mayor autoridad y respeto. Por

tanto se establece una jerarquía y un reparto de roles, donde los personajes activos (Clef, Zagato) son los masculinos, y los que ostentan posiciones de respeto y control, imponiendo su voluntad por un “bien mayor” (a las protagonistas, o a sus subordinados y a la propia Emeraude en el caso de Zagato) mientras que los femeninos se presentan pasivos, “feminizando” sus roles (Emeraude con su imposibilidad para valerse por sí misma en última instancia, y su posición de liderazgo débil y desastroso a causa del descontrol en sus emociones, y Presea sexualizando su llamativa e inusual labor como armera (para un personaje femenino), aunque se presente como algo “místico, misterioso” y sobre todo bello). Dado que se trata de un mundo en el que la voluntad de una sola persona rige los destinos de todos, cuando esa persona (Emeraude) decide acabar con su vida, Clef no se cuestiona no seguir sus órdenes, Presea, supeditada a él, no se cuestiona discutir a Clef, y Zagato es el único que se opone ¡a su amada! simplemente por la fuerza. En última instancia la justificación de las acciones deriva de un sistema fuertemente jerárquico que invalida cualquier razonamiento sobre el fondo del asunto o cualquier rebelión. Aunque Clef trata de “razonar” con Emeraude, finalmente la obedece. Posteriormente aparece, en la segunda parte, el hermano de Zagato, el cual se había ido de Cefiro porque no le gustaba el sistema que lo regía y se había percatado de los sentimientos entre su hermano y Emeraude; este personaje se limita a huir sin más de la situación. Por tanto, un conflicto global reducido a un conflicto personal, se resuelve por la violencia y ninguno de los personajes considerados positivos discute las acciones de “su Princesa”, un personaje supuestamente bondadoso, ya que eso es lo que los hace positivos, haber respetado dicha jerarquía incluso aunque eso les lleve a realizar actos poco éticos. Obviamente, para que la historia funcione, el diseño de los personajes de Cefiro es fuertemente estereotipado basado en ideas del amor y el deber monolíticas. Sin esta configuración cerrada, la historia no se sustenta. Y es lo que después permite replanteárselo todo en la segunda parte de la historia, sin necesidad de entrar en el fondo del asunto. En todo caso se soslaya cualquier crítica directa a la conducta de los personajes mencionados, que como se ha dicho, son justificados y perdonados rápidamente para preservar la armonía entre los aliados y personajes principales. Estas apreciaciones no serían importantes de no ser por el tono educativo de la obra y sus componentes prescriptivos, y el impacto de su “moraleja” se ve mermado por la simplificación de los personajes y el conflicto propuesto.

El mayor problema es sin duda, la valoración que la propia obra hace de la figura de Zagato, pues termina siendo tan positiva como la de los demás, prácticamente

“olvidando” y justificando ¿por el amor que profesaba a Emeraude? que Zagato matara a una de sus secuaces, Alcyone (que estaba enamorada de él y es representada como una mujer adulta muy sexualizada) a sangre fría por haberle fallado, el primer villano al que las protagonistas se enfrentan y vencen por dos veces, en una oposición clara entre la superioridad de las puras *shōjo* frente a una malvada mujer adulta completamente dominada por su amor a su líder. Acción que parece corresponderse a una configuración de “villano” de Zagato que se contradice con la valoración positiva posterior del personaje, que encaja con el planteamiento de relato épico “típico” que buscaba la obra al comienzo para después sorprender con su final. Esto explica por qué Alcyone es el único personaje olvidado por la trama, con un breve recuerdo de Clef hacia ella, pues había sido su discípula, y que junto a los dos “amantes” fue “castigado” por su “amor”, si bien no mereció la misma consideración y justificación que Zagato y Emeraude. Por otra parte Zagato lava el cerebro al que fue comandante del cuerpo de guardaespaldas de la Princesa, Ráfaga (cuerpo creado para acabar con las criaturas demoníacas que se adentrasen en Cefiro, lo que se contradice con la misión de la Princesa) para que ataque a las protagonistas, (de este modo, al no ser responsable de sus actos, se puede plantear el enfrentamiento físico directo entre un hombre adulto y una de las protagonistas, que logra hacer valer su capacidad con la espada, aunque al final es vencida y sólo se salva porque su espada, que sólo puede emplear ella, daña al hombre al tratar de cogerla) y chantajea a un niño mago, Ascot, para que luche contra ellas también a través de sus bestias amigas (a las que dice querer pero sin embargo usa para luchar). Para Zagato, el fin justifica los medios. El único “secuaz” de Zagato que lucha con conocimiento de causa es una mujer, Caldina, la cual es una mercenaria que termina por arrepentirse de su misión y dejar paso libre a las protagonistas. Estos tres subalternos de Zagato son recuperados, ya como aliados, en la segunda parte de la historia, pero el asesinato de Alcyone por no haber sido “eficaz” sigue siendo difícil de justificar por la “locura de amor” de Zagato e impidiendo que éticamente, el recuerdo “bonito” de este personaje sea posible de defender, sobre todo en un relato donde todo es perdonado y los oponentes son redimidos (de ahí que Alcyone, el único elemento que podría contradecir esto, sea prácticamente borrada del recuerdo). Aparte está la cuestión espinosa de que, siendo Zagato el consejero espiritual de una Emeraude de aspecto infantil, terminaran enamorándose cuando él claramente ocupa una posición de superioridad e influencia hacia ella. Es fácil que los lectores asuman que el personaje de Emeraude es una encarnación de la bondad, como su pareja, cuando en realidad ni uno ni otro han

demostrado con sus actos nada parecido, y por tanto, es dable que Emeraude se haya enamorado de un “mal hombre”. El problema de nuevo es que en la segunda parte de la historia, y a través de la figura de su hermano menor, se da a entender que Zagato era una persona respetable, digna de Emeraude. En última instancia ambos quedan como víctimas de su destino, en una visión fatídica e instrumental del ser humano, sin que, como llamativamente suele suceder en la ficción juvenil japonesa, se valoren sus actos en términos de bondad o maldad, de adecuados o inadecuados, sino puramente emotivos. El problema es que se da a entender que la conducta de estos personajes es “aceptable”. Que no eran responsables de sus actos, o que eran inevitables porque “el amor es así”. Esto es lo que implícitamente transmite el relato, colocando a los personajes de Zagato y Emeraude en la posición de héroes trágicos cuando en términos éticos no se han comportado con bondad en ningún momento, utilizando a otros y autodestruyéndose. La propia misión de Emeraude como suprema regente absoluta casa mal con el rol bondadoso atribuido al personaje. Al parecer Emeraude es capaz de regularlo todo, incluido el clima o el aspecto del propio mundo, (se hace hincapié en su capacidad para evitar desastres naturales, una situación que va a tener más impacto en el lector japonés) pero ¿en base a qué criterios? Como “ser superior” no manifiesta la “sabiduría” que se le supondría. Necesita de figuras masculinas que la ayuden y aconsejen de hecho, por lo que en última instancia su rol es más bien “sacrificial”, como llega a reconocerse en la obra (Cefiro se sostiene sobre el sacrificio del pilar) y como interpreta Tanaka (2010, p. 222) haciendo referencia a la antigua costumbre de encerrar a personas vivas en las columnas o pilares de los templos. Emeraude es literalmente “el pilar de Cefiro” pero su rol es eminentemente pasivo y su gran virtud, la capacidad de sacrificio.

Y este sistema del pilar es lo que se critica en la segunda parte de la obra. La cuestión es cómo se critica. Durante la primera parte, las protagonistas son acompañadas por la “mascota” habitual en esta clase de obras, que toma la forma de una criatura blanca y achuchable, que no habla (sólo hace “buu”), *kawaii*, llamada Mokona (el cual es también el pseudónimo de la dibujante principal del manga). Este personaje debía ser entregado a las jóvenes (después se sabe que por orden de Emeraude) para que las ayudara en su misión y las guiara hasta el mismo Zagato. En los cómics a color incluidos como “extras”, se explica cómo Mokona, a través de su gema mágica, crea comida o un lugar donde dormir para las protagonistas, y durante el relato les suministra vehículos para desplazarse, por ejemplo. También será a través de Mokona como

terminen de asumir sus poderes mágicos. El personaje “mascota” funciona además como un recurso cómico constante en su interacción con las tres. Finalmente, y contrastando con su aspecto y desarrollo anterior, al final de la segunda parte de la obra, se revela sorpresivamente que Mokona es en realidad el ente creador del mundo entero de Cefiro, y no sólo eso, es también quien creó la Tierra. Planteado como un “dios creador”, este personaje define la historia como un conflicto cósmico. Mokona considera que la Tierra, el primer mundo que creó, es “un mundo de caos absoluto sin líder ni orden preestablecido. La voluntad de todas las personas define el camino al futuro” (2010, vol. 3, p. 147). Ante las guerras y la destrucción del medio ambiente que está acabando con el planeta, como afirma textualmente, Mokona decidió crear la “dimensión de Cefiro”, un mundo donde “todo lo determinase la voluntad de una sola persona” (2010, vol. 3, p. 148). Este pilar es elegido por la propia Mokona, la única persona capaz de andar el “camino hacia el pilar” como lo hizo Emeraude. Lo que no se explica apenas son qué concretas características debe reunir dicho pilar, quedando “ímplicitas”. En este caso, hay que deducirlas, ante la falta de información y desarrollo del personaje de Emeraude, a partir del personaje elegido para ser el nuevo pilar, una de las protagonistas. Las únicas que se mencionan son que hace falta una “gran fuerza interior” (es decir, una gran fe) y que el pilar sólo puede pensar en Cefiro, situación que lleva a que deba estar solo. (Clef de hecho se plantea contarle las riesgos y consecuencias que puede tener su cargo al nuevo pilar, la cuestión es ¿Emeraude no las conocía? ¿La necesidad de “sacrificar” a alguien por Cefiro hacía que se ocultase esa información? La historia provoca la impresión de que Emeraude ha sido el único pilar hasta ahora). Sin embargo, Hikaru, la elegida, se rebela contra todo ello, y hablando directamente con Mokona (que ya se comunica verbalmente) le dice que la considera una amiga y le pregunta si la ha elegido sólo por reunir unas concretas características, si no “le importa como persona” (2010, vol. 3, p. 167). Razona que las personas no pueden estar solas, de ahí lo ocurrido con Emeraude, y que estar con las personas queridas es necesario para poder ser feliz. Entonces, como nuevo pilar, decide establecer nuevas reglas para Cefiro, respetando la norma que otorga poder en función de la fe, que es lo que ha posibilitado que las jóvenes llegaran a desarrollar sus poderes mágicos, y abolir el sistema del pilar, dejando que todas las “personas que aman Cefiro” sean las que decidan sobre el destino de su mundo (se puede decir que se pasa de una “dictadura” a una “democracia” aunque esta cuestión nunca se plantea; como se ha visto en la obra se considera que el antiguo sistema era factible y justo por ser Emeraude la

elegida de “dios”, y tampoco hay un desarrollo del modo de vida en Cefiro). La motivación de Hikaru es evitar más sacrificios; es una motivación emotiva basada en la amistad y afecto que siente por sus compañeras y las personas que ha conocido en este otro mundo. No se hacen consideraciones más “realistas”, teniendo en cuenta de que se trata de un mundo entero, todo se limita a un conflicto íntimo. Hikaru considera que habla en nombre de todas las personas que ha conocido, si bien sólo ha conocido a las del círculo cercano a la Princesa; si hay más habitantes con otras opiniones ni se plantea. Mokona realiza entonces una interesante reflexión:

La Princesa Emeraude amaba a Cefiro y también a su pueblo. Pero tal vez no creyó en ellos lo suficiente. Dio la vida por proteger a aquellos a los que amaba... pero no les permitió compartir la enorme responsabilidad con la que cargaba. Cefiro era un mundo en el que el pilar lo gobernaba todo. La princesa podría haber desmantelado el sistema del pilar. Sin embargo, escogió morir y que subsistiera el sistema por el cual una sola persona decide. El nuevo pilar de Cefiro... ha escogido no su muerte, sino la del sistema. No se sacrificará ni sobreprotegerá a sus seres queridos... sino que compartirá con ellos las alegrías y las penas, para construir juntos un mañana mejor. Confías en las personas a las que quieres (2010, vol. 3, pp. 187-189)

Lo paradójico de esta conclusión es que fue la propia Mokona quien instauró la leyenda de las “guerreras mágicas” y quien creó a los *mashin*, que una vez desmantelado el sistema del pilar desaparecen con ella, que se marcha a otra dimensión. La desaparición de Mokona de ese mundo da a entender que, como “dios”, Mokona estaba presente en él junto al pilar de turno, para guiar el destino de los habitantes de Cefiro. Durante toda la primera parte del manga así lo hace con las tres protagonistas, por tanto todas sus acciones son las previstas. Su desaparición se puede entender como una desaparición del “destino” de ese mundo. Mokona se presenta como un “dios” ambivalente, duro y un tanto cruel, poco humano, y por tanto, poco sabio, desconecedor de la naturaleza de sus propias creaciones, al que dan una lección de “amor” las propias protagonistas, aunque al mismo tiempo es afectuoso con sus “elegidas”, a las que trajo de vuelta a Cefiro al comienzo de la segunda parte, y a las que “deja hacer” porque son sus amigas (de nuevo no se razona sobre lo justo o lo bueno, sólo sobre las emociones; amistad se convierte en sinónimo de bondad sin definir los términos de la primera; muchas cosas se dan por supuestas, o lo que es lo mismo, se crea en base a estereotipos y formas de entender el mundo que se consideran verdades obvias). La cuestión es por qué Mokona estableció en primer lugar la necesidad de acabar con el pilar cuando dejara de cumplir con su función, si el pilar era una figura pasiva y benéfica, elegida a

priori por la propia Mokona, que podría haber abandonado su misión tranquilamente y dejar que otro fuera el elegido. Al parecer la única explicación es que las reacciones de todo pilar fueran idénticas (su forma de enamorarse, la culpa, etc.) que Mokona hubo de preveer para establecer semejante herramienta. O bien se da a entender que cabe la posibilidad de un pilar malvado al que haya que matar como único medio de pararle. Cuestiones a las que no da respuesta la obra, demasiado cerrada sobre su propia estructura y la configuración de personajes cliché. Esto deriva de que toda la trama se plantea con una estructura de RPG, de videojuego, que luego es la que se busca criticar. La primera parte del manga es como una parodia de las convenciones clásicas de esta clase de videojuegos de aventura. Las propias protagonistas, al llegar a Cefiro, y al hablar con Clef, suman a su sensación de irrealidad, y de no tomarse demasiado en serio lo que está pasando, la percepción de estar dentro de un RPG, algo repetido sobre todo por el personaje de Fuu. Como ya se mencionó al hablar de *SM*, la introducción de los videojuegos en el mundo “femenino” japonés cobra especial importancia en los años noventa. Las propias autoras manifiestan en el *free talk* en forma de cómic del primer volumen su gusto por los videojuegos y sus títulos preferidos, revelándose como buenas conocedoras del medio. Para redondear la percepción de estar narrando lo que ocurre en un RPG, al final de cada volumen aparece la frase “continuará en la siguiente fase” (por las “fases” o niveles a superar en los videojuegos) y los “extras” incluyen fichas de personajes que ofrecen información adicional de cada personaje y su propia interpretación de sus personalidades.

De este modo, y siguiendo los tópicos de un videojuego de fantasía heroica al uso, Clef entrega unas piezas de armadura (el “equipamiento”) a las tres jóvenes, estas exploran una casa deshabitada (algo muy común en los videojuegos) en la que posteriormente se encuentran con Presea; obtienen armas que Presea les presta, pero este primer armamento es temporal, pues en los RPG es habitual ir variando la indumentaria y armas del personaje por otras más poderosas conforme se encuentra “dinero” para comprarlas o bien objetos que puedan transformarse en equipamiento: en este caso las protagonistas deben ir en busca del material (el mineral “escudo”) con el que Presea les fabrica mágicamente unas armas que evolucionarán y cambiarán a la vez que ellas y que sólo ellas podrán utilizar; finalmente deben ir a buscar a los *mashin* a unos templos donde se enfrentarán a adversarios que se presentan de uno en uno en cada templo, tal y como sucede en los videojuegos. Y por último y ya con suficiente “experiencia” se enfrentan a los villanos “finales” en jerga de videojuego (¿por qué no

se presenta Zagato, que también posee un robot gigante, directamente ante ellas desde el principio, antes de que sean lo bastante fuertes o hayan conseguido los *mashin*? Es por esto). Pero lo más relevante es la forma de pensar de las protagonistas respecto a lo que les está ocurriendo, realizando símiles con los videojuegos, como por ejemplo, cuando Alcyone las ataca, Fuu comenta que “en los RPG no hay que enfrentarse a enemigos tan fuertes tan pronto. Antes hay que subir un poco de nivel” (2009, vol. 1, p. 104) y siempre con la sensación de estar viviendo una experiencia arriesgada y emocionante, pero hasta cierto punto “lúdica”, que les permitirá convertirse en heroínas y regresar a casa. Pero lo principal es que las tres protagonistas asumen rápidamente lo que Clef les cuenta, como cierto, asumen que hay “malos y buenos”, asumen en definitiva una forma de encarar ese mundo simplificada y maniquea. El tono de la primera parte es más distendido y ligero que el resto del manga por este motivo, consiguiendo así el impacto traumático perseguido por las autoras con el desenlace. Todo esto responde a la llamada “composición inversa típica de CLAMP” (Yamamoto, 2005, p. 21), es decir, plantear un argumento típico en un principio (en este caso, basado en los RPG) con el que se familiarice rápidamente el lector, en el que conforme se avanza, se invierten las posiciones de los personajes: de acuerdo a Yamamoto (2005) los malos ocultan motivos buenos y los buenos pueden terminar aliándose con el mal. Yamamoto (2005) hace referencia a un trabajo precedente de CLAMP, *RG Veda*, pero hace mención igualmente a *MKR*, donde las heroínas terminan siendo quienes matan a la Princesa y a Zagato, su protector. Esta interpretación buscada por las autoras, que queda reflejada en la conversación que mantienen las protagonistas poco antes de regresar a Cefiro, explicando Umi que ya no puede jugar a videojuegos como antes porque aunque su personaje sea un héroe “desde la perspectiva del enemigo, el malo soy yo” (2010, vol. 1, p. 21), y que cree que el villano puede ocultar otros motivos para sus acciones, persigue mostrar que no existen el bien y el mal absolutos y hacer reflexionar al lector sobre lo que es correcto, reflexiones que puede trasladar al mundo real (Yamamoto, 2005), sin embargo, la supuesta profundidad o ambigüedad del relato se consigue de manera forzada, lograda a costa de la simplificación del conflicto y el tratamiento estereotipado de los personajes, y la guía firme del lector hacia la interpretación deseada. No es el resultado de una reflexión sobre los conceptos de bien y mal en sí, sino como se ve, un claro relativismo que iguala en valor las conductas de los personajes, independientemente de que se puedan juzgar como poco éticas, tal y como ya se ha expuesto. Por otra parte, las “buenas intenciones” del villano no evitan el trágico

desenlace final, simplemente porque no son reveladas hasta dicho final, y no lo son para lograr el efecto sorpresa en el lector, a costa de engañarle para poder impactarle después. Por tanto el villano, por muy “bueno” que sea, va a proceder como tal durante toda la historia, por “exigencias del guión”, y su destino va a ser “inevitable” o su redención va a ser excesivamente fácil y a costa de negarles todo derecho a sus víctimas. La motivación se convierte peligrosamente en justificación.

Todo lo dicho tiene razón de ser, como ya se mencionó antes, por la intención moralizante de la propia obra. Las protagonistas reconocen haber madurado a lo largo de su aventura, y el mensaje final de la obra es mostrado con claridad en las palabras de la propia Mokona. Cualquier obra de ficción puede merecer un análisis ético y moral (es una forma más de crítica) pero una obra que se plantea como una reflexión moral, con mayor motivo la merece. Además, el arquetipo de héroe merece también una consideración respecto a los valores o contravalores que encarna y que generan la admiración. En este caso, se puede decir que CLAMP tiene una visión monolítica del héroe aunque trate de presentarla como “ambigua”, e hipotéticamente presentar a sus personajes protagonistas como “antiheroínas”, ya que parte de un consenso claro acerca de los valores que rigen el mundo. De ahí el realismo intencional que se puede hacer derivar de esta obra de fantasía, al menos en Japón, pues como expresa Katoh en el ensayo dedicado a *MKR* en la *Antología CLAMP*:

La estructura de RPG no es un modelo reservado a las historias de fantasía. Se puede decir que el individuo está bajo la influencia de la estructura del RPG en tanto que la relación entre el mundo y el individuo es mediocre. Al fin y al cabo, la vida real también tiene una estructura parecida a la del RPG, ya que la relación de las personas con el mundo en el que viven no es de libre albedrío. (...) nosotros no podemos escoger solos la forma en que queremos vivir. Entonces, ¿cómo podemos evitar la estructura del RPG sin crear un conflicto? (Katoh, 2005, p. 15).

Katoh refleja con sus palabras la cultura y educación japonesas, que realmente obligan al individuo a comportarse de una determinada forma férreamente, como ya se analizó en el Capítulo 2. De ahí que la problemática planteada por *MKR* cobre un particular sentido para el lector japonés. Sin embargo, CLAMP parte de una forma unívoca de entender el mundo, de la que deriva todo lo demás con precisión, que no tiene por qué ser la única forma de entenderlo, como de hecho no lo es. CLAMP considera, como Katoh, que el destino y la obligación son universales, formas únicas de concebir la vida humana, tal y como reflejan la mayor parte de obras de estas autoras donde el “destino” es una constante y un tema recurrente que determina la acción. De

hecho *MKR* se puede ver como una excepción a esta regla, dentro eso sí de los márgenes de una fantasía. Dicha excepción se resume en la posibilidad, en la última página de *MKR*, de que el lector ponga nombre al “nuevo Cefiro” nacido de la decisión de Hikaru de acabar con el sistema del pilar, en un recuadro en blanco parecido a los que aparecen en los videojuegos para ingresar el nombre de los personajes. La propia Hikaru se dirige al lector en esta última página para pedirle que lo haga, involucrándole aún más en el relato y haciéndole participe de ese “redescubierto” libre albedrío y sobre todo, de la reafirmación de la propia individualidad que encarna el personaje, quien pidió a Mokona que la tuviese en cuenta como persona y amiga. Sin embargo, dicho libre albedrío queda un tanto matizado cuando se afirma que su regreso a Cefiro, pese a que era su deseo, fue obra de la propia Mokona, quien también deseaba un cambio en dicho mundo y consideró que las tres jóvenes eran la clave gracias a que podían aportar una visión más amplia al proceder de otro lugar (una reflexión sin duda positiva, la de apreciar otros puntos de vista). Esta interpretación es dada por el propio Clef (2010, vol. 3, p. 216), quien como “gurú real” parece ser la voz autorizada para dar sentido a todo cuanto sucede, el personaje que muestra la opinión de las autoras y limita las interpretaciones posibles. La posible conversión de todo lo acontecido en un “plan” de Mokona para cambiar Cefiro vuelve a generar la paradoja de que las reglas de dicho mundo fueron instituidas por dicho ser y ¿cómo pudo tener previsto que las protagonistas querrían regresar? ¿Por qué no podía generar el cambio por sí misma? El recurso artístico al “destino” parece una forma de dotar de mayor valor a lo narrado, como si hubiera obedecido a un plan maestro, ofreciendo la seguridad de que lo que ha pasado era “lo que tenía que pasar”, lo único que podía pasar. Pero también supone mermar la capacidad de agencia de los personajes y, en última instancia, respetar el orden jerárquico “natural” del mundo que aparentemente se buscaba cuestionar.



Figura 14. Hikaru se enfrenta a Alcyone mientras Fuu y Umi aportan el toque de comedia (CLAMP, 2009, vol. 1, p. 104).

Precisamente Hikaru, Umi y Fuu, las tres protagonistas, son los personajes más desarrollados de toda la obra, los que frente a secundarios de “una pieza”, se sienten más humanos, más “reales”, y lo que las coloca en una posición “superior” al resto, aunque su construcción no esté exenta de estereotipos que pesan sobre su desarrollo: se puede hablar más de tipos que de individuos. Sin embargo, sobre todo en sus interacciones durante la primera parte de la obra, con un efecto humorístico, los personajes se sienten frescos y naturales.



Figura 15. Momentos cómicos en la primera parte de la obra (CLAMP, 2009, vol. 2, pp. 114-115).

Resultan creíbles como adolescentes de catorce años, enfrentadas a una situación extraña, y capaces de evocar “tipos” de persona reconocibles y verosímiles (paradójicamente durante la segunda parte de la obra los personajes se volverán más convencionales, reiterando los tópicos asociados a sus personalidades, pasando a ser más importante el dramatismo de la historia, es decir, la acción pasa a importar más que los personajes). Frente a lo que sucedía en *SM*, las tres adolescentes se sitúan en una relación de igualdad, sin una jerarquía entre ellas, y sobre todo en la primera parte de la obra, con un mismo papel. Siendo desconocidas antes de acabar en Cefiro, las tres desarrollan una fuerte amistad gracias a las vivencias compartidas.



Figura 16. Durante el enfrentamiento con Caldina, Fuu expresa el tipo de sentimiento de amistad que une a las protagonistas (CLAMP, 2009, vol. 3, p. 71).

No obstante al final se puede decir que Hikaru es la protagonista principal, por ser la que mejor encarna los valores “heroicos” propuestos por la obra; esta percepción se origina en el hecho de que es la elegida para ser el “nuevo pilar”, es decir, es acreedora de la admiración del resto de personajes dentro del propio manga y reconocida claramente como heroína. En este sentido el carácter heroico de las tres, en el seno de la historia, es muy claro: es su destino y no son más ni menos que eso, heroínas que aprenden a comportarse como tales, destacando Hikaru como la más comprometida con su misión. Las protagonistas terminan haciendo lo que se espera de ellas, convertirse en heroínas *shōjo*, lo que les permite hacer de Cefiro un lugar más hermoso, al que pueden volver cuando deseen, como se muestra en el epílogo de la obra.

Los ideales *shōjo* permean toda la obra y están muy presentes en la construcción de los personajes y su heroísmo. El primer rasgo notable es que las tres son estudiantes

de institutos femeninos, luciendo el uniforme de cada uno de ellos que las acompañará durante todo el manga (salvo al final, en el epílogo). Durante la presentación de los personajes en las primeras páginas de la obra, dichos uniformes y los comentarios de las compañeras de clase de Hikaru permiten crear un rápido estereotipo de las protagonistas: Hikaru, el primer personaje presentado, es “como una cría”, “es un encanto”, “aunque un poco chico” (lo que es visto como una virtud en un “insti de chicas”) y “bajita” (2009, vol. 1, p. 11, 13, 14); Fuu, quien tiene un detalle amable con Hikaru sin conocerla, lleva un uniforme de “un instituto privado muy famoso”, donde “van las empollonas”, pero debe ser “encantadora” y “muy lista” (2009, vol. 1, p. 13); finalmente Umi va a un instituto de “niñas bien”, al que acuden “las hijas de políticos y grandes empresarios” y es tan guapa como una modelo o una “idol”, (2009, vol. 1, p. 14) adoptando una actitud elegante (despertando la admiración entre las compañeras de Hikaru, cuyo instituto no es, al parecer, “de ricos”, como los otros dos). Cuando las tres acaban en Cefiro, dichos estereotipos se ven confirmados, pero los personajes se individualizan más con otros rasgos: así, Fuu no para de hacer comentarios agudos e incluso un poco excéntricos, y rápidamente forma un “dúo cómico” con las contestaciones de Umi a sus comentarios; Umi es una chica práctica, que dice lo que piensa, pero amable, con una actitud casi maternal hacia Hikaru; Hikaru, la más inocente de las tres, sin embargo es el personaje más fuerte físicamente gracias a su habilidad con el kendo (esgrima japonesa) y quien se toma con más seriedad y responsabilidad la situación, reaccionando pasional y rápidamente a lo que sucede. La representación visual de los tres personajes refleja sus personalidades, pero también sus poderes, con un color asociado a cada personaje (como sucede también en el *sentai*). Hikaru, representada por el color rojo de su uniforme, rebajado en el rosa de su cabello y ojos (ya se ha visto la asociación del rosa a la esencia de la *shōjo*), luce un peinado corto a simple vista, feminizado gracias a una larga trenza con un lazo que incluso deshecha no convierte su pelo en una melena al uso. Este tipo de peinado, corto y largo a la vez, o desigual, poco corriente, es bastante apreciado por CLAMP para representar personajes femeninos que reúnen características masculinas y femeninas a un tiempo (por ejemplo, Misaki, la protagonista de *Angelic Layer* o la propia Sakura de *Card Captor Sakura*). El poder de Hikaru está asociado al fuego, y su *mashin* es Rayearth (“tierra de luz” de acuerdo al manga) de quien deriva el título de la obra. En realidad se trata de un espíritu con forma de felino “en llamas” que se transforma en robot gigante (de aspecto antropomorfo) para que Hikaru pueda luchar con él. En cuanto a Umi, su

color es el azul, mostrado integralmente en su uniforme, cabello, una larga melena de flequillo recto con una diadema, y sus ojos, y su poder está asociado al agua. Su *mashin* es Ceres, un dragón azul en su forma espiritual. Finalmente el color de Fuu es el verde, el de su uniforme y sus ojos, mientras que su mediamelena es rubia y ondulada (como una nube) y usa gafas. Su poder está asociado al viento, pero también a la curación, y su *mashin* es Windom, cuyo espíritu tiene forma de un pájaro de cuatro alas verde. De las tres, Hikaru es la más baja y de aspecto más aniñado, y sus nuevas amigas creyeron al conocerla que era menor que ellas. En cuanto a su presentación en las portadas de la obra, cada una de estas se dedica a uno de los tres personajes: en las portadas de la primera parte, aparecen con sus uniformes y rodeadas de figuras femeninas que simbolizan sus poderes (representación que no aparece en el propio cómic): hadas de fuego para Hikaru, sirenas para Umi y ángeles del aire para Fuu, figuras de aspecto adulto y desnudas o semidesnudas, mientras que las posturas de las protagonistas son etéreas y delicadas; en las portadas de la segunda parte, las tres protagonistas lucen ropas de fantasía (propias de Cefiro) que nunca llegan a llevar en la obra, y cuyas capas ocultan el fondo, por lo que las jóvenes aparecen descontextualizadas y con poses y actitudes en las que prima la estética y componer una imagen bonita para ser mirada, sin ninguna referencia al contenido de la obra. Las protagonistas se presentan más “femeninas” e idealizadas. A destacar que Fuu no lleva gafas en esta segunda versión, pues sus gafas desaparecen cuando completa su transformación como guerrera mágica (puede ver bien), y que el color que prima en esta segunda portada protagonizada por Hikaru es el rosa y no ya el rojo como en la primera.



Figura 17. Hikaru emocionada ante la perspectiva de ser una guerrera, mientras Umi y Fuu son perseguidas cómicamente por Clef (recurriendo al uso de personajes *superdeformed* o *chibis*) (CLAMP, 2009, vol. 1, p. 43).

Hikaru es el personaje más protagonista de las tres, como se ha dicho, y no es casual que sea la que más encaja en el perfil de *otenba*, de “marimacho”. Su carácter “masculino” (más acentuado en el original, donde la forma de hablar de Hikaru también es masculina, ya que el idioma japonés permite esa distinción por sexo, pero que se pierde al traducirlo al español⁷) se hace proceder de la convivencia de Hikaru con sus tres hermanos mayores, y sus dones para la lucha y su propio espíritu marcial, de la disciplina del kendo (esgrima japonesa) aprendida en su casa, pues su familia tiene un *dōjo* (gimnasio). No obstante, las otras dos protagonistas también poseen destrezas físicas aprendidas en el instituto (Umi es experta en esgrima occidental y Fuu practica el tiro con arco, y las primeras armas que les presta Presea se adecuaban a dichas

⁷ El extra en cómic a todo color incluido al final del tercer volumen de *MKR* apareció por primera vez en España en el *CLAMP Art-book: North Side* (2006), en el cual se puede leer cómo Fuu le pregunta a Hikaru “¿Por qué hablas y te comportas como un chico, Hikaru?” (p. 51). Esta referencia al habla de Hikaru fue eliminada en la traducción del mismo cómic en la edición del manga, donde se puede leer en su lugar “¿Por qué eres tan masculina, Hikaru?”.

habilidades, pero al final todas reciben una espada forjada por la maestra armera para ellas), si bien es Hikaru la que más aprecia los combates y la que no duda en levantarse una y otra vez. Sus cualidades “masculinas” son las que la convierten en la heroína perfecta, pues puede encarnar los valores heroicos tradicionales “masculinos” (fuerza, valentía, tesón) amalgamándolos con los valores de pureza e inocencia “femeninos” que igualmente encarna el personaje. Su máxima expresión la alcanzan estos últimos al final del relato, cuando el hermano de Zagato, Lantis, manifiesta su interés romántico en ella (de nuevo se repite el contraste entre un hombre de aspecto adulto y una adolescente de aspecto infantil). Aunque durante la historia Hikaru también parece interesada en él, finalmente su “inocencia” llega al punto de manifestar el deseo de “casarse” con Lantis, pero también con el resto de personajes amigos que ha conocido, porque según ella misma explica (parece ser que el concepto de matrimonio es desconocido para Lantis) “cuando dos personas se quieren se comprometen a estar siempre juntas” (2010, vol. 3, p. 209) y eso es lo que desea hacer con todos sus amigos, estar siempre juntos. Este razonamiento excesivamente infantil resume el desarrollo del personaje, y quizá evita resolver una situación complicada (el hombre y la niña) que no es ajena a los mundos planteados por CLAMP, pero también evita la maduración del personaje. De acuerdo al paso del tiempo propuesto por la obra, el año en el que se produce la visita a la Torre de Tokio y las jóvenes son transportadas a Cefiro es 1993, y mientras que en Cefiro pasan días, al regresar a la tierra apenas han transcurrido segundos. Unos días más tarde, las jóvenes se reencuentran y regresan a Cefiro, donde vuelve a pasar el tiempo sin que esto afecte a las vidas corrientes de las protagonistas. El epílogo, en el que ya pueden visitar Cefiro a placer, aparece fechado en 1996, y es en ese momento cuando se produce la escena mencionada con Lantis. Por tanto, las protagonistas ya tendrían diecisiete años, sin embargo no se aprecia ningún cambio en Hikaru cuya pureza e ingenuidad siguen preservadas. Frente a esto, sus dos amigas sí se han conservado más “humanas” (al final sobre Hikaru cae el peso del rol de “protagonista”) y por ello menos perfectas para encarnar el ideal *shōjo* propuesto, y sí desarrollan historias de amor.

La más clara es la de Fuu con Ferio, el hermano de la Princesa Emeraude, y por tanto, el príncipe del lugar (junto a Presea y Clef (y Lantis) son los únicos humanos de Cefiro que las protagonistas conocen, además de sus oponentes Ráfaga, Ascot y Alcyone). Este personaje aparece en la primera parte del relato sin identificarse por su rango, y termina ayudándolas a atravesar un bosque infestado de monstruos gracias a la “negociación” que hace Fuu con él astutamente para que sea su escolta. Durante el

trayecto, Ferio acaba salvando a Fuu de un ataque, al grito de “¡estúpida! ¿Por qué no te apartas?” (2009, vol. 2, p. 38). Fuu, a quien se le han caído las gafas, le da las gracias por haberla salvado, y le asegura que es la primera vez que alguien la llama “estúpida”, con sonrojo. Él valora su sonrisa y le dice que “antes parecías una sabelotodo. Pero cuando sonrías así estás preciosa” (2009, vol. 2, p. 40) provocando un fuerte impacto en Fuu. Tras salir del bosque y descubrir que son las “guerreras mágicas”, Ferio se despide de ellas regalándole un arete a Fuu, y besándole en la mano “a cambio” de dicho regalo (un gesto muy occidental a ojos japoneses, y muy “romántico”). En la segunda parte, para sorpresa y horror de Fuu, se descubre que es el hermano de Emeraude, y Fuu le pide perdón por lo que tuvo que hacer (Ferio conocía la leyenda, pero no su desenlace). Ferio no tiene nada que reprocharle, pues le concedió a su hermana su deseo (“ser ella misma y poder estar junto a su amado” (2010, vol. 1, p. 40); la muerte como liberación) y le explica el significado del arete, que regresó a él una vez ella volvió a su mundo: un regalo de su hermana para que se lo diera a la persona más especial para él. Fuu también le pide perdón por su actuación en el bosque al conocerse, ya que considera que no se portó bien con él. La incipiente relación termina consolidándose como se muestra al final de la obra, donde él reconoce que ella “le ha traído la felicidad” y Fuu ya conserva el anillo puesto.

Lo más interesante de esta relación es la “escena de enamoramiento”, donde Fuu queda impactada porque él la ha insultado. Como ya se dejó apuntado al hablar de *SM*, no es raro que los futuros amantes inicien su relación de esta forma. En este caso parece que el insulto supone una toma de confianza muy rápida, que es interpretada favorablemente por Fuu, en el contexto de la educación japonesa.



Figura 18. Fuu y Ferio se enamoran (CLAMP, 2009, vol. 2, p. 38)

Pero por otra parte, se puede apreciar con claridad un sesgo sexista: Ferio valora que Fuu se comporte de manera más femenina (lo que incluyó verla sin las gafas y verla sonreír) y que no parezca “una sabelotodo”. Cuando posteriormente ella le pide perdón por una actuación que él mismo reconoce adecuada a la situación (no podían fiarse de un desconocido) la pregunta es ¿por qué ella debe disculparse por nada? ¿Por qué su astucia no es valorada positivamente (ya que en realidad no pretendía ni le causó ningún mal a Ferio)? Esta misma reflexión puede hacerse cuando Umi le pide disculpas a Clef por haberse comportado como una niña malcriada cuando llegaron a Cefiro por primera vez (no se fiaba de él, le dijo lo que le parecía mal, y hasta se llevó algún “garrotazo” con el bastón de Clef, en una escena propia del *slapstick*). Lo que sucede es que la actitud de Umi y de Fuu fue una actitud que las hacía más humanas y que también demostraba su practicidad, inteligencia y asertividad, y que incluso es reconocida como una actitud adecuada a la situación. Sin embargo estos elementos son valorados negativamente por la propia obra, que premia a quien demuestra más “fe”, que en el

contexto de la historia, también se puede interpretar hasta cierto punto como “fanatismo” y “acatamiento”. Por tanto, la actitud más individualista y crítica de Umi y de Fuu se disuelve, porque aunque adecuada para un contexto humorístico, (el de la primera parte de la obra), no es adecuada para unas heroínas como las que se proponen, comprensivas y más “femeninas”. Esto contrasta con la labor de Hikaru para acabar con el sistema del pilar, vista como una reivindicación individualista, si bien esto obedece al deseo de responder a los deseos de todas las personas que conoce y a la fuerza de la amistad, más que a la persecución de la justicia por sí misma, aunque no contase con apoyos, imponiéndose una mentalidad grupal. Llama la atención que algunos de los aspectos más reivindicables de la obra no sean justamente los que pretenden destacar las autoras.



Figura 19. El encuentro con Clef al comienzo de la historia, reacciones de rechazo (Umi, Fuu) y aceptación (Hikaru) y la forma de hablar ambigua del Gurú (CLAMP, 2009, vol. 1, p. 42).

Respecto a la historia de “amor” de Umi, esta se da con Ascot, el niño “secuaz” de Zagato, al que Umi consigue parar regañándole por lo que le está haciendo (a lo que se suma un bofetón) y explicándole que sus amigas son tan importantes para ella como sus mascotas monstruosas lo son para él. El personaje de Ascot sin embargo es recuperado en la segunda parte como “enamorado” de Umi, al menos por la parte de él, pues la joven no se da por aludida hasta el propio epílogo, y ni siquiera en este son aún novios. Para poder hacer factible la relación, Ascot es otro personaje, en este caso masculino, que sufre una maduración mágica, pasando de niño (pese a su actitud infantil es difícil saber cuál puede ser su edad real) a joven por “amor”. Umi es muy natural con él, y todavía persiste en ella su inclinación a tratarlo de manera maternal, mientras que él es demasiado tímido. Se da a entender que el “amor” hace madurar, pero también supone el fin de ese estado de perfección “infantil”, sobre todo en los personajes femeninos.

Las relaciones entre los sexos en Cefiro siguen un patrón claro de homosocialidad que se ve con más claridad en la segunda parte, cuando el plantel de personajes aumenta al verse Cefiro amenazado por otros mundos (Autozam, Chizeta y Fahren) que, en ausencia de pilar que se les oponga, desean conquistar Cefiro. Los líderes de las expediciones son Aska, princesa de Fahren (mundo de clara inspiración china), una niña caprichosa que desea Cefiro simplemente para hacer lo “que quiera” con dicho mundo, y a la que el intento de incursión servirá para madurar como regente, siendo el gobernante mientras crece su anciano primer ministro, quien se ocupa de su educación; Tata y Tatra, princesas de Chizeta (mundo con aires de la India), que desean anexionarse Cefiro por los problemas de sobrepoblación de su mundo, y Eagle, general de Autozam, mundo de aspecto occidental muy tecnificado (frente a los mundos basados en la magia anteriores) que necesita acceder a Cefiro por el grave problema de contaminación de su mundo. Interesa notar también cómo el nivel de “realismo” del mundo secundario de *MKR* es escaso, lo que concuerda con la hipótesis de trabajo acerca de que el desarrollo de dichos mundos secundarios en el subgénero de *maho shōjo* es lo menos importante para este tipo de historias; lo relevante es cómo ayudan al desarrollo interior de los personajes y afectan a sus emociones, funcionando como metáforas más que como mundos de fantasía plausibles. En el caso de los “planetas” mencionados, la escala del conflicto que provocan vuelve a ser muy “íntima”, reducida a unos pocos personajes que, como se descubrirá más tarde, terminan por tener intenciones menos egoístas de lo que parecía sobre Cefiro. Al final, los incursores se

muestran muy civilizados y preocupados por el bienestar de Cefiro, y buscan una solución compatible con la preservación de la paz en dicho mundo y con los intereses de sus pueblos, decidiendo proseguir con la incursión para proteger Cefiro de los otros invasores. De nuevo, las escenas de acción parecen más “exigencias del género” que justificadas por la trama, y los enfrentamientos entre las protagonistas, que quieren defender Cefiro (una vez más sin tener muy claras las intenciones de sus antagonistas pese a todo lo defendido por la obra) son más cómicos que dramáticos, sobre todo cuando están protagonizados por los atacantes “femeninos”. Retomando la cuestión de la homosocialidad, a bordo de la nave de Chizeta, aparentemente sólo viajan las dos princesas (cuya relación fraternal se aproxima a los parámetros de una amistad apasionada) y asistentes femeninos sin ningún desarrollo como personaje, meros “figurantes”; en cuanto a la nave de Fahren, toda la situación la provoca el capricho de una niña, y no es un personaje que se pueda tomar muy en serio, acompañado de dos personajes masculinos (su primer ministro y su “chico de compañía”, Sang Yong, que no deja de ser su sirviente aunque tiene sentimientos hacia ella y se crió a su lado, y al que finalmente Aska aprecia: de nuevo, una relación desigual que se valora positivamente por ser un ejemplo de “romanticismo”) que representan la voz de la razón y que la dejan hacer hasta que recapacita (por esa visión de los enfrentamientos como modo de aprendizaje, sin consecuencias graves). En cuanto a Autozam, la nave sólo presenta miembros masculinos, dos secundarios pero con nombre (Geo Metro y Zaz Torque) y más desarrollados que las inexistentes asistentes de Tata y Tatra, y un personaje principal, Eagle Vision, que es amigo de Lantis pues fue en Autozam donde este personaje se refugió cuando se fue de Cefiro, y así se conocieron; Eagle es a su vez el hijo de la corporación que lidera Autozam, trasladando a la ficción el sistema corporativo japonés (*keiretsu*) que constituye una de las tres élites de poder (las otras dos son la burocrática (altos funcionarios) y la política) del llamado “triumvirato de élites” o “triángulo de hierro” que controla el país (Kerbo, 2003), así que pese a su aspecto “occidentalizado” el mundo de Eagle es de clara inspiración japonesa, y la posición del personaje, afín a la de “príncipe”. Este personaje sí es “serio”, y será el rival de Hikaru para aspirar al pilar de Cefiro. Como está muy enfermo, su plan es sacrificarse para quedar dormido junto a Cefiro, poniendo a salvo a sus habitantes, y cumpliendo así con el deseo de su amigo de dismantelar el sistema del pilar (aunque técnicamente sin acabar con él). Se puede hablar de una relación de amistad entre dos personajes masculinos basada en los principios de la “amistad apasionada”, sobre todo

por el lado de Eagle, aunque Lantis no deja de comparar a Hikaru con él con admiración. También se da otro caso de amistad fuerte de Geo Metro hacia Eagle, preocupándose el primero por la salud del segundo e investigando lo que le sucede en verdad; sin embargo el personaje está en una escala social más baja y pese a sus desvelos como asistente, Eagle no lo toma mucho en cuenta y básicamente la función de Geo Metro es la de generar misterio y emoción en torno al estado de salud de Eagle, sin que sus acciones repercutan en la trama. En este sentido la posición de Eagle, cuando es cuidado por Geo Metro, quien aparece ayudándole a vestirse pues se ha quedado dormido, por ejemplo, recuerda a la de Usagi en *SM*; se busca crear un contraste entre su “fuerza interior” y su debilidad, y también tiene una relación de jerarquía con su supuesto amigo, que llega a decir “yo estoy de tu lado, con que mi vida te pertenece. ¡Haz lo que te plazca! Siempre estaré contigo” (2010, vol. 2, p. 120). Será Eagle también quien se comunique con las líderes de las otras dos naves incursoras, demostrando una superior autoridad y razón, pero también será quien demuestre una mayor potencia bélica, dejando a las oponentes femeninas fuera de juego. Son los personajes masculinos pues los que pueden ser tomados en serio y encarnan el tono dramático de la serie (a lo que se suma el tema de la enfermedad terminal de Eagle; una vez Hikaru es elegida por Mokona, consigue salvar a Eagle (pues el candidato que no supera la prueba, muere, mostrando otra vez la crueldad del “ente creador” para poner a prueba a la protagonista) y después en el epílogo el futuro de la salud de Eagle es optimista). También es a través de estos personajes, Lantis y Eagle, como se repite en la historia la estrategia estética de ocultar sus verdaderas intenciones, pudiendo llegar a sentir que el artificio se muestra demasiado evidente. Eagle se las oculta al propio Lantis, pues se opone a su deseo de destruir el sistema en sí, además de evitar que se pueda negar a su sacrificio, y Lantis aparece en un comienzo como una figura hostil para las tres protagonistas, o como un posible aliado de Autozam, el cual sin embargo es admitido en Cefiro y deambula junto al resto de personajes pese a que estos sospechen que pueda ser un enemigo... Todo el misterio se basa en evitar que termine “sus frases”. Por lo demás, es un personaje bastante pasivo respecto a la acción principal, pues no hay gran cosa que pueda hacer frente a los incursores (físicamente), y sobre todo permite ofrecer un posible interés amoroso para Hikaru, rescatándola cuando se cae a lomos de su caballo negro, y suministrando información del pasado a través de sus recuerdos. Su rol es sobre todo, emotivo.

El tratamiento de los personajes masculinos no obstante contrasta con el de los femeninos, especialmente los adultos. Frente a los ropajes pesados que caracterizan a los personajes masculinos sin importar su edad, las mujeres adultas que aparecen (todos los personajes femeninos en el universo de Cefiro con la excepción de las protagonistas, Aska y Emeraude) lucen sexys, con unos ropajes más escasos y enseñando pierna, incluida la versión adulta de Emeraude. Su intervención en la historia es humorística, o tiene partes cómicas, como sucede con Caldina, la propia Presea, las mismas Tata y Tatra o la pequeña hada que acompaña a Lantis, Primera, que está “enamorada” de él celosa y posesivamente y cuya presencia él tolera/aprecia porque le ayuda con su magia (la función de este personaje, además de humorística, es “hacer más atractivo” a Lantis, pues tiene una admiradora de ese calibre, y oponerla a Hikaru a la que no soporta en una lógica de “amor romántico”; sin embargo a la vez no es una “rival” real debido a su pequeño tamaño). Se presentan, pese a ser adultas, como “rivales menores”, más débiles y falibles, como le sucede a Alcyone o a las princesas de Chizeta. Caldina y Presea son los personajes que muestran facetas más maduras, pero Presea está muy supeditada a Clef, y siendo Caldina un personaje más independiente, proveniente de fuera (de Chizeta, y de ahí el tono oscuro de su piel) es la que se inicia en la historia como villana (es bailarina y utiliza la magia con sus danzas, y sólo hacía las cosas por dinero hasta que considera que Zagato no lo merece). El humor aplicado a estos personajes femeninos adultos provoca un efecto que, a diferencia de lo que sucedía con las protagonistas, puede hacerlas ver como personajes que deben ser tomados poco en serio, mermando su autoridad o incluso ridiculizándolos. Los estereotipos sexistas, pues, están presentes en la obra, y hacen que mientras la *shōjo* es ensalzada, la mujer adulta es infantilizada, para no resultar demasiado agresiva (aunque se trate de una villana, y en otro caso eso justifica el que pueda ser gravemente castigada como Alcyone). Incluso ya se observó en la interacción Fuu-Ferio cómo al relacionarse con el otro sexo los personajes femeninos en general deben evitar mostrarse demasiado asertivos, salvo cuando defienden “el amor y la amistad”. Por eso la igualdad sólo parece posible en contextos de homosocialidad, así como el grupo exclusivamente femenino el único que permite a las chicas comportarse heroicamente.

Regresando a los valores *shōjo* encarnados por las protagonistas, justamente es su condición de adolescentes la que les permite ser elegidas para dicha misión, y dicho destino es a su vez la justificación de que sean tan jóvenes... y mujeres. Asisten a centros educativos segregados, conservan sus uniformes durante buena parte de la

aventura, e integran un grupo exclusivamente femenino basado en una estrecha amistad que es, de hecho, la que va a determinar las decisiones de Hikaru. El desarrollo de dicha amistad es creíble y los personajes se muestran encantadores y cercanos, protegiéndose y apoyándose mutuamente, dentro y fuera de Cefiro, y escuchándose. Por tanto la amistad que se establece es positiva, sin jerarquías ni servidumbres de ningún tipo. Hikaru llega a preocuparse por haberlas considerado sus amigas sin preguntarles, y su relación se basa en la educación, el respeto y la valoración de las cualidades del otro. La amistad femenina contrasta con las relaciones con el otro sexo propuestas a través de Emeraude y especialmente de Fuu. Por tanto los valores adjudicados a la amistad y al amor difieren en *MKR*.



Figura 20. Muestra de cómo se forja la amistad entre las tres protagonistas (acompañadas de Mokona) (CLAMP, 2009, vol. 2, pp. 84-85).

En cuanto a otros tópicos de las “magical girls”, en este caso los “tótems” al uso, como varitas y cetros, son sustituidos por armas, especialmente espadas, y por los

propios *mashin*, gracias a la fusión de géneros (RPG y *mecha*, asociados a lo masculino, con los valores del *shōjo*, demostrando así que son estos los que determinan la existencia del subgénero de “chicas mágicas”). La transformación en este caso es gradual y sí se da un aprendizaje claro, gracias a que la acción se desarrolla casi totalmente en el mundo secundario. Progresivamente las armaduras de los personajes (de aspecto blando y ligero pero muy resistentes, lo que permite justificar su aspecto de “vestido”) irán variando conforme ganan en poder, como sus armas, hasta que finalmente adopten su forma “definitiva” (haciendo desaparecer mágicamente los uniformes escolares), y de este modo la “transformación” en “chica mágica” estará completa.



Figura 21. La transformación completa en Guerreras Mágicas (CLAMP, 2009, vol. 3, pp. 120-121).

Por otro lado, la aventura en el mundo secundario no tiene repercusión en la vida cotidiana de las protagonistas y de hecho sus familias ignoran que han salvado un mundo. Las diferencias entre el “mundo real” y Cefiro son claras, por lo que no cabe

confusión posible: la intencionalidad “realista” se centra en emociones, sentimientos, maduración personal. Esto queda bien ejemplificado en la prueba que pasan para obtener el mineral “escudo”, en el manantial de Eterna, el cual genera una situación bastante cómica previamente. Una vez dentro, se enfrentan a imitaciones de sus seres queridos, que las atacan con intención de matarlas, y reciben el consejo de la propia Emeraude en forma espiritual para superar la prueba. Mientras que Hikaru se enfrenta a su perro, gracias al cual domina el “lenguaje de los animales” y es así como Hikaru consigue “entender” a Mokona, que no habla, y a la que suele llevar en brazos, lo que expresan Umi y Fuu resulta más interesante y aleccionador para los lectores. Por un lado Umi se enfrenta a sus padres, a los que considera debe compensar por la educación que le han dado y el esfuerzo en criarla, para ser una adulta responsable, por lo que no puede atacarles (se hace mención por tanto a la “obligación” en la que se basa la estructura social japonesa), mientras que Fuu, que se estaba enfrentando a sí misma, razona que el mensaje que dicho enfrentamiento le envía es que debe cuidar de sí misma, procurar ser feliz y evitar todo mal para no preocupar a su familia (2009, vol. 2, p. 151). De este modo se convencen de que no son sus seres queridos, contra los que no podían luchar, y se animan a atacarles, superando así la prueba. Este es un ejemplo del fin “educativo” de la propia historia, y la moraleja es que sus seres queridos nunca les harían daño.

Centrándose en la comparación con los Arquetipos Abiertos propuestos, se puede decir respecto al heroísmo que las tres jóvenes presentan una conducta admirable y ejemplar conforme a los valores propuestos en la obra (cumplimiento del deber, excelencia física y en el uso de los poderes, determinación, fe, fuerza de voluntad, compañerismo; valores heroicos “masculinos” que las tres protagonistas encarnan sin problemas, aunque la más sobresaliente de todas ellas sea la marcada ya desde el principio como “más masculina”) si bien se da en un contexto y para un fin poco éticos, hasta que Hikaru desmantela el sistema del pilar. Independientemente de las críticas hechas a la causa de su motivación, la intención de Hikaru es pura y sincera, surge de su propia voluntad y capacidad de crítica, y el resultado es muy positivo. Hay una evolución en las habilidades de las jóvenes basada en la experiencia, la obligación de luchar de la primera parte recibe una valoración negativa en la propia obra, y en la segunda las tres protagonistas desean regresar y asumir la misión de defender Cefiro y arriesgarse voluntariamente, llegando a plantearse qué ocurrirá si mueren allí.



Figura 22. La motivación (y meta) de las protagonistas es su sentimiento de amistad (CLAMP, 2010, vol. 1., pp. 156-157).

No obstante, como ya se ha dicho, el contexto planteado por la obra, estereotipado y monolítico, no hace justicia a unos personajes que se plantean como virtuosos, capaces de superar las dificultades que se les plantean y estar a la altura de las circunstancias (admirables). Llama la atención que, por ejemplo, después de haber razonado con sus anteriores enemigos y haberlos redimido (pues Alcyone es asesinada por Zagato, no por ellas), al final de la primera parte, las tres jóvenes no duden en enfrentarse a Zagato y matarle, sintiéndose satisfechas con su misión (de no haberle matado Emeraude no se habría “vuelto loca” (aunque no hizo nada para detenerlas o proteger a su amado) y cabe preguntarse cómo entonces las tres jóvenes la hubiesen podido ejecutar). En este sentido la “sensación de videojuego”, y que tal cosa no suceda directamente sino a través de los *mashin*, permite mostrar a tres adolescentes acabando con las vidas de otros seres humanos, si bien su propia supervivencia estaba amenazada y estaban siendo manipuladas, valorándose en ellas justamente la fe ciega en su misión

y el cumplir con su papel hasta el final. Después las protagonistas sí mostrarán los estragos psicológicos causados por todo lo vivido y su arrepentimiento llevará a una reflexión, lo que supone una positiva novedad en la configuración del héroe y muestra a los personajes más tridimensionales. En la obra parece que se hace una crítica por tanto al fanatismo, sin embargo ya se ha visto cómo se hace de un modo débil, pues todo se supedita al efectismo del “guión” y la necesidad de incluir escenas de acción, y la incuestionable premisa de la historia (“la fe te dará poder”, siendo lo más valorado en los personajes, sea fe en la “misión” o fe en los amigos, minimizando el valor de otras virtudes como la inteligencia o la compasión de la que hacen gala las protagonistas). Los estereotipos pesan pues en la construcción del heroísmo y los valores encarnados por los personajes, mermando el efecto heroico de unas heroínas conseguidas.

Se puede decir que CLAMP sigue a rajatabla las convenciones aunque aparentemente las cuestione (en todo caso sustituye unas por otras). Por otra parte cabe decir que en muchas de sus obras se aprecia un cierto apresuramiento y simplificación de la historia ofrecida, pues suelen colaborar con la adaptación animada que permite completarla y ampliarla y pareciera que derivan un mayor desarrollo a ese otro medio (por ejemplo, en uno de sus *free talks* aluden a nuevos personajes diseñados por ellas mismas para el *anime*). Esto no implica que la historia no se desarrolle de manera completa en el manga, pero a menudo sus obras dejan la sensación de que podrían haber sido más explotadas. Y sobre todo las autoras se ven afectadas por su clara tendencia a decir más que mostrar, guiando el modo en el que deben ser interpretados los eventos mostrados en sus obras, a través de los diálogos y reflexiones de los personajes que son tratados como voces de autoridad, la voz de las autoras en la obra que explica al lector lo que ha pasado y por qué.

En cuanto al amor, se maneja un concepto de “amor romántico” extremo, nada positivo, pero que fundamenta toda la historia, y las relaciones entre sexos están guiadas por los estereotipos sexistas. De hecho, es Mokona quien en un momento dado logra romper la homosocialidad por defecto, cuando hace que suban chico y chica (Umi y Ascot, Fuu y Ferio) a los transportes que ha creado. Sin embargo, ya se analizó la problemática respecto a Ferio y Fuu, a lo que se suma la diferencia social, quedando el resto de relaciones poco trabajadas. La tendencia a la jerarquía de roles y por tanto a la desigualdad en la pareja por principio es alta en las obras de CLAMP: las parejas con diferencias de edad y posición en detrimento de la mujer son frecuentes y presentadas como positivas y prescriptivas. Esto choca con un concepto de amistad más equilibrado,

que aunque responde a la fantasía de hacer amistades profundas sin apenas conocerse, gracias a un objetivo común, es factible y positivo.



Figura 23. En esta imagen de reunión feliz tras la marcha de Mokona de Cefiro, al final del manga, se puede “escuchar” la voz de Clef (personaje representado en la última viñeta, sin la tiara de Gurú) reflexionando sobre lo vivido. Los personajes se reúnen con sus seres queridos: interesa destacar la viñeta donde Lantis acoge a Hikaru y a Eagle, reflejando el cariño/amor puro que siente por ella y la amistad apasionada que le une con el segundo, y la relación más desigual (con una Hikaru joven e inocente) o más simétrica (con un Eagle más adulto) que puede establecer con cada uno (CLAMP, 2010, vol. 3, pp. 192-193).

MKR ofrece escenas de acción y lucha espectaculares, sin escatimar en heridas y sangre, aunque su justificación esté cogida por los pelos o la “epicidad y dramatismo” de dichos combates se rebaje conforme a las expectativas de lo que es un *shōjo* y la “protección” que merecen los personajes femeninos. Con todo, su éxito es explicable

por mostrar dicha acción en un cómic femenino y por parodiar y criticar la estructura típica de RPG, recurriendo al “esquema inverso típico de CLAMP”, que garantiza que las sorpresas del argumento sean impactantes, aún a costa de hacerle trampa al lector y eludir una reflexión moral y ética más profunda, cayendo en un cierto relativismo que termina por ir en detrimento de los personajes, impedidos para desarrollarse más allá de los cauces férreos de la acción propuesta (el “destino”, que se presenta como la única herramienta reguladora de un mundo relativo, caótico). Su interesante crítica a un sistema monolítico pierde fuerza porque se construye a su vez sobre estereotipos. El heroísmo femenino se presenta claro y los personajes logran ser reconocidos por su hazaña, al menos en el mundo secundario, aunque esté cerrado al primario, teniendo un impacto en dicho mundo. La amistad femenina se presenta bajo una luz igualitaria, que supera las barreras de clase social, y se fundamenta en el respeto, la solidaridad, la reciprocidad y la autonomía, frente a un amor entendido como entrega y anulación.

4.3. Análisis de *Kamikaze Kaitō Jeanne*

La última novela gráfica en ser analizada (en adelante, *KKJ*) está protagonizada, a priori, por una “magical girl” individual, que es presentada como una “antiheroína” en sentido clásico y cuyo alter ego, al igual que ocurría con Minako en *Codename Sailor V* posee fama mediática.

La protagonista, Maron Kusakabe, se presenta al lector hablándole en primera persona, al igual que hacía Usagi en *SM*, como una chica de dieciséis años (es el personaje de mayor edad de los propuestos) que es miembro del club (en Japón los estudiantes suelen pertenecer a clubes organizados en el propio instituto como actividad extraescolar) de gimnasia rítmica (las habilidades físicas previas, al igual que pasaba en *MKR*, permiten explicar la agilidad y destrezas del personaje como “magical girl”, reduciendo el papel de la magia a la transformación y a los artefactos que le permitirán cumplir con su misión) pero que en realidad es “la ladrona Jeanne”, que se ocupa de “robar” obras de arte. Pero en realidad, como explica (para poner en situación al lector desde el primer capítulo) su “mentora”, la aprendiz de ángel Finn Fisshu, esas pinturas fueron introducidas por el demonio para que a través de su contemplación, los corazones de los humanos se corrompiesen. De ese modo, cuando llegase el siglo XX, el poder de Dios se habría debilitado. Y si Dios desaparece, la humanidad se destruirá, por lo que la misión de Maron, como la ladrona Jeanne, es sellar el mal que reside en

dichas pinturas (que se ven sustituidas por otro dibujo) para lograr la salvación del mundo. Dicha tarea le es encargada por ser la reencarnación de Juana de Arco (y de ahí el nombre de su alter ego, Jeanne, en francés) por la propia Finn Fisshu, que la obliga a asumirla porque es a su vez la “misión” que debe cumplir para convertirse en un auténtico ángel. A cambio, le promete concederle un deseo. Para atrapar a los demonios contenidos en las pinturas, que poseen a las personas dueñas de los cuadros, Maron les lanza una chincheta que sale de su “rosario” (un crucifijo, en realidad) que los transforma en piezas de ajedrez, al grito de “jaque mate”. Como tópicamente suelen hacer los ladrones románticos japoneses, Maron advierte al dueño del cuadro de que se va a presentar en su casa a “robarle” mediante una nota, lo que pone sobre aviso a la policía que la espera para atraparla sin éxito. Junto a la policía suele esperarla su propia amiga, compañera de clase y vecina, Miyako Todaiji, quien es hija del detective de policía que lleva su caso y que busca desenmascararla. Esto, junto a la interacción con la presencia demoníaca en los cuadros, es lo que crea emoción y escenas de acción, y permite mostrar como una “antiheroína atractiva” a Maron/Jeanne, que en realidad no sería tal a ojos del lector pues está del lado del bien y ni siquiera sus acciones “como ladrona” pueden considerarse ni un poco ambiguas, pues además de salvar a la gente de su posesión demoníaca no les deja sin pintura (las nuevas obras que aparecen son percibidas como más hermosas por las propias “víctimas” del robo). La propia policía ve su actividad como poco dañina, aunque Miyako insiste en que debe ser detenida porque “molesta a la comunidad”, y en una escena cómica llegan incluso a vitorearla después de que ella misma se presente teatralmente como la “enviada de Dios”; es otro tópico que esta clase de “ladrones”, de buen corazón y poco peligrosos, sean “estrellas”, capaces de “vencer” a la policía “deportivamente” y admirados por esta. Llama la atención no obstante que ni los policías ni Miyako se extrañen por los sucesos inexplicables que presencian. La misión de Maron se resume en la frase con la que se presenta y despide al comienzo y al final del primer capítulo y que reitera posteriormente: “Esta noche también me llevaré esta falsa belleza”.

La motivación de Maron parece clara, salvar el mundo del demonio, lo que no obsta para que plantee sus quejas a Finn por el trabajo y cansancio que le supone sumado a las clases y su entrenamiento como gimnasta. Maron vive sola en un piso desde los diez años, fecha en la que sus padres se fueron a trabajar al extranjero (se entiende que dejándola bajo la supervisión de la madre de Miyako, amiga de la madre de Maron), hecho que ha marcado su personalidad y la sigue haciendo sufrir ya que sus

padres no han vuelto a comunicarse con ella desde entonces y cuando por fin la llaman es para decirle que se van a divorciar. Esto también permite plantear a un personaje adolescente independiente (aunque el dinero para sus gastos ha de provenir de sus padres), y explicar las habilidades domésticas y culinarias de Maron, ya que normalmente de la cocina y la casa se ocupa la madre que suele ser ama de casa (como se aprecia en la relación de Miyako y su madre). Finn es su principal compañía, y posteriormente Maron reconoce que si lucha como Jeanne es por la ángel, porque esta se lo pidió y porque la aprecia, y le tiene una gran lealtad; la considera su familia y Finn cuida de ella y la apoya, y cuando ella apareció Maron sintió que por fin alguien la “necesitaba”, que no estaba “sola”. Sin embargo, en el cuarto volumen se revela que Finn en realidad la ha engañado, y no es una enviada de Dios sino del propio demonio, un ángel caído. Con su traición, después de haber creado una relación tan cercana aprovechándose de la necesidad de cariño y compañía de Maron y su deseo de ser necesitada por alguien, lo que persigue es herirla, además de que todo el mal sellado por Jeanne ha ido a parar a manos del demonio, incrementando su energía. Resulta que Maron es la última reencarnación no ya de Juana de Arco, sino del único ser humano al que Dios concedió la capacidad de renacer una y otra vez en el mundo, Eva, y al que dotó con “un tercio de su poder, y cada vez que ese espíritu se reencarnaba, recibía un corazón lleno de belleza y pureza, y mientras existiera, Dios no podría ser destruido” (Tanemura, 2010, vol. 4, capítulo 20). El plan del demonio, ya que por muchas veces que la matase, no podía evitar que se reencarnara, era arrebatar esa pureza y con ella el poder de Dios haciendo que el corazón de la última encarnación se llenara de pesar y odio. Para ello Maron debía crecer como un “ser humano de corazón débil”, y por ello el demonio manipuló a los padres de Maron para que se alejaran de ella y creciera falta de amor. Y por otro lado envió a Finn para que se ganara su confianza y cariño y después la traicionase. De este modo el poder para transformarse y la voz que Maron escuchaba dándole ánimos eran del demonio, no de Dios.

Pese a todo, Maron sigue queriendo a Finn y desea recuperarla. Al igual que CLAMP, Tanemura emplea un esquema inverso: Maron se convierte en la agente del demonio sin saberlo, y sus oponentes en su tarea de “purificar” pinturas, son los verdaderos enviados de Dios: el “ladron Simbad”, alter ego de Chiaki Nagoya, quien se traslada a la misma ciudad que Maron y termina siendo su vecino, con el fin de rehabilitarla, y el ángel Acces, que luce unas alas negras por su rango bajo, que contribuye a dar ese efecto de antagonista, y que ya conocía a Finn de cuando era un

ángel puro y sabe por qué se unió al demonio, y también quiere redimirla (además, está enamorado de ella). Estos personajes masculinos se plantean como misteriosos y ambivalentes, sobre todo Chiaki, quien al comienzo trata de enamorar a Maron para que haga “lo que él quiera” (y así conseguir que deje su “misión”) y se toma las relaciones como un juego, sintiéndose incapaz de fijarse en una sola chica (aunque esto sólo lo verbaliza, no lo demuestra). Pero al final se enamora de Maron y no deja de tratar de acercarse a ella, mientras Maron se debate entre sus sentimientos hacia él y su misión, ya que Finn la ha engañado diciéndole que el enviado del demonio es Simbad y él no la saca del error, limitándose a pedirle que deje de robar (los dos conocen enseguida sus dobles identidades). Chiaki por tanto le demuestra amor pero al mismo tiempo con su actitud provoca que ella se sienta incapaz de confiar en él, lo que sustenta toda la trama amorosa. Al final Chiaki le revela la verdad sobre Finn y ésta se descubre. Maron pierde sus poderes (su crucifijo ya no funciona) hasta que en un viaje al pasado la propia Juana de Arco le da su poder y de nuevo puede volver a transformarse en Jeanne y luchar contra el mal, ahora ya sí como enviada de Dios.

Posteriormente Acces cuenta cómo en el pasado Finn bajó de visita a la Tierra junto a dos compañeros y allí descubrió a un sacerdote sintoísta que vendía agua capaz de curar cualquier mal. Dado que los ángeles en esta obra nacen de los espíritus de humanos bondadosos, Finn descubre que el sacerdote es su propio hermano, quien la sacrificó para obtener más agua sagrada, y busca hacer lo mismo con sus compañeros ángeles. Al final, al tratar de cortarle el cabello (donde se concentra el poder de los ángeles) Finn no puede controlar su poder y mata accidentalmente al sacerdote y a otras personas, por lo que es condenada a desaparecer. Es en ese punto cuando el demonio le pide que se alíe con él y ella decide seguir viviendo, por lealtad al demonio y porque deseaba volver a ver a Acces. Este, que ha logrado subir de rango, termina encontrando a los ángeles desaparecidos, y los tres le ceden su poder a Finn para purificarla, una vez esta se ha arrepentido de su traición a Maron, a la que en realidad quiere, y ha confesado sus sentimientos por Acces.

Al final de la obra, Maron consigue viajar al cielo, y presentarse ante Dios, representado por una esfera luminosa, quien le explica que él antaño tenía cuerpo y vivía en el Paraíso, pero sintiéndose solo creó un humano parecido a él, Adán, y de su costilla creó a otro humano diferente a él, Eva. Y “aunque los amaba a ambos, más que amor, sentía auténtica pasión por Eva” (Tanemura, 2010, vol. 6, capítulo 29). El deseo de Dios era que vivieran los tres juntos eternamente, pero Eva comió la manzana del

árbol del conocimiento y comprendió que Adán y ella eran humanos y por tanto, seres distintos a Dios, reconociendo a Adán como su igual y por eso ofreciéndole la manzana a su vez. La decisión de abandonar el Paraíso fue tomada por Eva, pues Adán y ella se habían enamorado y no deseaban hacer daño a Dios con su amor, y Dios estuvo de acuerdo en expulsarles, si bien le concedió a Eva el poder de reencarnarse para volver a verla eternamente. De nuevo solo, Dios se empezó a sentir triste y asustado, y decidió expulsar de sí sus propios sentimientos de tristeza, que se transformaron en el demonio, quien originalmente era por tanto parte de Dios, deseando “más tristeza y destrucción para seguir creciendo” (2010, vol. 6, capítulo 29). Para luchar contra él, ya que directamente no podía destruir sus propios sentimientos, Dios escogió al único humano con una vida lo bastante larga para encarar la lucha gracias a su poder de reencarnación, Eva. Dios le pide a Maron que rescate al demonio de su soledad y ponga fin a su batalla. El propio demonio la reta a cambio de no hacer daño a Chiaki. Maron acepta, y se enfrenta a sí misma, resolviendo el conflicto no como Jeanne sino como Maron, abrazando a su otro yo. Entonces le lanza su “rosario” al demonio y lo purifica. Vencido el demonio, los padres de Maron regresan a la normalidad y vuelven a casa. Sin embargo, antes de desaparecer, el demonio intenta llevarse a Maron con él (al igual que Dios, es un ente abstracto) y Finn se interpone, muriendo, si bien y pese a sus sentimientos por Maron y Acces, se alegra de poder estar con su señor para que no se sienta solo, a lo que el demonio le da las gracias. Para salvar a Finn, Maron le entrega su poder de reencarnación, poniendo así fin al ciclo de reencarnaciones de Eva, y posibilitando la encarnación de Finn como ser humano en la Tierra en el futuro. Mientras, Acces decide resucitar en la Tierra también, pues los ángeles que consiguen terminar su entrenamiento y ser ángeles puros pueden volver a nacer como humanos. La historia finaliza con un epílogo en el que se muestra a los personajes siete años después, y Finn y Acces renaciendo como la hija de Maron y Chiaki y el hijo de Miyako, la amiga de Maron, y reanudando su amor.

Como se puede ver, *KKJ* parte como base para su argumento del enfrentamiento entre Dios y el demonio, ofreciendo su propia versión del mito de Adán y Eva cristiano. También recurre a la figura de Juana de Arco, pero la interpretación de estos referentes occidentales se pasa por el tamiz japonés, y los valores *shōjo*. Su transformación muestra esta fusión de influencias: el propio traje que usa Maron como Jeanne es de clara inspiración japonesa (un kimono corto, para permitir los movimientos ágiles del personaje, aunque con un aspecto recargado por lo demás) pero su cabello pasa de

castaño a rubio, y porta un crucifijo (“rosario”), el “tótem” que permite la transformación. En cuanto a los ángeles, viven en un cielo (Tanemura, 2010, vol. 4, capítulo 20) representado por una isla flotante con una construcción parecida a una catedral donde los ángeles asisten a clases y se educan para pasar de ángeles con alas negras (que cuando bajan a la tierra sólo pueden adoptar un tamaño muy pequeño, como de hada) a ángeles puros de alas blancas (del tamaño de una persona). No se hace ninguna referencia a las jerarquías angélicas tradicionales; los ángeles llevan una especie de gema en la frente (tal vez en referencia al “tercer ojo” que los marca como criaturas espirituales, si bien los ángeles de más alto rango carecen de él) y tienen orejas puntiagudas, y su poder queda denotado por su color de cabello. También se mencionan las funciones de Dios de acuerdo a la obra: crear la vida humana, dándoles almas, proteger esas vidas (vigilar esas almas) y mover el viento con su aliento (2010, vol. 3, capítulo 15; 2010, vol. 6, capítulo 29). En un sincretismo habitual en la cultura japonesa, el material cristiano es adaptado libremente y reconfigurado (por ejemplo, introduciendo el tema de la reencarnación o asociando la magia al cuerpo físico).

La protagonista es, como se ha visto, elegida para su “misión” por ser la reencarnación de otro ser (como en *SM*), en este caso Juana de Arco/Eva. Sin embargo en la obra Maron defiende su individualidad, su deseo de ser “ella misma” como demuestra al enfrentarse a sí misma con su apariencia de Maron y no de Jeanne, y su diferencia sobre todo con su anterior encarnación queda clara a través del personaje secundario de Noin, un “caballero demoníaco” que estaba enamorado de Juana de Arco y pactó con el demonio para poder vivir eternamente con la esperanza de volver a encontrarse con ella (con su reencarnación), y que trata de seducir a Maron sin éxito. La obra se plantea como un conflicto cósmico que se resuelve logrando que Maron recupere el cariño de sus padres y pueda experimentar el amor con Chiaki, además de ver su sueño de reencontrarse con Finn (a través de su hija) cumplido. El “epílogo” (2010, vol. 6, capítulo final) la muestra con 24 años como una “recién casada” con Chiaki que regresa de dar a luz a su hija, acompañada de su madre, siendo recibida por su esposo, y por Miyako, casada con el personaje de Yamato Minazuki, que estuvo enamorado de Maron un tiempo, y padres de la reencarnación de Acces. Mientras que ellos son un futuro médico y un ejecutivo, las dos jóvenes son amas de casa. Un final que se propone como ideal, donde todos los seres queridos de Maron son felices. Maron ha renunciado a su poder divino, ya no volverá a convertirse en Jeanne, para salvar a Finn, pero manifiesta ante Dios su deseo de convertirse en *kamikaze* (aliento de Dios o

viento divino, sin relación con el significado que se le adjudica normalmente al término en español) para seguir capturando el mal que anida en los corazones de la gente, pero también para ser su apoyo e inspiración, y de ahí el título de la obra. De este modo Maron es la última encarnación de Eva y la definitiva, el propio viento de Dios, la *shōjo* perfecta. Quiere estar ahí para los demás pero siendo consciente de que como “es una chica”, a veces estará cansada o triste y en esos momentos buscará los abrazos de su amor, su consuelo y protección. Llama la atención el término empleado, “chica” y no “ser humano”, marcando como femenino el modelo de conducta propuesto y los deseos de ser más perfecta.

Maron es presentada como capaz de cuidar de sí misma, estar sola, como decidida y confiada en sus dotes como Jeanne, ahora bien, el personaje también reconoce sus debilidades, derivadas de su sentimiento de soledad, y lucha para superarlas. Sin embargo, en última instancia el conflicto cósmico sirve como justificación de las diferencias entre hombres y mujeres y de explicación de por qué son así las cosas: como Eva comió antes la manzana, eso explica por qué las mujeres son más sensibles y emotivas, y como Dios dotó de fuerza a Adán para proteger a su querida Eva, eso explica la superioridad en ese sentido masculina. Aunque Maron sea una heroína propiamente dicha, admirable, bondadosa y valiente, toda su actividad como “magical girl” sirve al propósito de afectar a su personalidad, toda la obra trata de su superación personal y su camino hacia la madurez, y todas sus aventuras como Jeanne son una metáfora de dicho crecimiento, en una “conversación” con Dios que sirve para reafirmar los valores *shōjo* de manera esencial. Como ya se apreció con *MKR*, la problemática del personaje no deriva tanto de los valores que encarna como del contexto donde los desarrolla y cómo las convenciones pesan sobre el personaje femenino. Así, sus “robos” se dan en presencia de una policía de “pantomima”, donde una estudiante (Miyako) puede dar órdenes a los policías o inmiscuirse en la tarea de detener a Jeanne, (posteriormente acompañada de Minazuki) mientras que su padre, el detective jefe, es representado en forma de *chibi*, dando a entender su papel rebajado.



Figura 24. Presentación teatral de la ladrona (*kaitō* en japonés) Jeanne. Miyako intenta detenerla con una jaula (Tanemura, 2009, vol. 1, capítulo 2).

Aunque la situación pueda resultar emocionante, las normas del subgénero parecen dictar una puesta en escena de los momentos de acción y aventura poco tomada en serio, poco “realista” (frente al realismo intencional respecto a las emociones y las enseñanzas sobre el amor y las relaciones personales, objetivos del género *shōjo*) que da más importancia a lo que significa o representa lo que está pasando que a la verosimilitud de la acción en sí. Otros estereotipos afectarán a las relaciones entre los personajes, pues esta obra es sin duda la que más importancia da al tema del amor, los sentimientos y la relación de pareja de las analizadas, y la que más desarrolla las relaciones, pasando de los casos de posesión demoniaca a los que Maron se enfrenta al

comienzo, y su tono más distendido, a centrarse sobre todo en el drama romántico que ya se apuntaba en los primeros volúmenes, siendo una obra de momentos de gran intensidad emocional, aunque para que la identificación de los lectores sea más perfecta, se presta atención a las actividades escolares y a las competiciones deportivas de Maron, y otros aspectos cotidianos. Aunque el propio uniforme escolar de Maron y la *performace* como Jeanne no persiguen un efecto de realismo por ese lado, el mundo primario es familiar para su público potencial. En cuanto al mundo secundario (el “cielo”) y los seres procedentes de él, su propia naturaleza espiritual permite no tener que entrar en mayores detalles sobre la construcción de dicho mundo. Como ya se ha apreciado anteriormente, el desarrollo del mundo secundario no es lo más relevante en este subgénero.

La protagonista, Maron, mantiene tres relaciones afectivas principales que determinan el rumbo de la acción y la evolución del personaje: por una parte está su relación amorosa con Chiaki; por otra, la relación que mantiene con su querida Finn; por último la relación de amistad con Miyako, quien durante buena parte de la obra está interesada en Chiaki. Las tres relaciones son problemáticas y conflictivas, y convierten a aliados en antagonistas y en aliados otra vez. En última instancia el único antagonista como tal sería el demonio, pero termina redimido al final (como parte de Dios que es). Por otro lado se introducen varios secundarios masculinos que se enamoran de la protagonista: Noin, personaje ya mencionado; el compañero de clase de Maron, Yamato Minazuki, quien al principio es descrito como un “fiki” (personaje similar al Umino de *SM*) y que tras su posesión demoniaca se vuelve un personaje más atractivo (y deja de llevar gafas) y asertivo, proponiéndose como una alternativa más amable a Chiaki (es el clásico personaje enamorado sin esperanza de la protagonista) y que consigue reunir la fuerza para declararse a su admirada Maron, la cual lo rechaza amablemente, y finalmente será emparejado con Miyako; y Zen, un muchacho gravemente enfermo al que Maron ayuda y apoya pese a estar siendo afectado por el demonio, al que no puede purificar para no matar a Zen, aunque este finalmente fallece (se ve cómo se convierte en un ángel al final de la obra). Estos personajes permiten resaltar la deseabilidad de la protagonista propuesta, y crear “triángulos amorosos” o mostrar otras situaciones “románticas” que, como buena obra *shōjo* “aceleren el corazón” y se planteen como “alternativas” al dificultoso amor con Chiaki, y también como obstáculos o pruebas de dicho amor entendido de manera “romántica”.

Comenzando por las relaciones con los personajes femeninos, estas están marcadas por la “amistad apasionada”. Por un lado, la mejor amiga de Maron, Miyako, se plantea al comienzo como su rival en todo, tanto en gimnasia, como en las atenciones de Chiaki, (Miyako no duda en perseguir a Chiaki para que la haga caso) y su trato para con Maron es desagradable. Por otra parte está empeñada en “cazar” a Jeanne. Sin embargo los verdaderos motivos del personaje van revelando una Miyako preocupada por su amiga, que aunque enamorada de Chiaki acepta rápidamente la relación de este con Maron, y que en realidad pretende capturar a Jeanne para demostrar a todos que ella y Maron no son la misma persona, tratando de devolver los favores que siente que Maron le ha hecho desde su infancia, siempre protegiéndola y defendiéndola cuando los demás no creían en ella. En una viñeta reveladora del capítulo especial incluido al final del volumen 2, aparece Maron en los recuerdos de Miyako, con un lirio al fondo, y se muestran los pensamientos de Miyako: “Era simpática y popular. Y muy fuerte. Maron era demasiado buena...Por eso nunca me preocupé” (2010, vol. 2, capítulo Especial Miyako “Catarsis”). Sin embargo Miyako descubre a Maron llorando ante su buzón vacío (siempre esperando carta de sus padres) y razona que Maron está intentando ser perfecta aunque sea a costa de fingir fortaleza y seguridad. Eso la afecta, y cuando ve que sus compañeras comentan ante una noticia sobre Jeanne que esta se parece a Maron, se promete demostrar la inocencia de su amiga. Porque como piensa en referencia a Maron “hasta que aparezca alguien que comprenda tu corazón como yo... protegeré tu sonrisa” (2009, vol. 2, capítulo Especial Miyako “Catarsis”). Por tanto este personaje borde y déspota es al mismo tiempo una de las personas que más interés tiene en el bienestar de Maron (un interés bien ocultado), y por eso es a través de una Miyako poseída como la Finn malvada consigue hacer daño a Maron, al hacerle creer que Miyako ha comenzado a salir con Chiaki (igualmente poseído); Finn comenta que Maron ha descuidado a una de las personas más importantes para ella. A su vez, Maron demuestra su lealtad y amistad defendiendo a Miyako de las habladurías, y aceptando la situación aunque le duela, y reconociendo que si hasta ese momento (el comienzo del último volumen) nunca ha podido decirle a Chiaki que lo quiere era porque no quería herir a su amiga.



Figura 25. La amistad apasionada de Miyako hacia Maron (Tanemura, 2010, vol. 2, capítulo Especial Miyako “Catarsis”).

A su vez, en este capítulo 27 del último volumen, se muestra el sentimiento de soledad de Miyako al sentirse excluida por Maron de sus andanzas y secretos, lo que motiva a Maron a revelar que Jeanne y ella son la misma persona. Lo sorprendente es que Miyako admite que ya lo sabía, y su motivación “verdadera” era evitar que Maron/Jeanne fuera atrapada por la policía: si estaba allí, en el caso de que la cogieran, podría liberarla. A lo largo de toda la obra se dan revelaciones de este tipo, resignificando y matizando una y otra vez las verdaderas motivaciones de los personajes que permanecen ocultas hasta el final. De este modo, y de forma “romántica”, Miyako es fuente de conflictos para Maron y se comporta como antagonista pero al mismo tiempo es una amiga entregada que es capaz de anteponerla a su propio bienestar, y viceversa: se puede apreciar cómo Maron prácticamente no puede ser novia de Chiaki sin “pedirle permiso” a su amiga. ¿Por qué es más importante el amor de Miyako no correspondido (más bien Miyako prácticamente trata de imponerse y acosa a Chiaki) que sus propios sentimientos o lo que sienta el propio Chiaki, que nunca (salvo poseído) ha sentido interés en su amiga? Esto es porque Maron decidió concederle cualquier cosa

que le pidiera, considerando que su actitud para con ella era fachada. Sin embargo y de forma algo inverosímil con una trama en la que la protagonista está acostumbrada a luchar contra posesiones malignas, sorprende que pueda creer que su amiga y su novio estén saliendo juntos de forma repentina con tanta facilidad. Por tanto, las ideas estereotipadas sobre un amor y una amistad “románticos” se imponen al conocimiento de las personalidades de los personajes, para conseguir el impacto emocional deseado y generar misterios y revelaciones, aún a costa de reinterpretar una y otra vez las motivaciones de los personajes.



Figura 26. La presentación de Maron al comienzo de la obra y su difícil relación con Miyako. Progresivamente la protagonista se irá volviendo más dulce (Tanemura, 2009, vol. 1, Capítulo 1).

Lo mismo puede decirse de la relación entre Finn y Maron. Esta última muestra una lealtad y fe a prueba de bombas en su “amiga”, incluso cuando Finn la traiciona Maron la añora y desea su vuelta. Una vez se produce su arrepentimiento y regreso en el último volumen, se abrazan y Acces llega a comentar que Finn parece más contenta de abrazar a Maron que a él. Por otra parte, Finn no duda en considerarse lo único que le hace falta a Maron, y que no necesita a Chiaki porque ya la tiene a ella. Aunque se trate

de comentarios que persiguen un efecto humorístico, por esta y otras relaciones de amistad femeninas mostradas en la obra de Tanemura, el concepto de amistad manejado tiende a ser excluyente, sobre todo del amor heterosexual, y aunque triunfe este, las relaciones de amistad femeninas se siguen sintiendo más puras y que aportan algo que no poseen las masculinas o el amor. De hecho los personajes femeninos protagonistas de Tanemura no dudan en anteponer su amistad a su amor o a sí mismas y su bienestar. Se puede decir que estas dos relaciones, pero sobre todo la de Finn, están al nivel de la trama amorosa y son auténticas relaciones “románticas” en su modo de tratar la amistad, conflictivo, con pruebas a superar, con una necesidad de darlo todo por el otro, tolerarle, y sufrir por amistad. De hecho Finn es un personaje desarrollado más allá del papel de “mentor” al uso, convirtiéndose en amiga y posteriormente hija de la protagonista, literalmente en su familia, dando cuenta de lo extremado de esa “amistad apasionada”, capaz de redimir a una Finn que desde el principio se aproximó a Maron por motivos egoístas, ya no sólo porque cumpliera con las órdenes del demonio, al que profesa una lealtad a su vez extrema (como ya se vio en *SM* y *MKR*, la capacidad de servir a un superior es algo recurrentemente ensalzado en estas obras, y da una motivación/justificación puramente “emotiva” a los actos de los villanos (fieles a su líder) sin necesidad de entrar en otras consideraciones) sino porque la forma de convencer a Maron para que fuera Jeanne es pidiéndole que lo sea para que así ella logre ser un ángel puro. Se puede decir que es una amistad que se cimenta sobre la carencia afectiva de Maron, sobre su dependencia. Una amistad codependiente, que también se observa en la relación entre Maron y Miyako, siendo esta última el miembro de la “pareja” caprichoso y egoísta al que Maron desea cuidar y servir. Al mismo tiempo la forma que tiene la obra de compensar tantos sinsabores es a través del sacrificio de Finn por su amiga.

A Finn se le dedica bastante espacio en la obra, narrándose su pasado y su relación con Acces. Es este el que desencadena el arrepentimiento de Finn sin embargo, ya que ella se mantuvo viva por el amor que reconoce sentir por él, y al ver que sus acciones le hacen daño decide acabar con todo y asumir el castigo de Dios. Serán Acces y los otros ángeles los que le entreguen su poder, terminando de redimirla y convirtiéndola en un ángel puro a costa de perder su propio poder acumulado, pero como ellos dicen, eso no habría bastado para purificarla, así que eso significa que ha sido perdonada por Dios (como se observó en *MKR*, de nuevo la agencia de los personajes se supedita a la voluntad de un ente superior, que puede resignificarse para

nunca contradecirla y así, que el “superior” nunca se equivoque). Finalmente Acces le declara su amor.

El aspecto de Finn, sexy, contrasta con el de la propia protagonista y permite representaciones femeninas más sexualizadas, tal y como la autora deseaba hacer según manifiesta en su primer *free talk* en forma de cómic. Finn suele aparecer con ropa ceñida y escasa, y más adulta que la de Maron. No obstante, sobre todo en las ilustraciones a color que acompañan la edición del manga, la utilización de Maron como si se tratase de una modelo y sus poses y trajes sexualizados (aunque nunca aparezcan en la obra) refleja una tendencia estética a mostrar personajes femeninos sexualizados en obras cuyo público potencial tampoco parece justificar dicho tratamiento (habitualmente la sexualización del cuerpo femenino se usa como reclamo para el público masculino, estereotipando a este), naturalizando esta concreta forma de representación de la mujer. En las portadas, se puede apreciar la diferencia en la representación de hombres y mujeres, siendo las únicas de las analizadas en las que figuran personajes masculinos: Chiaki aparece con una media sonrisa misteriosa, apretada, y Acces sonriendo con la boca abierta, pero las cejas de ambos están hacia abajo, para darles un aspecto “más masculino”, algo más agresivo, retador, frente a las representaciones relajadas y sonrientes femeninas, que se presentan accesibles e invitadoras (Finn aparece con los brazos abiertos y guiñando un ojo). La única que no sonríe es Maron, que aparece como una Jeanne muy sonriente en la primera portada, y en la última lo hace con su verdadero yo, pero se muestra sorprendida, sujetando el crucifijo de Jeanne y con alas de ángel, simbolizando el estatus de “ideal” que ha alcanzado dentro de la obra pero como si no se lo creyera, y la pose del cuerpo, en un escorzo que la hace parecer tumbada o cayéndose está ligeramente sexualizada (y formaría parte de la ritualización de la subordinación) frente a la pose de frente y segura de Chiaki, cuyo *look* de Simbad le da un aspecto *cool*. Incluso como Jeanne compone una heroína infantilizada, inocente, poco agresiva. Estas portadas resumen los valores que se asignan a cada sexo en la obra en base a una construcción de género, que hacen diferir lo que se considera atractivo en cada caso (relacionado con actitudes y gestos) aunque el estilo *shōjo*, de ojos grandes y preciosista sea igual para ambos. Se aprecia por tanto la influencia de una forma de representar a las mujeres que se asume como correcta y natural y despierta el deseo de emulación por las autoras de *shōjo*. Sin embargo la sexualización del cuerpo no va acompañada de una madurez interior.

Al igual que los “mentores-mascota”, el pequeño tamaño de los ángeles permite a Finn esconderse fácilmente (además de que los humanos normales tampoco la ven) y acompañar cómodamente a la protagonista; su presencia no altera el mundo cotidiano de Maron, pasando desapercibida, pero sobre todo no se siente como una presencia “adulta” siendo el comportamiento de Finn caprichoso, despreocupado y divertido, de cuidador pero también de objeto de esos cuidados, (personalidad de contraste con la de Maron y que tal y como es llevada por la trama, responde a la personalidad que permite la relación de codependencia). Tópicamente, la Finn “mala” aparece vestida de negro y con minifalda y escote, y el sexy ángel encarna a una adulta cuyo tratamiento es siempre el de ser un personaje “culpable” que consigue la felicidad a través de su relación con una mujer idealmente pura, joven y bondadosa. Pero su situación permite plantearse algunas reflexiones éticas, como su condena a muerte por haber matado a humanos involuntariamente como consecuencia de la agresión de un humano hacia ella: un castigo a todas luces excesivo que provoca precisamente su “caída” y alianza con el demonio, con el que mantiene una relación de devoción muy jerarquizada. Como sucede en *MKR*, el dios planteado es un ente inflexible y monolítico, mostrado como cruel por exigencias del “guión”, pero que termina siendo exculpado porque en el fondo, las víctimas de sus acciones podían haber tomado otras decisiones en lugar de “obedecerle”. Una ambigüedad que nunca pone en cuestión al “superior” en la estructura jerárquica, y echa la responsabilidad y la culpa en el “inferior” y sus “decisiones”. Por otra parte esto revela una importante victimización del personaje de Finn, con una “culpa” que sólo redime el sacrificio.

Otras relaciones de “señor” y “servidor” se muestran en la obra: así, Noin cuenta con un sirviente, un dragón llamado Silk que se transforma en un muchacho, pero le debe obediencia en su relación, siendo un tanto “animalizado” en su trato. Su devoción adquiere tintes románticos, por influencia del *boy's love*. Otra situación de este tipo se observa en el sirviente de Chiaki, que como hijo de buena familia tiene un asistente personal que se ha criado con él: su forma de hablar y su comportamiento revelan sin embargo una relación muy servil que se muestra totalmente natural y razonable y teñida de un afecto extremado hacia sus “señores”; finalmente este personaje se casa con la prometida de Chiaki (de una posición social superior a él). Tanto los criados como las prometidas (para matrimonios arreglados, práctica todavía existente en Japón) son tópicos recurrentes en el mundo del manga, que evocan fórmulas de organizar las relaciones humanas del pasado pero actualizándolas. Sobre todo la figura del criado

ayuda a incrementar el “valor” de los personajes que merecen ese fervor servil. En cuanto a la recuperación del personaje de la prometida de Chiaki, un personaje muy secundario al que se le da un final feliz de pareja, y que aparece en el cierre del manga cuando Maron reflexiona sobre la felicidad que siente al final, obedece a esa búsqueda de esa sensación de “felicidad global” de todos los personajes implicados en la trama. Esa búsqueda también explica la inclusión de Silk, un personaje que podrá estar al lado siempre de su eterno amo: lo que se pretende es que ningún personaje se quede solo, y para ello las relaciones de servidumbre, como ya se demostró con la relación del demonio y Finn, son las que se ven como más sólidas (por una cuestión de honor y devoción), naturalizando la asimetría y desigualdad en las relaciones en la creencia de que es la mejor forma de que funcionen, lo que lleva a justificar la asimetría en las relaciones heterosexuales.

El conflicto paterno-filial no es extraño tampoco en la obra de Tanemura, si bien aquí aparece menos desarrollado que en otras obras suyas como *The Gentlemen Alliance-Cross-* (2007-2009), donde repite el tema de los padres distantes y fríos... pero siempre por una buena razón o con una buena justificación (en este caso estaban poseídos). ¿Una fantasía de consuelo, quizá? Como se ha ido observando en los comportamientos de los personajes analizados, durante toda la obra los personajes que dicen querer a la protagonista son a su vez los que más la hieren o la tratan mal, pero sus motivos terminan convirtiéndose en justificaciones de su comportamiento, y esto puede terminar por naturalizar la creencia de que las personas tratan mal a otras por su bien o por una buena razón oculta, o que su conducta indefendible tiene explicación, una explicación consoladora (como en el caso de los padres de Maron). Fuera de los límites de la ficción estos razonamientos entrañan un peligro, el de relativizar y minimizar las malas conductas, como ya se observó con *MKR*. En este caso la fantasía a la que responde esta obra es la de que “las personas que quiero son buenas porque yo las quiero” aunque el amor no sea recíproco o no se esté demostrando por su parte. La propia ficción propuesta encuentra problemas para mostrar ese supuesto amor, y el sufrimiento que padece la protagonista demuestra que algo falla, dedicándose la acción a ofrecer justificaciones a dicho padecimiento hasta obtener el final feliz.

Y así se llega a Chiaki. El personaje masculino principal está configurado como un “magical boy”, escena de transformación incluida, (aunque cabe preguntarse por qué el adopta la identidad de un personaje literario y no uno histórico como Maron; ciertamente él no es la reencarnación de nadie aunque Dios le dice al final de la obra

que se parece mucho a Adán, y funciona como el aliado de Acces sin que se expliquen demasiado los motivos de su “elección”) y se puede hablar de un co-protagonismo con Maron basado en la rivalidad pero también en la cooperación. Por tanto, aunque en la obra no aparezca un grupo de “magical girls”, definir esta obra como de “magical girl individual” demuestra el sexismo con el que el subgénero es construido, pues se está negando la relevancia del personaje masculino más allá de ser objeto de interés amoroso por la protagonista. Esto permite cuestionarse una vez más hasta qué punto el subgénero tiene razón de ser, pues pivota sobre la presencia de una “chica mágica”, pero una hipotética obra de protagonismo masculino que respondiera al resto de características del subgénero, aunque no apareciera ninguna chica con poderes, también debería ser considerada como de “magical girls”. Esto evidencia la clave del subgénero: la figura de la *shōjo* contruida sobre los valores *shōjo*, y de ahí la configuración típica del “magical boy” como oponente a priori (como ya se vio en *SM*), y no como aliado ya desde el principio, lo que entraría en conflicto con las bases sexistas del subgénero.

Chiaki encarna al galán ideal tanto por su posición social como por sus aspiraciones profesionales (ser médico, profesión coincidente con la de Mamoru en *SM*). En este sentido el “amor romántico” lleva a tener muy en cuenta estos aspectos materiales: su creencia en los roles de género, en la necesidad de que el hombre proteja a la mujer, lleva a la paradoja de que el entregado y sacrificado amor incondicional que se le exige sobre todo a la mujer, también exige una compensación material y social por la parte masculina. El vínculo más puro y sublime lleva dentro la semilla del interés y la exigencia de una pareja perfecta, a la que poder someterse/venerar.

Chiaki también sufre un conflicto paterno-filial: es hijo de un padre rico y excéntrico, muy coqueto (se presenta a Maron como el “hermano mayor” de Chiaki) y del que quiso alejarse, además de por su misión, porque no soportaba que fuera tan enamorado y se casara constantemente, hasta que se revela la verdadera motivación de su padre: buscarle una madre (pues la suya falleció). Esta motivación “pura” permite justificar la conducta del padre, que ha estado afectando a Chiaki y su relación con las mujeres, (no podía “ceer en el amor”) pero este sólo sabe huir y enfadarse para que a efectos dramáticos el conflicto se enquiste hasta que se revelan las verdaderas motivaciones de la figura paterna. Entonces todo el sufrimiento de Chiaki queda justificado sin que se cuestione o altere la actitud de su padre. Las relaciones paternas mostradas justifican además la presión que pueden ejercer los padres sobre sus hijos y la trama recurrente en los mangas que refleja deseos de liberación de la obligación por

parte de estos últimos, hasta que asumen su “destino”, siendo su pequeña rebelión temporal y poco efectiva para contribuir a cambiar el sistema (porque se justifica emocionalmente y no racionalmente): el padre de Chiaki se entera con satisfacción de que su hijo va a ser médico como él, y cuando en un momento dado es poseído por el demonio y secuestra a su propio hijo para hacerlo volver a casa, lo llamativo es que esta conducta no es cuestionada por los personajes, sólo el exceso de fuerza utilizada para llevarla a cabo. Con todo, Maron manifiesta la desconfianza hacia el mundo adulto propia del género, y afirma ante el padre de Chiaki que “los adultos siempre terminan manipulando a los niños” (Tanemura, 2010, vol. 2, capítulo 6). Este mensaje negativo también es recurrente en las obras de Tanemura, como se puede apreciar en *Mistress Fortune*, donde los adultos son calificados de “egoístas” y un “muermazo” (Tanemura, 2010, capítulo especial) dando a entender que buscan imponer su voluntad a los jóvenes y que su mundo carece de los valores “puros” del mundo adolescente. Pero la resistencia al mundo adulto, como se ve, se da en los términos de la resistencia pasiva y resignada del *kawaii*.

En su relación con su amada, el comportamiento de Chiaki empieza siendo amable con Maron, que queda impactada cuando las ayuda a levantarse a ella y a su amiga, quedando ambas prendadas de él (que un gesto cívico como ese provoque tal reacción parece convertirlo en una excepción más que una norma de conducta, sobre todo de los chicos hacia las chicas). Sin embargo poco después Chiaki le ve el sujetador cuando estaban los dos asomados al balcón y hace un breve comentario que la sonroja, marcándolo a él con el rasgo de “salido” propio del estereotipo de un chico joven (negativo pero naturalizado como normal, propio de su condición “masculina”). Una vez en clase él le pide que sea su novia sin más, y ella le rechaza aunque le afecta. A partir de ese momento Chiaki insistirá en acercarse a ella, acudiendo en su ayuda, metiéndole notas en el buzón vacío para animarla y que no se sienta sola, y comportándose de manera atenta, si bien al mismo tiempo permite la insistencia de Miyako sobre él y sus atenciones. Durante gran parte de la obra Maron duda en confiar en él y en la sinceridad de sus afectos, y al comienzo él reconoce que lo hacía para divertirse y porque quería ejercer control sobre Maron, (arrepintiéndose por ello) y provocando su primera crisis en su relación de “amistad” que se supera gracias a un hecho fortuito que afecta a Maron en su propia misión como Jeanne: el divorcio de sus padres, que hace que Chiaki vaya en su búsqueda y la consuele. Como Chiaki es también su rival, al que cree enviado por el demonio, la relación que se establece entre

los personajes es un tira y afloja constante entre un misterioso Chiaki, al que cada vez se muestra más enamorado y atento, pero también insistente hasta el nivel de acoso, y una sacrificada, bondadosa y sufriente Maron, que razonablemente le explica a Chiaki en el primer volumen que alguien que dice enamorarse tan rápidamente de otra persona puede pasar a odiarla con la misma facilidad y que ella no sabe cómo querer a causa de la ausencia de sus padres, que están separados (más adelante se divorcian aunque todo como ya se dijo fue una manipulación del demonio, y al final se vuelven a casar).



Figura 27. Un enfoque más realista del amor al comienzo del manga (Tanemura, 2009, vol. 1, capítulo 3)

En lo positivo, se exploran los pensamientos y reacciones de Chiaki, permitiendo crear un galán no tan monolítico; en lo negativo, toda la obra considera románticos y poco relevantes los besos a la fuerza, y en general el forzar el contacto físico con el personaje femenino, llegando el personaje de Noin, en su doble identidad de joven profesor de instituto, a intentar forzar a Maron para que, perdida su virginidad, deje de ser Jeanne. Noin es un adulto, lo que agrava la situación y vuelve a naturalizar las relaciones fuertemente desiguales e incluso, ilegales, simplemente porque se presentan

como “fantasías” emocionantes. Sin embargo la recurrencia que se puede percibir en los mangas *shōjo* del tópico del profesor relacionado con la estudiante, y la presentación positiva que muestra casi como prescriptivas las relaciones entre una mujer muy joven, recién salida del instituto y un hombre bastante mayor que ella, bien posicionado, indican que esa “fantasía” también refleja un estereotipo social con impacto en la realidad. Aparte está el hecho de que un personaje, considerado positivo pese a su asociación a lo demoníaco, pero que en todo momento ayuda y se preocupa por Maron, y que en esos momentos la está auxiliando en su casa bajo la forma de un profesor, aprovechándose de su superioridad física y el momento de intimidad, ataque y trate de forzar a la protagonista, no deja de ser una escena que difícilmente se puede justificar en una obra dirigida a preadolescentes y adolescentes. La escena muestra además la debilidad del personaje protagonista, que puede transformarse en Jeanne para combatir al mal pero que poco puede hacer ante una agresión que puede darse en la vida real, preservando el estereotipo de lo femenino, y al final la escena es evitada por la intervención de Chiaki. Finalmente Maron perdona a Noin durante el viaje al pasado, donde asume que él nunca habría consumado el ataque y se queda dormida confiadamente a su lado (Tanemura, 2010, vol. 5, capítulo 23). Basándose en su gran amor por Juana de Arco, se resta importancia a las acciones de Noin, y también a sus actitudes celosas o acosadoras sobre Maron que más bien debe sentirse halagada por ser objeto de un amor tan intenso, (conservado durante siglos), que ha llevado a Noin a vigilarla desde su infancia, aunque su motivación es eventualmente llegar a enamorarla. La idea de amor dominante es pues, la romántica, que llega a justificar el abuso. Como la desean, todos los personajes masculinos interesados en Maron llegan a ejercer alguna clase de coacción física sobre ella para tratar de forzar sus sentimientos: tanto Noin como el propio Chiaki, pero también Zen y Minazuki, justificándose las acciones de estos últimos también en las posesiones demoníacas que sufrían o en la situación extrema que vivían (la enfermedad de Zen). El problema es que la actitud del Minazuki poseído no es vista como “anormal” respecto a la conducta que un hombre puede tener, sino “anormal” respecto al carácter de Minazuki. Y de ahí que la actitud de Chiaki para con Maron termine resultando contradictoria (bipolar), con escenas de ternura y confianza, pero también de celos y de pequeños chantajes emocionales cuando ella no se pliega a sus deseos, que le causan culpa y preocupación; de diálogo y comprensión pero también de arranques violentos y forzamiento de proximidad física. Todo deriva del peso de los estereotipos masculinos sobre el personaje, que integra los negativos y

los positivos, aunque incluso los negativos reciben una valoración positiva, justificados porque se trata de un “hombre” y al fin y al cabo es normal que “no pueda controlarse”.

Todo esto desde el punto de vista ficcional se puede percibir como excitante por el público, pero los “besos obligados” también exculpan a los personajes femeninos de toda responsabilidad “moral” por su contacto físico con los personajes masculinos. La propia Maron ve como una pérdida de pureza y de capacidad para servir a Dios el perder su virginidad, y cuando viaja al pasado (un viaje astral, mientras su cuerpo está en coma) la propia Juana de Arco se ha abandonado a la hoguera pues ya no es pura (por una violación en la cárcel) y ya no puede cumplir con su misión, y además desea ser sacrificada para que al menos así su poder liberado purifique a las personas que la han condenado, si bien al final se lo cede a Maron, que sí es pura (sigue siendo una *shōjo*). Sin embargo esta ideología femenina no quiere responder a una imposición divina o una moral social, y como ya se observó en el caso de Emeraude de *MKR*, a la víctima de los estereotipos sexistas se la convierte en la responsable de sus actos, como demuestra Maron cuando finalmente se acuesta con Chiaki en la propia casa de Dios en el cielo, y al transformarse después en Jeanne para enfrentarse al reto planteado por el demonio, reflexiona:

Lo siento, Dios... yo también me he enamorado de un ser humano. Pero me he convertido en Jeanne. Aunque me enamore de alguien que no sea Dios... si una chica conserva su orgullo y su dignidad, se mantiene pura. No... en realidad, soy más pura. Porque mis sentimientos por él son sinceros (Tanemura, 2010, vol. 6, capítulo 29).

El concepto de pureza no deriva de la mitología cristiana utilizada por la historia, y revela que sigue pesando en la construcción de la identidad femenina japonesa, y sus ideales. Aunque es positivo que Maron no reciba ningún castigo por enamorarse, ese paso hacia la madurez es seguido por la renuncia al poder de Jeanne y un final donde Maron encaja en los roles de madre y esposa, implicando que el sexo es impuro salvo que se dé en esas condiciones. También interviene un concepto del amor bastante querido para la autora, el de amor como redención: Maron en el fondo se considera inadecuada, débil, en las sombras, y es su amor por Chiaki el que le permite ver la luz, la llena (2010, vol. 6, capítulo 29); este tópico es aún más explícito en el caso de la protagonista de *The Gentlemen Alliance-Cross-* (2007-2009). Maron, quien trabajaba para el demonio sin saberlo, y siempre ha estado sola y necesitada de afecto, en las tres páginas del comienzo del capítulo final del último volumen expresa todas sus

emociones negativas: la creencia de ser odiada por los demás, despreciada, el deseo de desaparecer, la falta de autoestima, el temor a ser dañada, el odio hacia sí misma. Esto contrasta con el desempeño generoso y entregado del personaje, y el alto nivel de exigencia al que es sometido por la historia para demostrar que es una chica pura, digna, una perfecta *shōjo* que merece ser feliz, lo que se contradice con su deseo de “ser ella misma”. De hecho el cumplimiento de dicho deseo va a implicar al final de la obra una completa vuelta a la normalidad, y convertirse en una persona corriente, una feliz “recién casada”, después de haber probado sus excelsas cualidades femeninas a lo largo de toda la obra.

Este manga demuestra una vez más la hipótesis de que las “magical girls” sólo viven aventuras para su propia madurez y enseñanza personal, sin consecuencias más allá del ámbito íntimo, y que el cuestionamiento de roles sólo va a ser temporal, mientras sean *shōjo*. Su excepcionalidad como personas también va a ser temporal. Incluso en *MKR* las “elegidas” se han convertido en uno más en Cefiro, y su felicidad reside en estar con sus seres queridos, todos juntos. Su vida cotidiana no ha variado. Tanto en *SM*, como en *MKR*, como en *KKJ*, se alcanzan finales de felicidad suprema y global, de todos los personajes implicados, un sueño de perfecta felicidad eterna.

La relación amorosa conflictiva es más clara en el caso de Finn y Acces, pues este último es constantemente (y tópicamente) rechazado por la primera ¿por orgullo? ¿quiere decir “sí” cuando dice “no”? hasta que finalmente se descubre enamorada de Acces desde el principio. Una vez renacen, en el último capítulo especial del manga, se narra su vida como humanos e hijos de los protagonistas. Finn, ahora Natsuki, es estudiante de instituto mientras que Access, ahora Shinji, es su vecino y amigo de la infancia, y ya va a la universidad. Este último insiste y llega a besar por la fuerza al objeto de su amor, el cual no desea salir con él y lo rechaza porque está segura de que aparecerá el chico con el que sueña, su amor “destinado”. Al final y gracias al pendiente que Acces le dio siendo ángel y con el que nació (lo llevaba dentro del puño) como humana, lo recuerda todo y el amor de Acces es correspondido. El problema aquí es lo dramático que en el fondo resulta un amor predestinado, sobre todo porque las circunstancias de los personajes que originalmente se amaban han cambiado, ya no son las mismas personas, pero la felicidad eterna y perfecta se logra a costa de sacrificar el libre albedrío, a cambio de la seguridad en los afectos. Contrasta esta situación con la de la propia Maron que se libera del ciclo de reencarnaciones, pero que sin embargo se siente feliz porque su hija repita las acciones de su yo pasado. En este caso la diferencia

estriba en que también recupera los recuerdos, cosa que no ocurría con las encarnaciones de Eva. Con todo, ese amor que se repite se considera una garantía de felicidad futura, cuando esa inferencia no está justificada por nada. Aparte se repiten los problemas ya expuestos respecto a la naturalización del acoso amparado por el amor que todo lo justifica porque es el “correcto”, agravados por la diferencia de edad entre los personajes, que sin embargo se siente como una situación normal y adecuada, incluso prescriptiva.

Se puede decir por tanto que el concepto de amor manejado es el “romántico” alejándose del Arquetipo Abierto propuesto, lo cual no quiere decir que ciertas situaciones no tiendan a él, mostrando los deseos de conocer al otro, de pasar tiempo juntos, de preocuparse por el bienestar del otro, de tener una mayor intimidad... Sin embargo priman los estereotipos sexistas sobre hombres y mujeres y sus relaciones, sobre el amor y la amistad, y así se siente la imposición de muchas de las conductas de Chiaki a las de Maron, a la que sólo le queda transigir porque en “realidad era lo que ella quería”. En otros casos la actitud de enfado ante las dudas de Maron (por ejemplo, cuando no estaba lista para darle un beso en su primera cita juntos) no deja de funcionar como un chantaje emocional que hace a la protagonista preocuparse y finalmente ceder, aunque al final Chiaki se echó atrás y trate de “respetarla”; en todo caso la decisión de actuar de un modo u otro queda en manos de Chiaki. El “romanticismo” ya criticado por tanto afecta a todas las relaciones amorosas propuestas por el manga, estableciendo relaciones desiguales. Chiaki quiere proteger a Maron, y cuidarla, pero al mismo tiempo tiene conductas inmaduras para con ella y no la considera siempre un interlocutor válido, al que oculta cosas por su “bien” o de la que habla (no habla con) y al que llega a imponerse, de nuevo, por su propio “bien”, sin importar el sufrimiento que pueda ocasionarle porque está justificado (y ella ya lo comprenderá y justificará, como termina ocurriendo). Esta relación de desigualdad fácilmente desemboca en el sentimiento de que las relaciones de amistad femeninas van a ser más igualitarias y aportar más tranquilidad y seguridad, aunque su tratamiento igualmente “romántico” en la obra genere el mismo tipo de relación de dependencia emocional que se advierte en las relaciones de pareja propuestas por el manga.

En las siguientes Figuras (28, 29, 30, 31, 32) que forman una secuencia, se muestra un ejemplo de todo lo expuesto (Tanemura, 2010, vol. 5, capítulo 25):







Como se puede observar, el comportamiento de Chiaki pasa de la comprensión y la cercanía, a las dudas y la introspección, al contacto físico casual/consentido, a una manifestación de amor intenso que deriva en celos, y finalmente en contacto físico forzado, y la escena termina con la intervención de Acces que lo regaña como a un niño, quitando importancia a la situación (el centro de la conversación no es la propia Maron y lo ocurrido, sino la motivación de Acces para intervenir basada en su deseo de convertirse en un ángel puro). El comportamiento de Maron sin embargo es pasivo y resignado (en la Figura 30, tumbada en el suelo, suspira “por los pelos”). Se da a entender que la pasión sólo puede manifestarse con agresividad, y que el comportamiento masculino es extremadamente ambivalente, lo que se vive como inevitable y “natural”. Una vez en clase, Chiaki muestra su malestar por no poder acercarse a Maron, lo que hace que ella se sienta responsable por ello, pensando en la antepenúltima página (Figura 31) “no llegué a declararme, no me extraña que esté enfadado...”. Chiaki finalmente se sincera con Minazuki (pero no con Maron), justificando su actitud como necesaria para lograr llegar hasta el objeto de su amor. Mientras que las acciones de Chiaki reciben una valoración positiva o son justificadas, a las de Maron se les resta importancia o la hacen sentir culpable. Sin duda, una forma de plantear el “amor” poco sana, y sexista.

En cuanto al concepto de heroísmo, Maron es admirable en su fidelidad a sus amigos, reconociendo como ya han hecho el resto de heroínas analizadas, que al final lucha por ellos, no por otra cosa. Es admirable en su fe, fuerza de voluntad, capacidad de superación y generosidad, así como en su capacidad de sacrificio. Son notas repetidas en todas las heroínas analizadas. Sin embargo otros valores de los que hace gala el personaje, como su independencia o su determinación, o la seguridad con la que se conducía Jeanne en sus primeras intervenciones, van diluyéndose conforme avanza el drama y el romanticismo y el personaje femenino se aproxima más al ideal que debe encarnar, el ideal *shōjo*.

Se puede concluir que *KKJ* es una obra donde la acción y el mensaje que desea enviar la autora a través de sus personajes, prima sobre su construcción como tales, que funcionan como vehículo estereotipado de una reflexión sobre el deseo de ser amado, el rechazo, la confianza en uno mismo, la amistad y el amor. Esta forma de crear hace que las protagonistas de sus obras puedan ser intercambiables, pues van a seguir un mismo patrón de inseguridad y falta de afecto hasta que logran su redención a través del amor, que se supone un patrón con el que sus lectoras podrán identificarse fácilmente, asumiendo estereotipos sobre lo femenino pero evidenciando un deseo de libertad, de autoafirmación y respeto que va a ser reconducido para respetar los valores *shōjo* y la armonía entre todos los personajes. El cambio en los personajes “positivos”, los secundarios que la protagonista ama pero que a la vez la dañan no es tal, pues los personajes ya obraban por un buen motivo, que simplemente debe ser descubierto para que el sufrimiento desaparezca. Los conceptos de amor y amistad románticos, extremados, van a explicar la ambivalente, contradictoria por momentos y problemática construcción de los personajes masculinos y femeninos involucrados afectivamente con la protagonista, y generar buena parte de la acción. El conflicto cósmico propuesto, como ya se observó en los ejemplos precedentes, termina siendo un conflicto de relación muy marcado centrado y basado en los sentimientos, y son estos los que justifican las acciones de los personajes, tanto las negativas como las positivas, relativizando el valor de ambas y permitiendo que un personaje que se conduce con bondad, por una reacción de disgusto, pueda sentirse tan culpable como (o incluso más que) un personaje que ha realizado una acción mucho más grave (como intentar matar a otro). La diferencia es que esas acciones graves se realizan sobre personajes que las perdonan, y las otras no, derivando su valoración como justas o injustas, buenas o malas, a la reacción de la persona que las sufre, lo que cae fácilmente en un relativismo

ético difícilmente justificable y una percepción de la importancia de las acciones falseada.

KKJ reúne algunos de los tópicos más habituales del género *shōjo* romántico, y es la obra de *mahō shōjo* que más explota esa vertiente. Como última obra analizada, su éxito es fácilmente explicable por la elevación del riesgo constante, la posibilidad de conocer un poco mejor al personaje masculino, y su “estructura de culebrón” con revelaciones, impactos emocionales y giros dramáticos de continuo. Sin embargo el peso de los ideales *shōjo* y de los estereotipos sexistas sobre los personajes hace que apenas se pueda reconocer la individualidad en estos, pues responden a lo que se espera de ellos. La protagonista logra fácilmente la identificación del lector por su buen carácter y voluntad para hacer las cosas bien, pero como ya se había percibido anteriormente, el contexto no le hace justicia, y un personaje tan bondadoso acaba inmerso en relaciones de dependencia y obligación. Por otra parte las debilidades manifestadas por el personaje, muy humanas, y justificadas por el desarrollo de la acción, se valoran sin embargo como fallas originadas por su condición femenina, y el propio amor redentor es también el motivo por el que su condición heroica sólo es temporal, una *performance* que no cuestiona su destino “femenino” en la vida. Como ya se vio en *MKR*, el personaje femenino que ama o manifiesta rasgos que se apartan del ideal de pureza, no está al nivel exigido por su misión de ser, en última instancia, un modelo de perfección para las lectoras, un “viento divino” inspirador pero que, después de todo, sólo es una chica. En este concepto influye poderosamente la idea de *ren'ai* o amor espiritual japonesa, como manifiesta Zen al confesarle a Maron que ella es su “viento sagrado” (2009, vol. 4, capítulo 16), pues sin conocerla apenas le ha inspirado, le ha dado fuerzas, y por eso se ha enamorado de ella. (Y por eso su amor estaba condenado por la trama, y el enfermo Zen finalmente fallece). Como “ideal”, puro, la protagonista puede inspirar a otros, pero esa aspiración suprema es incompatible con la realidad humana ya que exige eternizarse en un estado *shōjo* (lo que el personaje de Emeraude en *MKR* encarna muy bien). Es pues un ideal “femenino” paradójicamente impracticable.

Por último, incorpora como novedades en el subgénero el carecer de “mascota” aunque no de “mentor sobrenatural”, que es tratado con un nivel de protagonismo superior al de otros “mentores”, y como un igual por la protagonista, ocupando un papel fundamental en la acción, así como el de emplear diversas herramientas (abanico, una cinta de gimnasia rítmica, etc.) en lugar de usar el propio “tótem” como arma para

combatir a sus oponentes. También hace cuestionarse el papel que el “magical boy” cumple en estas historias cuando aparece, y dada la relevancia del grupo de amigos, con poderes y sin ellos, para el desarrollo de la historia, (en el caso de *SM* los amigos “corrientes” van siendo relegados) puede debatirse si los relatos sobre “magical girl” individuales no son en realidad sino relatos de grupo, donde los personajes amigos también se plantean como oponentes pero terminan formando un equipo. *KKJ* trata justamente de la superación de la soledad de la protagonista. En hipótesis, este tipo de “magical girl” podría ser la base para dar el paso a grupos mixtos, una vez se superaran los estereotipos de género, que hacen que el “magical boy” deba funcionar como primero rival y luego interés amoroso, y que son sin embargo la marca del subgénero. El esquema de *Sailor Moon* por tanto puede llevar fácilmente a error sobre las características de las “magical girls” que difieren de dicho esquema (líder y seguidoras), y como se ha visto, en esta obra también se plantea la salvación del mundo y el conflicto cósmico como ingredientes de un relato centrado en los sentimientos. Pero frente a *SM*, las relaciones de la protagonista con los demás personajes, aunque complicadas (no son las relaciones de amistad armoniosas de *MKR*), resultan relativamente más igualitarias y complejas dentro de la dependencia y asimetría de roles que se establece en las mismas; los amigos y aliados son considerados seres humanos completos mientras que la “perfecta” amistad de *Sailor Moon* se logra a costa de homogeneizar a las compañeras de Usagi limitándolas en su desarrollo.

Al igual que Usagi, Maron es visto como un personaje que necesita protección y cuidados, pero esta necesidad deriva de su situación personal y también se relaciona con su condición femenina ideal: su posición no es la de una princesa, sino que se asimila a la de Sailor V, Minako, pues ambas luchan al servicio de una entidad superior (Usagi, Dios) con la diferencia de que Maron sí logra un final feliz y completo, dentro del canon del género, como el de Usagi, cifrado en la obtención del amor y una familia. Al mismo tiempo es un personaje que busca ser fuerte por sus propios medios y mucho más independiente, sin servidores (se puede decir que ella es la que sirve a los demás por momentos). *KKJ* permite clarificar pues el ideario *shōjo* que construye las representaciones femeninas en este subgénero y que determina su misma existencia como tal, y la gran importancia que tienen para entenderlo los conceptos de amor y amistad “románticos”, las relaciones de jerarquía, la obligación, y un heroísmo basado en la pureza del corazón, la capacidad de sacrificio y la fuerza de voluntad, rasgos que también se presentan en los héroes japoneses (masculinos) pero aplicados a fines

distintos: los relatos de “magical girls” persiguen la armonía, la paz y la felicidad absolutas, y final y prontamente, “jubilarse” de su “misión”.

Capítulo 5.

Conclusões. Linhas de futuro

Após a análise precedente de três clássicos do subgênero “magical girls” dos anos noventa, as hipóteses lançadas no capítulo 2 sobre o manga *shōjo* e sobre o subgênero *mahō shōjo* (“magical girls”) viram-se confirmadas: o entendimento dos valores *shōjo* sobre os que se constrói o gênero “para raparigas” do manga narrativo japonês, é chave para entender as obras pertencentes a este gênero e poder interpretá-las adequadamente. São estes valores os que permitem caracterizar tanto ao gênero como ao subgênero, que gira sobre um conceito “ideal” feminino (a *shōjo*, cuja condição adolescente lhe permite questionar temporariamente os papéis de gênero sem questionar o *statu quo*) num contexto de fantasia, sem o qual carece de razão de ser como subgênero (e que explica o filtro através do qual se produz a assimilação de temas de outros gêneros, como o próprio conceito de herói, associado ao masculino). Tem sido fundamental para esta tese ter aprofundado no seu conhecimento e ter ampliado o campo de estudo às obras dos anos noventa, as quais têm gerado a imagem que se tem do gênero na atualidade, em Espanha, e em Ocidente (as suas últimas e recentes edições mostram que o interesse que despertam e a sua influência continua até hoje). Dado que o sexismo não é uniforme e varia para cada país, o seu estudo tem permitido compreender e apreciar as novidades que o manga *shōjo* tem fornecido desde o ponto de vista ocidental, como o tratamento mais positivo e intenso da amizade feminina ou o próprio protagonismo feminino em obras de ação e fantasia.

A análise deste tipo de banda desenhada tem permitido estudar com clareza o efeito que a criação com base no sexismo, nos estereótipos de gênero, provoca nas obras de ficção, no tratamento da ação e nas personagens, na sua focalização, graças a este sexismo estar declarado e reconhecido (e inclusive inserido na estrutura empresarial que acolhe a criação destas obras). Demonstra-se assim que o estereótipo no geral e o de gênero em particular, supõem lastros evidentes para o processo criativo e para o resultado do mesmo, num horizonte artístico que aspira a uma criação de personagens-indivíduos que só pode atingir-se respeitando o princípio de igualdade entre personagens, demonstrando assim a hipótese central deste trabalho. A conservação dos estereótipos sexistas nos mangas analisados só conduz a representações femininas problemáticas, raparigas de comportamento exemplar (conforme à sua condição de heroínas) mas que se veem inseridas em contextos limitativos que “não lhes fazem justiça”, e que conduz também a representações masculinas de comportamento ambivalente. Nas três obras analisadas “a fé” é a virtude mais valorizada, que determina as relações (ter fé na família, os amigos ou na pessoa amada, o que permite entender e

justificar todos os seus atos) junto com a ideia de predestinação e respeito à obrigação que determina o modo em que as protagonistas assumem a sua condição de heroínas. A preservação do “ideal feminino”, puro, ingênuo e jovem, desemboca num tratamento da “baixa fantasia” apresentada que utiliza o mundo secundário como veículo das emoções e o desenvolvimento pessoal da protagonista, dedicando pouca atenção ao desenvolvimento de dito mundo e das personagens secundárias. As histórias finalizam com a reintegração das protagonistas no mundo quotidiano, assumindo a condição feminina que lhes reserva a sociedade ao chegar a idade adulta (que é o modo em que fica garantida a sua felicidade) e que só foi questionada brevemente pela sua condição de *shōjo*.

Estas obras demonstram o gosto humano (tanto feminino como masculino) pela ação e a aventura, sem perder de vista a importância da análise das relações interpessoais, aspeto que não teria por que estar associado ao feminino, sendo uma questão de interesse (o estudo dos afetos) para todo o género humano. Mas o pensamento dualista tem chegado a lastrar as propostas de inovação, perpetuando os valores “masculinos” como melhores, em lugar de discutir a forma em que os temas são abordados. Assim, nesta tese problematizou-se o modo de encarar o amor, à maneira “romântica”, e os problemas que isto pode gerar ao limitar o sentimento amoroso “exemplar” a uma concreta forma de expressão que se entendeu como quase patológica. Também se problematizou o conceito de herói, encarando a tão temida crítica com base em valores e em contravalores, pois a essência do herói reside em fazer algo digno de admiração, extraordinário, e num contexto sexista isto vai variar em função do género da personagem quando teoricamente não o deveria fazer (a consideração de ter feito algo excelente não deveria ser uma questão de sexo). Nas obras analisadas observa-se como as protagonistas são admiráveis, mas os seus sucessos recebem um tratamento que lhes resta valor: dentro dos contextos propostos, resta-se “epicidade” as suas intervenções ou dá-se mais importância a outros aspetos da aventura, cujo objetivo último é converter a protagonista numa “donzela”, sublimando a sua capacidade de sacrifício, entrega e fé, por uma causa puramente “emocional” sem reflexões éticas de maior profundidade que poderiam pôr em questão toda a estrutura de ficção proposta.

Esta discussão tem sido possível graças à elaboração da Teoria do Arquétipo Aberto, que permite reconhecer a tradição, o cânone artístico precedente como tal, e subtrair-se à sua naturalização, estereotipação. Os Arquétipos Abertos, frente aos arquétipos fechados tradicionais, afins ao estereótipo, não dificultam a criação senão

que a impulsionam, ao forçar o autor ou a autora a pesquisar e criar os seus próprios modelos criativos, indicando o modo de os plasmar depois nas personagens, tentando serem verdadeiramente universais e por tanto, igualitários. Também é uma ferramenta que permite esclarecer a tomada de posição do crítico, identificando o seu horizonte de comparação e o tipo de crítica que pretende fazer, nomeadamente quando vai encarar a análise de temas e personagens.

A grande contribuição desta tese é oferecer um sistema de análise de personagens completo que tem muito em conta o princípio de equilíbrio entre a personagem e a ação, e acaba com a imprecisão terminológica com respeito aos tipos de personagem que pode ter uma obra, dando utilidade ao conceito de “arquétipo”. Por outra parte, aprofundou-se no estudo da banda desenhada, que tem exigido um estudo comparado e multidisciplinar para poder afinar na definição da forma de expressão, distinguir as bandas desenhadas narrativas do resto e propor o modo de reconhecer os seus géneros, afins aos literários, o que supõe, no entanto, um maior assentamento dos estudos de banda desenhada como disciplina independente graças à obtenção de ferramentas classificatórias mais claras, e à altura das demais disciplinas.

O interesse desta tese passa também por não ficar só na crítica. Graças à ferramenta do Arquétipo Aberto, foi possível apreciar as tensões nas personagens dos mangas analisados, tensões entre uma vontade individual e outra tendente ao estereótipo. A análise converte-se assim numa análise geral de personagens fundamentada no entendimento do facto artístico, superando justamente o estereótipo de que os estudos de género são “meramente ideológicos, opiniões” ou “coisa de mulheres”.

É claro que toda crítica que “vai para além da crítica” só pode limitar-se a elaborar propostas de futuro. De acordo com as hipóteses propostas sobre a superação do sexismo, como fonte de problemas criativos com base nos seus estereótipos, “duros” de eliminar, o horizonte artístico atual deveria tender a trabalhar a heterossocialidade, aproximando esses dois âmbitos segregados, o masculino e o feminino. O modo de o fazer é considerando que os temas, valores e virtudes “próprios” de cada género são dignos do mesmo interesse e atenção, e podem ser repensados como Arquétipos Abertos para encontrar novos canais de representação que permitam dar com esses novos verossímeis que toda representação artística procura; ainda que só se consiga limitadamente (em princípio), os Arquétipos Abertos permitem traçar o horizonte para o que tem que se dirigir.

As personagens femininas e masculinas possuem, todas elas, o mesmo valor, como representações humanas que são. É chave ser capaz de partir de uma posição de igualdade à hora de trabalhar com elas, sem tampouco fazer distinção entre as personagens do mesmo sexo em razão de sua posição como secundárias ou principais, o que conduz à questão da desigualdade para além dos limites do sexismo. Portanto, a desigualdade afoga as possibilidades de desenvolvimento das personagens no momento em que são “etiquetadas”. O estudo de obras com um notável protagonismo feminino tem permitido evidenciar como a desigualdade afeta a personagens do mesmo sexo e como o tratamento estereotipado e superficial lastra as suas possibilidades de desenvolvimento.

Com respeito às personagens de diferente sexo, é preciso mostrá-las “juntas e misturadas”, ocupando lugares até agora “subtilmente” vetados para elas (na medida em que o sexismo abertamente declarado, hostil, tem retrocedido nas sociedades ocidentais, como a espanhola). Daí o interesse que o estudo das obras claramente sexistas tem para revelar também essas subtilezas. Se o amor centraliza tantas histórias, é porque é o lugar onde ambos os sexos se encontram por defeito, sendo por isso, num mundo segregado por género e onde as mulheres ocupam um lugar secundário, inferiorizado, o seu tema favorito (ou são levadas a que assim seja), já que é nele onde podem exercer certo poder, gerando-lhes ao mesmo tempo uma lógica angústia existencial. Como conhecer a esse outro “vedado” (ainda que seja psicologicamente pelos estereótipos de género)? Como se relacionar com ele? Mas sobretudo, como se relacionar com o que é “superior” a mim, ocupa uma posição de mordomia e pode me magoar? É legítimo que eu seja mal tratada por ele? Pode-se exigir, ou ao menos imaginar, um outro tipo de relação, e não só um consolo ficcional? Já se viu como o amor ao uso, o “amor romântico”, permite justificar como normais as relações tóxicas, que permitem habitar um mundo sexista e desigual com certa tranquilidade psicológica, porque se têm normalizado. As exceções a esse amor sofredor sempre vão ser vistas como “tokens”, pessoas, homens e mulheres, afortunados ou estranhos, exceções à regra.

Os homens vão encontrar com relação ao amor os mesmos sentimentos, as mesmas perguntas, e as mesmas angústias que pode gerar esse “outro” desconhecido e considerado diferente e incompreensível. Além disso, a sociedade tenta colocar o homem numa posição de “superioridade”. E como esperar amor sincero de quem está rebaixado (a mulher)? Como não viver numa soçobra constante? A assimetria nas relações só pode conduzir ao medo por ambas as partes.

Tudo isto pode ser objeto de representação artística, mas o que se discute, no entanto, é a concepção destas formas de viver o amor e as relações entre sexos como normais, ou ainda pior, como ideais, prescritivas, desejáveis, tal e como se propõem nas obras analisadas com base na própria natureza do estereótipo de género como prescritivo: os estereótipos sexistas dizem como devem ser os homens e as mulheres, mais do que como são realmente, e daí a sua resistência a ser modificados (e a importância de uma crítica sobre valores e contravalores). Para localizar os modelos de conduta, é preciso ir a um sistema científico, à pedagogia, à filosofia, à antropologia... Procurar a verdade para poder criar com conhecimento de causa, com consciência. O artista que se fecha a isto, limita os verossímeis que poderia chegar a desenvolver, e está condenado à repetição e a “crer-se” as suas próprias autocensuras.

A homossexualidade com a que se organizam às personagens nas atuais representações artísticas dá conta da falta de integração dos novos valores e da escassa superação dos esquemas de outrora, esgotando o que foi inovador e não respondendo às necessidades atuais, aos novos modos de entender o ser humano. Esta homossexualidade implica dividir ainda inconscientemente as personagens em esferas masculinas e femininas para trabalhar com elas, em grupos por sexo, em ter dificuldades para não os envolver sempre afetivamente... segregando-os ainda que convivam juntos, tentando fazê-los encaixar em papéis e esquemas claros, seguros. Por isso o reto está em criar novos verossímeis experimentando eliminar essas barreiras que os separam, ensaiando novas relações, novos conflitos entre sexos, mas juntos e iguais, o que deve conduzir a obras mais originais e inovadoras.

A tradição artística, no entanto, não tem por que ser ignorada, é mais, não se pode ignorar para justamente fazer inteligível o discurso. Mas pode “repensar-se”, analisar o corpus de obras que a conformam e compreender que pelo efeito da “tipificação”, pela própria crítica, são selecionados uns elementos e são ignorados os outros, sendo as “possibilidades perdidas”, os elementos “problemáticos”, as “novidades fugazes”, as que podem oferecer a pauta para criar algo novo, indicar o caminho, ser o começo da resposta. Mas para compreender isto é preciso entender o que caracteriza esse cânone, tal e como é feito neste estudo, e como funciona cada elemento, e daí o efeito que provoca. Isto é o contrário à falaciosa “naturalização” do estereótipo. Na análise das obras propostas, viu-se como cabe a possibilidade de criar, por exemplo, hipotéticas equipas mistas, se as barreiras de género são superadas e é abordada a inclusão de ao menos uma personagem masculina com poderes que não se apresente

como oponente, e que não seja tratada sobre os esquemas de género criticados, que já dão uma série de respostas previsíveis. Como não cair nos estereótipos, no esperado, limitando as possibilidades de desenvolvimento originais, mais individuais, das personagens? Quanto mais custa responder a estas questões, mais forte é o bloqueio que causa o estereótipo com o que também é pensado o mundo real, e mais necessário é ir a uma nova proposta dos temas que se pretendem abordar, através do esquema proposto dos Arquétipos Abertos.

Uma das formas de acabar com a tirania do estereótipo é opondo-lhe justamente a naturalidade que provoca. Quando se faz ver que se está a ir contra uma norma, está-se a reconhecer dita norma. Mas se esta dita norma é considerada inválida, é ridículo prestar-lhe atenção. Também, como se comprovou na análise dos mangas propostos, o humor é uma boa ferramenta de individualização. Principalmente o humor com que se comportam as personagens. O humor afeta ao estado das coisas, matiza-o, analisa-o, dá-lhe a volta, tem poder transgressor. Mas, e se o desejo criativo é ser sérios? O humor não nega a seriedade. É a atitude da personagem, uma atitude humana de não se tomar tão a sério, justamente para ver “o sério”, o importante, com mais clareza.

Todo o anteriormente exposto pode não ser bem interpretado no sentido de se implementar como uma necessidade de criar personagens exemplares ou prescritivas, ou como uma restrição dos temas. Não se trata disso, pois não é mais do que uma mudança de perspetiva, de atitude, do autor para as suas personagens e para o mundo. Outra coisa é quando se trabalham os valores que refletem as personagens numa obra (e quando se procura plasmar “modelos” como são os próprios heróis, fundamentados na sua qualidade de ser “admiráveis e extraordinários”). Não é uma questão de prescrever aleatória ou convencionalmente, senão que se o desejo é representar uma personagem “boa” é preciso refletir sobre o que faz boa a essa personagem e como demonstrá-lo. O ato criador, portanto, recria o que outros já trataram, para conhecer o mecanismo, esse mecanismo de causa-efeito que o estereótipo oculta. E também ver se há caminhos não transitados. Por isso o modelo de análise e criação de personagens baseado na “coluna vertebral da personagem” e a “cadeia multidimensional” de Seger (1991) entendeu-se como o mais adequado para esclarecer este processo.

O que é claro é que, se já estivesse “tudo escrito” (ou desenhado), seria muito fácil fazer representações femininas satisfatórias. Não o é, e pode ser que as masculinas também não sejam tão plenas como se pretende. Ainda fica muito por dizer.

A tendência artística atual deveria procurar a supressão dos géneros sexistas, isto é, a criação com base nos estereótipos de género, incluídos os que se atribuem ao seu público potencial. Pode desejar-se a futura superação da brecha de género por parte do manga, e em geral, ainda que não se declare ou reconheça tão claramente em Ocidente, do sexismo em todo o mundo da banda desenhada e da ficção no geral, com uma criação de personagens de mais qualidade com base na aspiração de obter uma representação humana mais verossímil.

Linhas de futuro

Este trabalho centrou-se na análise da banda desenhada pela clareza que apresentava o objeto de estudo para tratar as questões propostas, mas tem vocação de poder ser aplicado a outras formas de expressão, amparado no seu enfoque multidisciplinar.

A questão do sexismo é uma das muitas causas da geração de estereótipos. O classismo, o racismo, a homofobia... existem outras variáveis que podem (devem) ser tidas em conta à hora de criar Arquétipos Abertos. Para efeitos desta tese a sua criação centrou-se na superação do sexismo, por ser uma das causas de discriminação mais difíceis de superar atualmente, mas essas outras fontes de estereótipos merecem o seu próprio desenvolvimento e aplicação para a construção das personagens.

Do mesmo modo, deve-se continuar a aprofundar o desenvolvimento da teoria do Arquétipo Aberto com a proposta de novos AA, com o objetivo de continuar a propor novas rotas criativas e problematizar e analisar quantos temas seja possível.

Para acrescentar o conhecimento sobre os géneros do manga, uma investigação sobre o manga *shōnen* seria de grande interesse, bem como a comparação do resultado com o presente trabalho (estudando os mesmos temas nesse caso). Do mesmo modo, a análise de outros subgéneros dentro do *shōjo* permitiria aprofundar mais no modo em que os valores de género afetam à criação (especialmente de obras mais recentes) e estudar os rasgos de outros subgéneros. O estudo de outras obras de “magical girls” mais atuais bem como das versões ocidentais do conceito, daria conta de como o subgénero segue influenciando os criadores atuais.

Finalmente é preciso estender e centrar os estudos sobre o sexismo às representações masculinas e ver como são em particular afetadas por este.

Capítulo 5.

Conclusiones. Líneas de futuro

Después del análisis precedente de tres clásicos del subgénero de “magical girls” de los años noventa, las hipótesis lanzadas en el capítulo 2 sobre manga *shōjo* y sobre el subgénero *mahō shōjo* (“magical girls”) se han visto confirmadas: la comprensión de los valores *shōjo* sobre los que se construye el género “para chicas” del manga narrativo japonés, es clave para entender las obras pertenecientes a dicho género y poder interpretarlas adecuadamente. Son estos valores los que permiten caracterizar tanto al género como al subgénero, que pivota sobre un concepto “ideal” femenino (la *shōjo*, cuya condición adolescente le permite cuestionar temporalmente los roles de género sin cuestionar el *statu quo*) en un contexto de fantasía, sin el cual carece de razón de ser como subgénero (y que explica el filtro a través del cual se produce la asimilación de temas de otros géneros, como el propio concepto de héroe, asociado a lo masculino). Ha sido central para esta tesis haber ahondado en su conocimiento y haber ampliado el campo de estudio a las obras de los noventa, las cuales han generado la imagen que se tiene del género en la actualidad, en España, y en Occidente (sus últimas y recientes ediciones muestran que el interés que despertan y su influencia prosigue hasta el presente). Dado que el sexismo no es uniforme y varía para cada país, su estudio ha permitido comprender y apreciar las novedades que el manga *shōjo* ha suministrado desde el punto de vista occidental, como el tratamiento más positivo e intenso de la amistad femenina o el propio protagonismo femenino en obras de acción y fantasía.

El análisis de este tipo de cómic ha permitido estudiar con claridad el efecto que la creación en base al sexismo, a los estereotipos de género, provoca en las obras de ficción, en el tratamiento de la acción y los personajes, en su enfoque, gracias a estar dicho sexismo declarado y reconocido (e incluso inserto en la estructura empresarial que cobija la creación de estas obras). Se demuestra así que el estereotipo en general y el de género en particular, suponen lastres evidentes para el proceso creativo y para el resultado del mismo, en un horizonte artístico que aspira a una creación de personajes-individuos que sólo puede alcanzarse respetando el principio de igualdad entre personajes, demostrando así la hipótesis central de este trabajo. El respeto de los estereotipos sexistas en los mangas analizados sólo conduce a representaciones femeninas problemáticas, que aunque se comporten de forma modélica (conforme a su condición de heroínas) se ven insertas en contextos limitantes, que “no les hacen justicia”, y que conduce también a representaciones masculinas de comportamiento ambivalente. En las tres obras analizadas “la fe” es la virtud más valorada, que determina las relaciones (tener fe en la familia, los amigos o en la persona amada, lo que

permite entender y justificar todos sus actos), junto a la idea de predestinación y respeto a la obligación que determina el modo en que las protagonistas asumen su condición de heroínas. La preservación del “ideal femenino”, puro, ingenuo y joven, aboca a un tratamiento de la “baja fantasía” presentada que utiliza el mundo secundario como vehículo de las emociones y el desarrollo personal de la protagonista, dedicando poca atención al desarrollo de dicho mundo y de los personajes secundarios. Las historias culminan con la reintegración de las protagonistas en el mundo cotidiano, asumiendo la condición femenina que les reserva la sociedad al llegar a la edad adulta (que es el modo en que queda garantizada su felicidad), y que sólo fue cuestionada brevemente por su condición de *shōjo*.

Estas obras demuestran el gusto humano (tanto femenino como masculino) por la acción y la aventura, sin perder de vista la importancia del análisis de las relaciones interpersonales, aspecto que no tendría por qué estar asociado a lo femenino, siendo una cuestión de interés (el estudio de los afectos) para todo el género humano. Pero el pensamiento dualista ha llegado a lastrar las propuestas de innovación, perpetuando los valores “masculinos” como mejores en lugar de discutir la forma en que los temas son abordados. Así, en esta tesis se ha discutido el modo de encarar el amor, a la manera “romántica”, y los problemas que esto puede generar al limitar el sentimiento amoroso “modélico” a una concreta forma de expresión que se ha entendido como casi patológica. También se ha discutido el concepto de héroe, encarando la tan temida crítica en base a valores y contravalores, pues la esencia del héroe reside en hacer algo digno de admiración, extraordinario, y qué cosa pueda ser esto, en un contexto sexista, va a variar en función del género del personaje cuando teóricamente no debería hacerlo (la consideración de haber hecho algo excelente no debería ser una cuestión de sexo). En las obras analizadas se observa cómo las protagonistas son admirables, pero sus logros reciben un tratamiento que les resta valor: dentro de los contextos propuestos, se les resta “epicidad” a sus intervenciones o se da más importancia a otros aspectos de la aventura, cuyo objetivo último es convertir a la protagonista en una “doncella”, sublimando su capacidad de sacrificio, entrega y fe, por una causa puramente “emotiva” sin reflexiones éticas de mayor calado que podrían poner en entredicho todo el entramado ficcional propuesto.

Esta discusión ha sido posible gracias a la elaboración de la Teoría del Arquetipo Abierto, que permite reconocer la tradición, el canon artístico precedente como tal, y sustraerse a su naturalización, estereotipación. Los Arquetipos Abiertos, frente a los

arquetipos cerrados tradicionales, afines al estereotipo, no sólo no cohartan la creación sino que la impulsan, al forzar al autor o autora a investigar y crear sus propios modelos creativos, indicando el modo de plasmarlos después en los personajes, buscando el que sean verdaderamente universales y por tanto, igualitarios. También es una herramienta que permite clarificar la postura del crítico, identificando su horizonte de comparación y el tipo de crítica que pretende hacer, sobre todo cuando va a encarar el análisis de temas y personajes.

La gran aportación de esta tesis es la de ofrecer un sistema de análisis de personajes completo que tiene muy en cuenta el principio de equilibrio entre el personaje y la acción, y que termina con la imprecisión terminológica respecto a los tipos de personaje que puede haber en una obra, dando utilidad al concepto de “arquetipo”. Por otra parte, se ha profundizado en el estudio de la historieta, que ha exigido un estudio comparado y multidisciplinar para poder afinar en la definición de la forma de expresión, distinguir las historietas narrativas del resto y proponer el modo de reconocer sus géneros, afines a los literarios, lo que supone sin embargo un mayor asentamiento de los estudios historietísticos como disciplina independiente gracias a la obtención de herramientas clasificatorias más claras, y a la altura de las demás disciplinas.

El interés de esta tesis pasa también por no quedarse sólo en la crítica. Gracias a la herramienta del Arquetipo Abierto, se han podido apreciar las tensiones en los personajes de los mangas analizados, tensiones entre una voluntad individual y otra tendente a la estereotipación. El análisis se convierte así en un análisis de personajes general y fundamentado en la comprensión del hecho artístico, superando justamente el estereotipo de que los estudios de género son “meramente ideológicos, opiniones” o “cosa de mujeres”.

Por supuesto que toda crítica que “va más allá de la crítica” sólo puede limitarse a hacer propuestas de futuro. De acuerdo a las hipótesis sobre la superación del sexismo planteadas, como fuente de problemas creativos en base a sus estereotipos, “duros” de eliminar, el horizonte artístico actual debería tender a trabajar la “heterosocialidad”, aproximando esos dos ámbitos segregados, lo masculino y lo femenino. El modo de hacerlo es considerando que los temas, valores y virtudes “propios” de cada género son dignos del mismo interés y atención, y que pueden ser repensados como Arquetipos Abiertos para hallar nuevos cauces de representación, que permitan dar con esos nuevos verosímiles que toda representación artística persigue; aunque sólo se logre

limitadamente (en principio), los Arquetipos Abiertos permiten trazar el horizonte hacia el que dirigirse.

Los personajes femeninos y masculinos poseen, todos ellos, el mismo valor, como representaciones humanas que son. Es clave ser capaz de partir de una posición de igualdad a la hora de trabajar con ellos, sin hacer tampoco distinción entre los personajes del mismo sexo en razón de su posición como secundarios o principales, lo que lleva la cuestión de la desigualdad más allá de los límites del sexismo. La desigualdad por tanto ahoga las posibilidades de desarrollo de los personajes en el momento en el que son “etiquetados”. El estudio de estas obras con un notable protagonismo femenino ha permitido evidenciar cómo la desigualdad afecta a personajes del mismo sexo y cómo el tratamiento estereotipado y superficial lastra sus posibilidades de desarrollo.

Respecto a los personajes de diferente sexo, es preciso, mostrarlos “juntos y revueltos”, ocupando lugares hasta ahora “sutilmente” vetados para ellos (en la medida en que el sexismo abiertamente declarado, hostil, ha retrocedido en las sociedades occidentales, como la española). De ahí el interés que el estudio de obras claramente sexistas tiene para revelar también esas sutilidades. Si el amor centraliza tantas historias, es porque es el punto donde ambos sexos se encuentran por defecto, y por eso, en un mundo segregado por género, donde las mujeres ocupan un lugar secundario, inferiorizado, es (o se les aboca a que sea) su tema favorito, ya que es donde pueden ejercer cierto poder y agencia, generándoles a la vez una lógica angustia existencial: ¿Cómo conocer a ese otro “vedado” (aunque sea psicológicamente por los estereotipos de género)? ¿Cómo relacionarse con él? Pero sobre todo ¿cómo relacionarse con el que es “superior” a mí, ocupa una posición de privilegio y puede hacerme daño? ¿Es justificable que sea maltratada por él? ¿Se puede exigir, o al menos imaginar, otra clase de relación, y no sólo como consuelo ficcional? Ya se ha visto cómo el amor al uso, el “amor romántico”, permite justificar como normales las relaciones tóxicas, que permiten habitar un mundo sexista y desigual con cierta tranquilidad psicológica porque se han normalizado. Las excepciones a ese amor sufriente siempre van a ser vistas como “tokens”, personas, hombres y mujeres, afortunados o extraños, excepciones a la regla.

Los hombres van a encontrarse con los mismos sentimientos hacia el amor, las mismas preguntas, y las mismas angustias que puede generar ese otro desconocido y considerado diferente e incomprensible. Pero además, la sociedad pretende colocarles en una posición de “superioridad”. ¿Y cómo esperar amor sincero de quien está

rebajado (la mujer)? ¿Cómo no vivir en una zozobra constante? La asimetría en las relaciones sólo puede llevar al miedo por ambas partes.

Todo esto puede ser objeto de representación artística, lo que se discute sin embargo es la concepción de dichas formas de vivir el amor y las relaciones entre sexos como normales, o peor aún, como ideales, prescriptivas, deseables, tal y como se plantean en las obras analizadas, en base a la propia naturaleza del estereotipo de género como prescriptivo: los estereotipos sexistas dicen cómo deben ser los hombres y las mujeres, más que cómo son realmente, y de ahí su resistencia a ser modificados (y la importancia de una crítica sobre valores y contravalores). Para localizar los modelos de conducta, es preciso acudir a un sistema científico, a la pedagogía, la filosofía, la antropología... Buscar la verdad para poder crear con conocimiento de causa, con consciencia. El artista que se cierra a esto, limita los verosímiles que podría llegar a desarrollar, y está condenado a la repetición y a “creerse” sus propias autocensuras.

La homosocialidad con la que se organiza a los personajes en las actuales representaciones artísticas da cuenta de la falta de integración de los nuevos valores y de la escasa superación de los esquemas de antaño, agotando lo que en su día fue novedoso y no respondiendo a las necesidades actuales, a los nuevos modos de entender al ser humano. Dicha homosocialidad implica dividir aún inconscientemente a los personajes en esferas masculinas y femeninas para trabajar con ellos, en grupos por sexo, en tener dificultades para no involucrarlos siempre afectivamente... segregándolos aunque convivan juntos, buscando hacerles encajar en roles y esquemas claros, seguros. Por eso el reto está en crear nuevos verosímiles probando a eliminar esas barreras que los separan, ensayando nuevas relaciones, nuevos conflictos entre sexos, más juntos e iguales, lo que ha de conducir a obras más originales e innovadoras.

La tradición artística, sin embargo, no tiene por qué ignorarse, es más, no puede ignorarse para justamente hacer inteligible el discurso. Pero puede “repensarse”, analizar el corpus de obras que la conforman y comprender que por el efecto de “tipificación”, por la propia crítica, se seleccionan unos elementos y se ignoran otros, y son las “posibilidades perdidas”, los elementos “problemáticos”, las “novedades fugaces”, las que pueden ofrecer la pauta para crear algo nuevo, indicar el camino, ser el comienzo de la respuesta. Pero para comprender esto es preciso entender qué caracteriza a ese canon, tal y como se ha hecho en este estudio, y cómo funciona cada elemento, y qué efecto provoca. Lo contrario a la engañosa “naturalización” del estereotipo. En el análisis de las obras propuestas, se ha visto cómo cabe la posibilidad de crear, por

ejemplo, hipotéticos equipos mixtos, si se superan las barreras de género y se aborda la inclusión de al menos un personaje masculino con poderes que no se presente como oponente, y que no sea tratado bajo los esquemas de género criticados, que ya dan una serie de respuestas previsibles. ¿Cómo no caer en los estereotipos, en lo esperable, limitando las posibilidades de desarrollo originales, más individuales, de los personajes? Cuanto más cuesta responder a estas cuestiones, más fuerte es el bloqueo que causa el estereotipo con el que también se piensa el mundo real, y más necesario acudir a un nuevo planteamiento de los temas que se pretenden abordar, a través del esquema propuesto de los Arquetipos Abiertos.

Una de las formas de acabar con la tiranía del estereotipo es oponiéndole justamente la naturalidad que provoca. Cuando se hace ver que se está yendo contra una norma, se está reconociendo dicha norma. Pero si dicha norma se considera inválida, es ridículo prestarle atención. También, como se ha comprobado en el análisis de los mangas propuestos, el humor es una buena herramienta de individualización. Principalmente el humor con el que se comportan los personajes. El humor afecta al estado de cosas, lo matiza, lo analiza, le da la vuelta, tiene poder transgresor. Pero ¿y si el deseo creativo es ponerse serios? El humor no niega la seriedad. Es la actitud del personaje, una actitud humana de no tomarse tan en serio, justamente para ver “lo serio”, lo importante, con más claridad.

Todo lo anteriormente expuesto se puede malinterpretar como una necesidad de crear personajes modélicos o prescriptivos, o como una restricción de temas. No se trata de eso, pues no es más que un cambio de perspectiva, de actitud, del autor hacia sus personajes y hacia el mundo. Otra cosa es cuando se trabajan los valores que reflejan los personajes en una obra (y cuando se busca plasmar “modelos” como son los propios héroes, fundamentados en su cualidad de ser “admirables y extraordinarios”). No es una cuestión de prescribir aleatoria o convencionalmente, sino que si el deseo es representar un personaje “bueno” es preciso reflexionar sobre qué hace bueno a ese personaje y cómo demostrarlo. El acto creador por tanto vuelve a recrear lo que otros ya han tratado, para conocer el mecanismo, ese mecanismo de causa-efecto que el estereotipo oculta. Y para ver si hay senderos intransitados. Por eso el modelo de análisis y creación de personajes basado en la “columna vertebral del personaje” y la “cadena multidimensional” de Seger (1991) se ha entendido como el mejor para clarificar este proceso.

Lo que está claro es que, si ya estuviera “todo escrito” (o dibujado), sería muy fácil hacer representaciones femeninas satisfactorias. No lo es, y puede que las masculinas tampoco sean tan plenas como se pretende. Luego, aún queda mucho por decir.

La tendencia artística actual debería buscar la supresión de los géneros sexistas, es decir, la creación en base a los estereotipos de género, incluidos los que se atribuyen a su público potencial. Puede desearse la futura superación de la brecha de género por parte del manga, y en general, y aunque no se declare o reconozca tan claramente en Occidente, del sexismo en todo el mundo de la historieta y de la ficción en general, con una creación de personajes de más calidad en base a la aspiración de obtener una representación humana más verosímil.

Líneas de futuro

Este trabajo se ha centrado en el análisis del cómic por la claridad que presentaba el objeto de estudio para tratar las cuestiones planteadas, pero tiene vocación de poder ser aplicado a otras formas de expresión, amparado en su enfoque multidisciplinar.

La cuestión del sexismo es una de las muchas causas de generación de estereotipos. El clasismo, el racismo, la homofobia... existen otras variables que pueden (deben) ser tenidas en cuenta a la hora de crear Arquetipos Abiertos. A efectos de esta tesis su creación se ha centrado en la superación del sexismo, por ser una de las causas de discriminación más difíciles de superar actualmente, pero esas otras fuentes de estereotipos merecen su propio desarrollo y aplicación para la construcción de personajes.

Del mismo modo, se debe continuar profundizando en el desarrollo de la teoría del Arquetipo Abierto con la propuesta de nuevos AA, al objeto de seguir proponiendo nuevas rutas creativas y problematizar y analizar cuantos temas sea posible.

Para incrementar el conocimiento sobre los géneros del manga, una investigación sobre el manga *shōnen* sería de gran interés, así como la comparación del resultado con el presente trabajo (estudiando los mismos temas en ese caso). Del mismo modo, el análisis de otros subgéneros dentro del *shōjo* permitiría profundizar más en el modo en el que los valores del género afectan a la creación (especialmente de obras más recientes) y estudiar los rasgos de otros subgéneros. El estudio de otras obras de

“magical girls” más actuales así como de las versiones occidentales del concepto, daría cuenta de cómo el subgénero sigue influyendo en los creadores actuales.

Finalmente es preciso extender y centrar los estudios sobre el sexismo a las representaciones masculinas y ver cómo son en particular afectadas por este.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo, M. A. (2012). Una aproximación al cruce entre “lo popular” y “lo femenino” en las historietas. *Avatares de la Comunicación y la Cultura*, 3 [en línea]. Disponible en <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/avatares/article/download/2262/pdf>

Aguirre Curiel, J. C. (2013). *Motion Cómic: el nuevo soporte del cómic*. Trabajo final de máster, Máster en Postproducción Digital, Escuela Politécnica Superior de Gandía, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia. Disponible en https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/33705/TFM%20FINAL%20JESUS%20AGUIRRE_definitivo.pdf?sequence=1

Aguirre, J. M. (1996) Héroe y sociedad: El tema del individuo superior en la literatura decimonónica. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 3, [en línea]. Disponible en <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm>

Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187, 9-14.

Altisent, M. E. (2006). Ciclos, series y sagas en el cuento español moderno. *Primeras noticias. Revista de literatura*, 220, (Especial sagas fantásticas, 1), 31-36. Versión digital online (artículo de libre acceso). Disponible en <http://www.centrocp.com/ciclos-series-y-sagas-en-el-cuento-español-moderno/>

Argal Sotés, A. (2011). *Sailor Moon: La biblia*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

Barrero, M. (2011). Orígenes de la historieta española, 1857-1906. *Arbor, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187, 15-42.

Barrero, M. (2013). La novela gráfica: perversión genérica de una etiqueta editorial. En Trabado, J. M. (comp.) *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 191-223). Madrid: Arco/Libros.

Bayarri, C. (2009). *CLAMP, creando su propio universo*. Palma de Mallorca: Asociación Cultural del Cómic.

Bechdel, A. (1986) *Dykes to Watch Out For*. New York: Firebrand Books.

Bobes Naves, M. C. (1993). *La novela*. Madrid: Editorial Síntesis.

Bobes, C., Baamonde G., Cueto, M., Frechilla, E. & Marful, I. (1995) *Historia de la teoría literaria. Vol. 1. La antigüedad grecolatina*. Madrid: Editorial Gredos.

Borges, L. B. (2014). *El guionista, el dibujante y el hombre misterioso*. El Mundo [en línea]. Disponible en <http://www.elmundo.es/especiales/2014/cultura/spiderman/lee-vs-kirby.html>

Campbell, J. (1992). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Canyissà, J. (2012). La presencia de la mujer en las historietas de Bruguera. De Pulgarcito a Can Can. *Historietas: Revista de estudios sobre la Historieta*, 2, pp. 47-65. Disponible en: http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/15348/045_065.pdf?sequence=1

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus Humanidades.

Cortijo, A (2011). Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta “cómic femenino”. *Arbor, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187, 221-238.

Curso de dibujo manga. Del nivel inicial al avanzado (2008). Barcelona: Salvat.

Davis, R. G. (2000). Mundos paralelos: un acercamiento a la fantasía en la literatura infantil. *RILCE*, 16.3, 491-500. Disponible en

<http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/5354/1/Davis,%20Roc%C3%ADo%20G..pdf>

Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe (ed.) (2008) Declaración Universal de Derechos Humanos [1948]. Chile: UNESCO Santiago. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001790/179018m.pdf>

De Majo, O. (2011). Técnicas para la elaboración de un guión para historieta. *Tebeosfera. Revista web sobre historieta*, 8 [en línea]. Disponible en http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/tecnicas_para_la_elaboracion_de_un_guion_para_historieta.html.

De Pablo Rodríguez, A (2014). La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del Shonen Manga. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 14, pp. 14-22. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4544572>

Diccionario de la Real Academia Española [en línea].

Dossier Sailor Moon (2013, Septiembre-Octubre) *AnimeLand*, 194, p. 17. París: Anime Manga Presse.

Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Editorial Lumen.

Eco, U. (2006). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Fábula Tusquets Editores.

Eisner, W. (2007). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.

El cómic en España (2010). Ministerio de Cultura. Servicio de Estudios y Documentación. S.G. de Promoción del Libro, la Lectura y las Letras Españolas. D.G. del Libro, Archivos y Bibliotecas. Disponible en http://mcu.es/libro/docs/MC/CD/COMIC_2010.pdf

Esteban Galarza, M. L., Medina Dómenech, R. y Távora Rivero, A. (2005). *¿Por qué*

analizar el amor? Nuevas posibilidades para el estudio de las desigualdades de género. Comunicación presentada en el X Congreso de Antropología de la F. A. A. E. E. Sevilla. España. Disponible en <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/22464/1/por%20qué%20analizar%20el%20amor.pdf>

Ezquerro, M. (1990). La paradoja del personaje. En Mayoral, M. (coord.). *El personaje novelesco*. (13-18). Madrid: Ministerio de Cultura y Ediciones Cátedra.

Fernández García, B. (2013). La construcción de nuevas identidades femeninas a través de la historieta: la aportación del manga *shōjo* Gals! *Fonseca, Journal of Communication*, 6, 183-210.

Fernández García, B. (2014). Más allá de la portada: representación femenina en las portadas del manga publicado en España. En De Lemos Martins, M., Oliveira, M. (ed.) *Comunicação ibero-americana: os desafios da Internacionalização* (pp. 1559-1569). Minho: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.

Fernández Sedano, I., Poeschl, G., Glick, P., Pérez Rovira, D., Moya Morales, M.C. (2001). Sexismo, Masculinidad-Feminidad y Factores Culturales. *REME*, vol. 4, 8-9, [en línea]. Disponible en <http://reme.uji.es/articulos/amoyam4101701102/texto.html>

Forster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Madrid: Editorial Debate.

Galán Fajardo, E. (2006). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva. *ECO-PÓS*, vol. 9, 1, 58-81. Disponible en http://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/viewFile/1060/1000

Gallego Andrada, E. (2009). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. *Bulletin of the Faculty of Foreign Studies, Sophia University*, 44, 155-185. Disponible en http://repository.cc.sophia.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/8298/2/200000020468_000129000_155.pdf

- García, H. (2012). *Un geek en Japón*. Barcelona: Norma Editorial.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- García, S. (2011). En el umbral. El cómic español contemporáneo. *Arbor, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 187, 255-263.
- García Martínez, A. N. (2012). Una máquina de contar historias. En *La televisión en España: informe 2012*, 225-246. Barcelona: UTECA. Disponible en <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/34179/1/Una%20máquina%20de%20contar%20historias.%20Complejidad%20y%20revolución%20del%20relato%20televisivo.%20Capitulo%2006-02.pdf>
- Gaudreault, A. y François, J. (1995) *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris: Edition Seuil.
- Gil-Albarellos (1999). *Amadís de Gaula y el género caballeresco en España*. Valladolid: Universidad de Valladolid. Secretariado de Publicaciones e Investigación.
- Gill, T. (1998) Transformational Magic: Some Japanese super-heroes and monsters. En Martínez, D. P. (ed.) *The worlds of Japanese Popular Culture: shifting boundaries and global cultures*. (33-55) Cambridge: Cambridge University Press.
- Gómez Salamanca, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Tesis doctoral, Doctorado en Comunicación, Universidad Ramón Llull, Barcelona. Disponible en <http://ww.tdx.cat/handle/10803/117214>
- González Escribano, J. L. (1981-1982). Sobre los conceptos de héroe y antihéroe en la Teoría de la Literatura. *Archivum: Revista de la Facultad de Filología*, 31-32, 367-408.
- Gough, S. (2011). *Remember Madoka: Transgressing the Magical Girl*. Tesis de fin de

grado, Grado en Comunicación, RMIT University, Australia. Disponible en <http://labsome.rmit.edu.au/files/simongoughthesis.pdf>

Gravett, P. (2004). *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Gubern, R. (1973). *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat editores.

Gubern, R. (1974). *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Editorial Lumen.

Gubern, R. (2013). *De los cómics a la cinematografía*. Discurso de ingreso a la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Recuperado de http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/discursos-ingreso/Gubern_Roman-2013.pdf

Hatfield, C. (2013). Cómix, tiendas de cómics y el auge de los cómics alternativos después de 1968. En Trabado, J. M. (comp.) *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 103-167). Madrid: Arco/Libros.

Haworth, A. (2013, 20 octubre) *Why have young people in Japan stopped having sex?* The Guardian [en línea]. Disponible en <http://www.theguardian.com/world/2013/oct/20/young-people-japan-stopped-having-sex>[2013, 20 octubre]

Hourihan, M. (1997). *Deconstructing the hero. Literary Theory and Children's Literature*. London and New York: Routledge.

Igartua, J. J. y Muñiz Muriel, C. (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica. *Comunicación y Sociedad*, 1, pp. 25-52.

Jímenez Morales, R. (2011). Pequeños defectos que debemos corregir: aprendiendo a ser mujer en la historieta sentimental de los años cincuenta y sesenta. *Arbor, revista de*

Ciencia, Pensamiento y Cultura, 187, pp. 159-168.

Jung, C.G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Jung, C. G. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Katoh, H. (2005). Desempeñar un papel, asimilar una identidad. *Antología CLAMP*, 4, p. 15. Barcelona: Norma Editorial.

Kerbo, H. R. (2003). *Estratificación social y desigualdad. El conflicto de clase en perspectiva histórica, comparada y global*. Madrid: McGraw Hill/Interamericana de España.

Kinsella, S. (1995). Cuties in Japan. En Moeran, B., Scov, L. (eds.). *Women, Media and Consumption in Japan* (pp. 220-254). Hawaii: Curzon & Hawaii University Press.

La Ley (ed.) (2011) *Constitución Española [1978]*. Vizcaya: Wolters Kluwer España.

Lindner, K. (2004). Images of Women in General Interest and Fashion Magazine Advertisements from 1955 to 2002. *Sex Roles*, vol. 51, 7/8, pp. 409-421.

Lippman, W. (1998) [1922] *Public opinion*. New Jersey: The Macmillian Company.

Lluch, G. (2009). *Textos y paratextos en los libros infantiles*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de

Lukács, G. (1966). *Problemas del realismo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Madge, L. (1997). Capitalizing on “Cuteness”: The Aesthetics of Social Relations in a New Postwar Japanese Order, *Japanstudien*, 9, 155-174.

Manual. El género en la investigación (2011). Ministerio de Ciencia e Innovación. European Commission Research and Innovation. Disponible en

http://www.idi.mineco.gob.es/stfls/MICINN/Investigacion/FICHEROS/El_genero_en_la_investigacion.pdf

Marente, E.M.M. (2006). *Análisis psicosocial del poder en las relaciones de género*. Tesis doctoral, Doctorado en Psicología Social y Metodología de las Ciencias del Comportamiento, Universidad de Granada, Granada. Disponible en <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/818/1/15792614.pdf>

Matos, D. (2010). *V de Vigilantes: El guión de cómic (Escribiendo tebeos II)*. Zona Negativa [en línea]. Disponible en <http://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-el-guion-de-comic-escribiendo-comics-ii/>

Mayoral, M. (coord.) (1990). *El personaje novelesco*. Madrid: Ministerio de Cultura y Ediciones Cátedra.

McCloud, S. (2009). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao. Astiberri Ediciones.

Metz, C. (1972). El decir y lo dicho en el cine. ¿Hacia la decadencia de un cierto verosímil? En Barthes, R., Boons, M. C., Burgelin, O., Genette, G., Gritti, J., Kristeva, J., Metz, C, Morin, V. y Todorov, T. *Lo Verosímil. Comunicaciones* (pp. 17-30). Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.

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

Moore, A. (1982). Invisible Girls and Phantom Ladies: How far have we come? *The Daredevils*, 4-6. Londres: Marvel UK.

Moral Jiménez, M. de la V y Sirvent Ruiz, C. (2008). Dependencias sentimentales o afectivas: etiología, clasificación y evaluación. *Revista Española de Drogodependencia*, 33, 150-167.

Mota-Ribeiro, S. (2005). *Retratos de mulher. Construções sociais e representações visuais no feminino*. Porto: Campo das Letras- Editores.

Muro Munilla, M. A. (2004). *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones.

Navok, J. y Rudranath S. K. (2009). *Guerreras de leyenda. El reflejo de Japón en Sailor Moon*. Vilaboa: Ellago Ediciones.

Nistal, A. (2010). *Formatos de las publicaciones manga*. Manga del bueno [en línea] Disponible en <http://mangadelbueno.blogspot.com.es/2010/11/formatos-de-las-publicaciones-manga.html>

Ojeda Torrero, A. (2012) Los roles de género a través de la adaptación cinematográfica de la obra de Miguel Delibes. La pirámide de Maslow o ¿cuántas reglas ha costado una Lola? *Fonseca, Journal of Communication*, 5, pp. 162-181.

Palomares Marín, M. C. y Montaner Bueno, A. (2015). Tópicos de la fantasía épica en la literatura infantil y juvenil. Un recorrido por la construcción narrativa de *Mago por casualidad* de Laura Gallego. *Tejuelo*, 21, pp. 9-29. Disponible en <http://iesgtballester.juntaextremadura.net/web/profesores/tejuelo/vinculos/articulos/r21/02.pdf>

Pereira Ventura, A. F. (2014). *Narrativa e linguagem quadrinhográfica: a dinâmica da narração visual em Fushigi Yûgi*. Trabajo final de grado, Grado en Comunicación Social/Periodismo, Universidade Federal de Viçosa, Brasil. Recuperado de <http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2014/Ana%20Ventura.pdf>

Pérez-Bustamante Mourier, A. S. (1993-1994): Darío Villanueva: teorías del realismo literario. En *Draco*, 5-6, pp. 417-424. Disponible en <http://rodin.uca.es:8081/xmlui/handle/10498/10164>

Pérez Rufí, J. P. (2008). El análisis actancial del personaje: una visión crítica. *Especulo. Revista de estudios literarios*, 38 [en línea].

Recuperada de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero38/modactan.html>

Pimentel, L. A. (1993). Tematología y transtextualidad. *Nueva Revista de filología hispánica*, tomo 41, 1, pp. 215-230.

Pons, A. M. (2011). La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad? *Arbor, revista de Ciencia, pensamiento y Cultura*, 187, pp. 265-273.

Prough, J.S. (2011). *Straight from the heart: gender, intimacy, and the cultural production of shōjo manga*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

RealH, F. A. (2014). Más que una fantasía de portales: Algunas ideas acerca de la Baja Fantasía. *Fantasia Austral* [en línea]. Disponible en <http://fantasiaustral.cl/web/mas-que-una-fantasia-de-portales-algunas-ideas-acerca-de-la-baja-fantasia/>

Rectificación RAE (2012, 5 de julio). *ABC* [en línea]. Disponible en <http://www.abc.es/20120705/cultura/abci-manga-real-academia-201207051639.html> [2012, 5 de julio]

Reis, C. (coord.) (2006). *Figuras da ficção*. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa.

Rubio, C. (2007). *Claves y textos de la literatura japonesa: una introducción*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Riso, W. (2015). *El amor y los nuevos valores*. Página oficial de Walter Riso [en línea]. Disponible en <http://www.walter-riso.com/el-amor-y-los-nuevos-valores/>

Riviere Aranda, J. (2012). Los hombres, el amor y la pareja. *Hika*, 227 [en línea]. Disponible en <http://www.pensamientocritico.org/josriv0512.htm>

Roas, D. (2001) La amenaza de lo fantástico. En David, R. (comp.) *Teorías de lo fantástico* (pp. 7-44). Madrid: Arco/Libros.

Rodríguez Moreno, J. J. (2007). La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses (1900-1950). *Trocadero*, 19, pp. 123-134.

Rodríguez Moreno, J. J. (2012). Sexualidad y representación de los personajes femeninos durante la edad de oro del cómic estadounidense. *Tebeosfera, Revista web sobre historieta*, 9 [en línea]. Disponible en <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/sexualidad-y-representacion-de-los-personajes-femeninos-durante-la-edad-de-oro-del-comic-estadounidense.html>

Sabin, R. (2013). La novela gráfica en su contexto. En Trabado, J. M. (comp.) *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 65-82). Madrid: Arco/Libros.

Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad...* Barcelona: Paidós.

Shamoon, D. (2012). *Passionate friendship: the aesthetics of girl's culture in Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Sotelo M., M. A. (2013). La historieta como objeto de estudio. *Pacarina del Sur*, 17 [en línea]. Disponible en www.pacarinadelsur.com/index.php?option=com_content&view=article&id=830&catid=17&Itemid=57

Spang, K. (2000). *Géneros Literarios*. Madrid: Editorial Síntesis.

Takahashi, M. (2008). Opening the Closed World of Shojo Manga. En MacWilliams, M. W. (ed.) *Japanese Visual Culture* (pp. 114-136). New York: M. E. Sharpe.

Tanaka, Y. (2010). El orientalismo en el shōjo manga. En CLAMP, *Magic Knight Rayearth 2*, vol. 3 (pp. 220-223). Barcelona: Norma Editorial.

The Hawkeye Initiative (2012, diciembre) Disponible en <http://thehawkeyeinitiative.com>

Trabado, J. M. (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Trabado, J. M. (2013). La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic. En Trabado, J. M. (comp.) *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 11-61). Madrid: Arco/Libros.

Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

Villanueva, D. (1989). *El comentario de textos narrativos: La novela*. Gijón: Ediciones Júcar.

Villanueva, D. (1992). *Teorías del realismo literario*. Madrid: Espasa-Calpe.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Women in refrigerators (1999, marzo). Disponible en <http://lby3.com/wir>

Yamamoto, F. (2005). La Composición inversa típica de CLAMP. *Antología CLAMP*, 6, p 21. Barcelona: Norma Editorial.

HISTORIETAS:

CLAMP (2001-2002). *Card Captor Sakura*. (Vols. 1-12). Barcelona: Ediciones Glénat España.

CLAMP (2006) *CLAMP Art-Book: North Side*. Barcelona: Norma Editorial.

CLAMP (2009). *Magic Knight Rayearth* (Vols 1-3). Barcelona: Norma editorial.

CLAMP (2010). *Magic Knight Rayearth 2* (Vols. 1-3). Barcelona: Norma editorial.

- Fujii, M. (2002). *Gals!* (Vols 1-10). Barcelona: Ediciones Glénat España.
- Ikumi, M. (2004-2005). *Tokyo Mew Mew* (Vols. 1-7). Barcelona: Norma Editorial.
- Ikumi, M. (2004-2005). *Tokyo Mew Mew à la Mode* (Vols. 1-2). Barcelona: Norma Editorial.
- Kanno, A. (2008). *Otomen* (Vols. 1-6). Barcelona: Editorial Planeta DeAgostini.
- Sonoda, K. (2008). *Chocomimi*. (Vols. 1-4). Barcelona: Ediciones Glénat España.
- Sonoda, K. (2009). *Chocomimi. Ribon, I* (Año 2010), pp. 200-207. Tokyo: Shueisha.
- Takeuchi, N (2012). *Codename Sailor V* (Vols. 1-2). Barcelona: Norma editorial.
- Takeuchi, N. (2012-2014). *Pretty Guardian Sailor Moon* (Vols. 1-12). Barcelona: Norma Editorial.
- Takeuchi, N. (2015). *Pretty Guardian Sailor Moon Short Stories* (Vol. 1). Barcelona: Norma Editorial.
- Tanemura, A (2006-2007). *Fullmoon* (Vols. 1-7). Barcelona: Ediciones Glénat España.
- Tanemura, A (2007-2009). *The Gentlemen Alliance-Cross-* (Vols. 1-11). Barcelona: Ediciones Glénat España.
- Tanemura, A. (2009-2010). *Kamikaze Kaitō Jeanne* (Vols. 1-6). Barcelona: Editorial Planeta DeAgostini.
- Tanemura, A. (2010). *Mistress Fortune*. Barcelona: Editorial Planeta DeAgostini.
- Yoshizumi, W (2005). *Ultra Maniac: los trucos de Nina*. (Vols. 1-5). Girona: Panini España.

Watase, Y (2012-2014). *Fushigi Yūgi: el juego misterioso* (Vols. 1-9). Barcelona: Editores De Tebeos.

W.i.t.c.h. (2003-2010). Madrid: The Walt Disney Company Iberia.