

ARQUETIPOS ICONOGRÁFICOS FEMENINOS EN EL CÓMIC Y LA ANIMACIÓN JAPONESA PARA ADOLESCENTES MASCULINOS.

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

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

RESUMEN

El cómic japonés (*manga*) y la animación japonesa (*anime*) son poderosas industrias culturales que, progresivamente, se han ido expandiendo internacionalmente. A medida que estas obras han ido llegando a los mercados occidentales, la atención de los investigadores se ha fijado en las particularidades expresivas, narrativas y culturales de estos productos. La investigación en género relacionada con el *manga* y el *anime* se ha centrado principalmente en las obras destinadas a un público femenino y, salvo escasas investigaciones, se ha tendido a obviar el estudio de los productos orientados al público masculino. La presente ponencia recoge los resultados del análisis de los personajes femeninos presentes en el *shounen manga* y *anime*, un género orientado hacia adolescentes masculinos cuya temática se centra en historias de acción y aventuras. Tras observar detenidamente la construcción de estos personajes femeninos, se realiza una catalogación de los principales arquetipos iconográficos presentes en dicho género y se recogen las principales características de los personajes femeninos en función de su edad, su apariencia, atractivo físico, su vestuario y otros rasgos característicos.

PALABRAS CLAVE

Cómic japonés, *manga*, animación japonesa, *anime*, personajes femeninos, arquetipos.

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

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

Tanto el *manga* como el *anime* son poderosas industrias culturales en Japón que comparten entre sí no sólo su enorme éxito comercial sino multitud de historias y personajes. Dado que ambos medios se basan en la imagen dibujada, ya sea estática o en movimiento, son muy numerosos y constantes los trasvases de obras de un medio a otro. En general, lo más común es que cuando un cómic, habitualmente serializado en gruesas publicaciones de periodicidad semanal, quincenal o mensual, alcance un éxito considerable, se lleve a cabo su conversión en serie de animación para televisión. En la mayor parte de los casos se mantiene una estética similar en ambos medios, la cual está profundamente codificada iconográficamente y es fácilmente reconocible. A pesar de que la variedad de estilos que podemos encontrar en el cómic y la animación japonesa es muy alta, los rasgos esenciales de la estética visual del *manga* y el *anime* se caracterizan por un diseño simple que puede ir desde la asimilación del canon de belleza ideal grecolatino a la deformidad más extrema; por una narrativa fluida, rápida y plagada de efectos expresionistas así como por un determinado tratamiento de la composición, el ritmo y el montaje. No obstante, el rasgo más definitorio de la estética del *manga* y el *anime* es, sin duda, los grandes y redondeados ojos de los personajes (López-Rodríguez, 2010: 231-232).

La expansión internacional de la animación japonesa comenzó entre los años sesenta y setenta gracias a las co-producciones y al éxito de series como *Heidi* (1974) o *Mazinger Z* (1972). En 1988 se estrenó *Akira*, un film animado adulto que cosechó excelentes críticas. Y a mediados de los noventa las televisiones de todo el mundo emitieron series animadas japonesas como *Dragon Ball* (1986), *Ranma ½* (1989), *Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*, 1986), *Sailor Moon* (1995) y muchas más. Hacia principios de los noventa, a raíz del éxito de estas series, comenzaron a editarse los primeros tomos de cómic japonés. Para comienzos del siglo XXI, el *manga* se había convertido en un superventas mundial y las series más aclamadas eran seguidas semanalmente por millones de fans. En cierto modo, el *anime* sirvió como avanzada del *manga* puesto que gracias a sus interrelaciones el cómic nipón alcanzó unas altas cotas de éxito en países occidentales como Estados Unidos, Alemania o España. A día de hoy, con el desarrollo de las redes de información y la posibilidad de la distribución digital (en muchos casos de manera ilegal), el *manga* y el *anime* se han convertido en un fenómeno global que desafía fronteras transnacionales. De hecho, la expansión, el consumo y la influencia de los cómics en Japón es tan notoria que son numerosos los académicos que consideran al *manga* un medio de comunicación de masas equiparable al cine o la televisión. Mark MacWilliams, por ejemplo, aplica el concepto de "arte de masas" acuñado por el filósofo Noël Carroll para referirse al cómic y la animación de Japón. Según este autor, el arte de masas ha emergido recientemente en las sociedades urbanas, industriales y capitalistas. Es un arte diferente al arte clásico o de vanguardia y se caracteriza por su distribución mecánica y digital, gracias a la cual puede alcanzar inmensas audiencias (MacWilliams, 2008: 6).

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

La investigación sobre género en el *manga* y el *anime* está directamente vinculada con el estudio del género taxonómico de las obras. Dado que la configuración de la industria japonesa del cómic y la animación está fuertemente estructurada en función de las características del público objetivo al que se dirige, principalmente la edad y el género, es posible encontrar obras orientadas a diferentes segmentos de la audiencia. En palabras de Paul Gravett, "los japoneses han liberado el lenguaje del cómic de los limitados formatos y géneros de la tira cómica de los periódicos o del cómic americano de 32 páginas, y han expandido su potencial para abrazar extensas narrativas sobre cualquier tema, para ambos sexos y casi cada grupo social" (Gravett, 2004: 10-13). Así pues, hasta el momento, los principales trabajos académicos que han abordado la cuestión del género en el *manga* y el *anime* se han centrado principalmente en el *shōjo* y el *josei*¹, es decir, aquellos cómics y animaciones dirigidos específicamente a audiencias femeninas. Dado que la mayoría de obras incluidas dentro de estas categorías son creadas por autoras y consumidas por una audiencia femenina, esos sectores de la producción cultural japonesa suponen un campo bien limitado para el estudio de la construcción de la feminidad a través de las características físicas, emocionales y narrativas de las protagonistas así como del tratamiento y la temática de dichas obras.

No obstante, pese a que el estudio del *shōjo* y el *josei* resulte imprescindible en la investigación sobre género en el *manga* y el *anime*, consideramos necesario ampliar el campo de análisis hacia otros tipos de cómics y animaciones para conseguir una perspectiva más global en lo que respecta a la situación de la mujer en el cómic y la animación japonesa. En este sentido, conviene reseñar el trabajo de dos investigadoras que, en cierto modo, han contribuido a formar el marco de referencia de la investigación que se expone a lo largo de las siguientes páginas. En su artículo "Sexism in Japanese Weekly Comic Magazines for Men", Ito Kinko ofrece sus conclusiones tras haber analizado 29 revistas de cómics para hombres. Se centra en el sexismo y en el modo en que la mujer aparece reflejada como objeto sexual violado, agredido y dominado por el hombre. Según la autora, estas historietas reflejan aspectos de la cultura machista japonesa tan arraigados que los propios japoneses no llegan a percibirlos, pues lo consideran natural. Kinko señala que las mujeres de estos cómics aparecen representadas de forma

¹ El cómic y la animación japonesa orientado a audiencias femeninas puede ser dividido en dos grandes grupos. Por un lado encontramos obras dirigidas a chicas adolescentes de entre 12 y 20 años, las cuales son conocidas en Japón como *shōjo manga* o *shōjo anime*. Por el otro lado, también existen cómics y animación para mujeres adultas que han superado ya los 21 años. Se trata del *josei manga* o *josei anime*. Pese a compartir temáticas y estilos gráficos similares, el *josei* presenta un tratamiento más realista y directo de historias y planteamientos más maduros. No obstante, la barrera entre ambos tipos de obras para audiencias femeninas es muy tenue, por lo que son frecuentes las obras que difícilmente pueden ser catalogadas dentro de una u otra categoría.

estereotípica en roles domésticos y como objetos sexuales. Las del primer grupo son buenas, generosas y decentes mientras que las del segundo son representadas como agresivas, estúpidas y seductoras (Kinko, 1995: 128). Por su parte, Susan Napier distingue en su artículo "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts. Four faces of the young female in Japanese popular culture" cuatro arquetipos de la jovencita procedentes del *manga* y el *anime*. Napier señala que ciertas imágenes de la mujer han servido, por un lado, para reforzar los roles tradicionales femeninos mientras que otras ofrecen una cierta evasión y relajación de las imposiciones del patriarcado. Ella estudia cuatro arquetipos femeninos concretos (la vampira, la chica con poderes psíquicos, la mujer voladora y la "Sailor Moon") en los que las jovencitas aparecen dotadas con un poder oculto que les concede cierta capacidad de acción sin perder en ningún momento su identidad femenina. En última instancia, Napier concluye que los arquetipos femeninos japoneses tienen mayor relevancia en la cultura popular japonesa que en la occidental. En concreto, los arquetipos que ella explora ofrecen variadas combinaciones de feminidad y poder alternativas a la construcción de la mujer poderosa occidental (Napier, 1998: 105-106).

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

Nuestra intención es superar estas limitaciones metodológicas y abordar el estudio de la mujer en el cómic y la animación japonesa desde una perspectiva concreta. Por ello, hemos decidido centrarnos en el análisis de los personajes femeninos presentes en obras de acción y aventuras dirigidas a adolescentes masculinos. Este tipo de obras, conocidas como *shounen*, tienen una serie de características estéticas y narrativas bien definidas que serán comentadas en sucesivos epígrafes. A través del análisis de los personajes femeninos principales y secundarios que intervienen en varios títulos se ha procedido al establecimiento de una serie de arquetipos iconográficos generales del personaje femenino. Es decir, se han identificado las representaciones genéricas de la mujer a través de su concreción física en un cuerpo determinado con una serie de rasgos específicos de modo que nos permitirá elaborar una guía esencial de las principales imágenes de la mujer que aparecen en el cómic y la animación japonesa orientada a adolescentes masculinos.

MUESTRA Y METODOLOGÍA.

El desarrollo del cómic japonés como forma de expresión masiva se produjo tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Tras la contienda, los japoneses necesitaban más que nunca medios de entretenimiento y evasión que les permitieran olvidar el doloroso pasado inmediato. Las revistas de cómics surgieron entonces como opción prioritaria y poco a poco se fueron forjando las características de producción, estéticas, narrativas y temáticas de la industria del *manga*. El

primer género de cómic japonés en cosechar un gran éxito fue el de las historias de aventuras y acción destinadas a jóvenes lectores masculinos, el cual se conoce como *shounen manga*. Estas obras, orientadas a chicos de entre 12 y 20 años, suelen distinguirse del *seinen manga*² (cómic para jóvenes adultos a partir de los 20 años) por su tratamiento de temas livianos, sus argumentos arquetípicos, sus toques de humor y una narrativa seriada basada en sucesivos enfrentamientos. A pesar de que esta separación resulta útil a efectos demográficos y permite establecer claras divisiones entre las publicaciones, lo cierto es que no es determinante en tanto que muchos adultos leen obras destinadas a adolescentes. Del mismo modo, el cómic para jóvenes puede presentar un alto grado de violencia y sexo, así como gran profundidad en los temas que trata, por lo que debemos entender la separación entre *shounen* y *seinen* como algo más orientativo que estricto.

Los cómics para adolescentes de acción y aventura presentan hoy en día una asombrosa diversidad de temas e historias, por lo que podemos encontrar argumentos centrados en la práctica de algún deporte o aventuras protagonizadas por héroes en fantásticas tierras imaginadas, por robots futuristas o por samuráis de la época feudal. Todas estas historias suelen compartir rasgos similares puesto que la industria tiende a repetir aquello que ha tenido éxito anteriormente. Así pues, en los *shounen manga* encontramos a protagonistas masculinos, normalmente con la misma edad del público al que se dirige la obra, entre los 10 y los 20 años. Estos personajes, que muchas veces carecen de familia u hogar, suelen ser diferentes a los demás en ciertos aspectos y destacan por sus habilidades, ya sean innatas o adquiridas. Muchos de los personajes de este tipo de cómics para adolescentes suelen estar fuertemente estereotipados y encontramos ciertos patrones de personajes que se repiten en el *shounen manga*, como el protagonista noble y de buen corazón que lucha por proteger a los demás; el enemigo carismático que termina convirtiéndose en aliado del protagonista; el viejo maestro que transmite su sabiduría; el amigo fiel que lucha junto al protagonista a pesar de que no está a la altura; y varios más. Esta estereotipo-tipificación permite que el lector pueda identificar rápidamente al personaje, además de ofrecer la posibilidad de abrir tramas narrativas secundarias alrededor de dichos personajes.

Nuestro trabajo de investigación se centra en el estudio de los personajes femeninos presentes en el *shounen manga* actual. Para ello, hemos seleccionado una muestra de ocho cómics japoneses dirigidos a jóvenes adolescentes masculinos teniendo en cuenta que el cómic hubiera sido editado en España, que fueran series adaptadas a la animación y que no superaran los veinticinco años de antigüedad. Las obras seleccionadas fueron *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1986-1995), *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999-), *Inu-Yasha* (Rumiko Takahashi, 1996-2008), *Death Note* (Tsugumi Oba y Takeshi Obata, 2003-2006), *Ruroni Kenshin* (Nobuhiro Watsuki, 1994-1999), *Love Hina* (Ken Akamatsu, 1998-2001), *Slam Dunk* (Takehiko Inoue, 1990-1996), y *The Prince of Tennis* (Takeshi Konomi, 1999-2008). Esta muestra cubre varios *shounen manga* arquetípicos además de incluir dos títulos de temática deportiva (pertenecientes al subgénero de *shounen* conocido como *spokon* en el que los personajes se dedican a la práctica de algún deporte) y un *harem manga* (cómic japonés en el que un personaje masculino debe convivir o tratar con multitud de chicas enamoradas de él). Tras el análisis de dichas obras se obtuvo un total de 42³ personajes femeninos que fueron estudiados sistemáticamente a través de una ficha

² Con *seinen manga* haremos referencia a los cómics destinados a jóvenes adultos. No debe ser confundido con el *seinen manga* o cómics de contenido pornográfico puesto que, aunque ambos se pronuncian igual, se escriben con caracteres japoneses (*kanjis*) diferentes (Moliné, 2002: 271).

³ Los personajes Bulma y Chichi de la serie *Dragon Ball* aparecen contabilizados doblemente puesto que la extensión de la obra en la que participan hace que sean representadas como jovencitas y, más adelante, como mujeres maduras, cubriendo así dos arquetipos cada una de ellas.

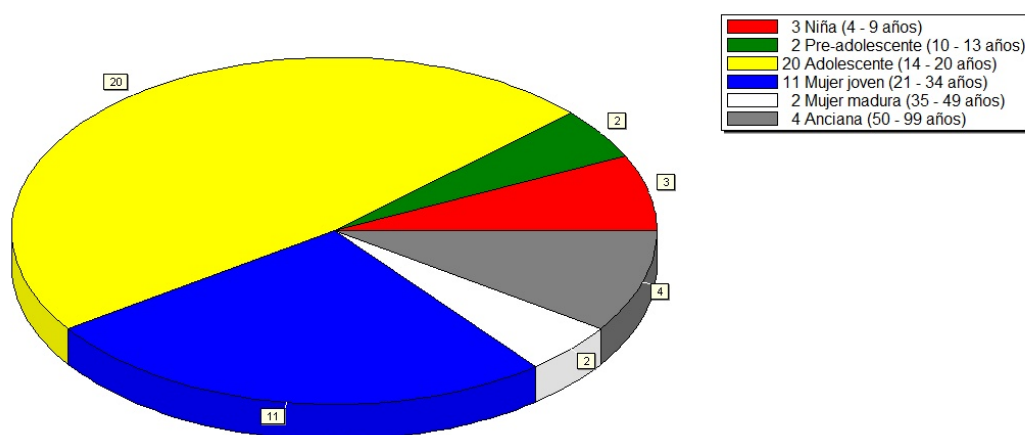
de análisis de personajes construida a partir de conceptos procedentes de la teoría narrativa y feminista. Los datos recogidos en las fichas de análisis incluyen el nombre, la edad, la ocupación, su naturaleza protagonista o antagonista, su papel principal o secundario y su descripción como persona, como rol y como actante. A partir del establecimiento de estas variables y los cruces que se dan entre ellas de forma sistemática ha sido posible identificar una serie de patrones que se repiten en ciertos personajes y que vienen a conformar una serie de arquetipos iconográficos del personaje femenino en el cómic japonés de acción y aventuras.

EDAD, PROFESIÓN Y RELEVANCIA DE LOS PERSONAJES FEMENINOS.

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

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

Cuadro 1. Edad de los personajes femeninos.

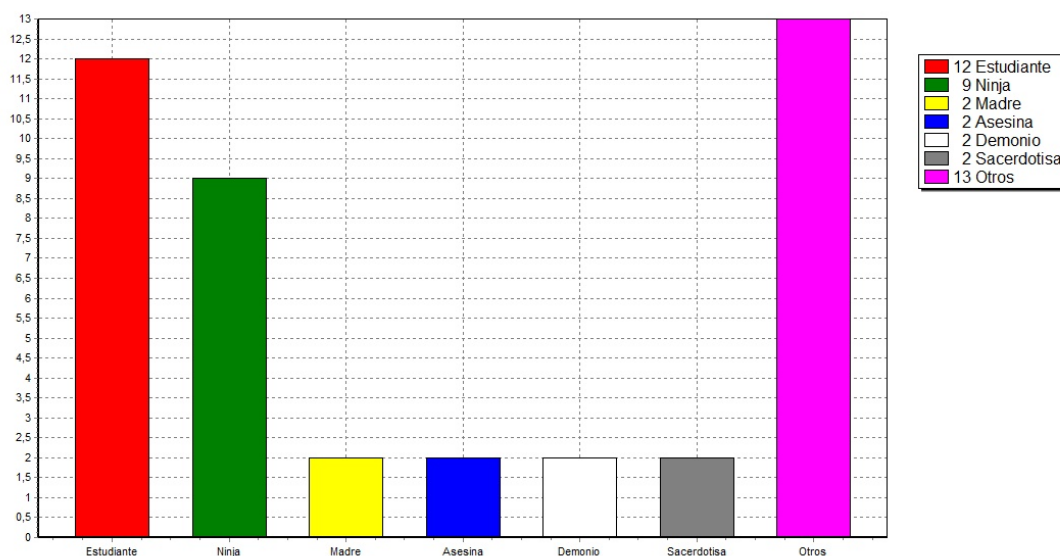


En términos generales, la edad del personaje femenino en el *shounen manga* y *anime* oscila entre los 14 y los 28 años por lo que encontramos multitud de personajes jóvenes y atractivos. Los personajes femeninos niños, pre-adolescentes, maduros y ancianas son más escasos y su aparición está condicionada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

del personaje guarda una relación determinante con el arquetipo gráfico que desempeña el personaje.

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

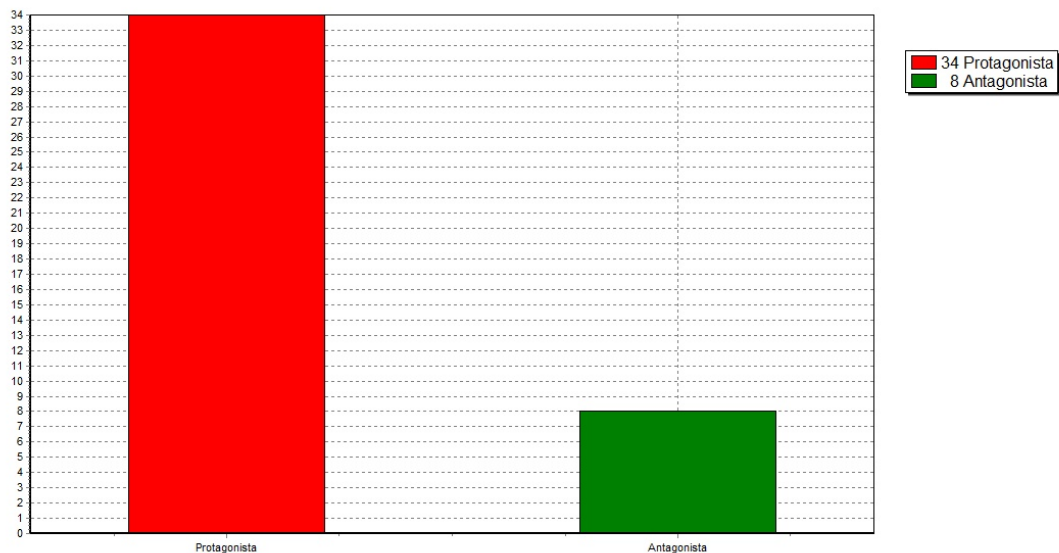
Cuadro 2. Ocupación de los personajes femeninos.



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

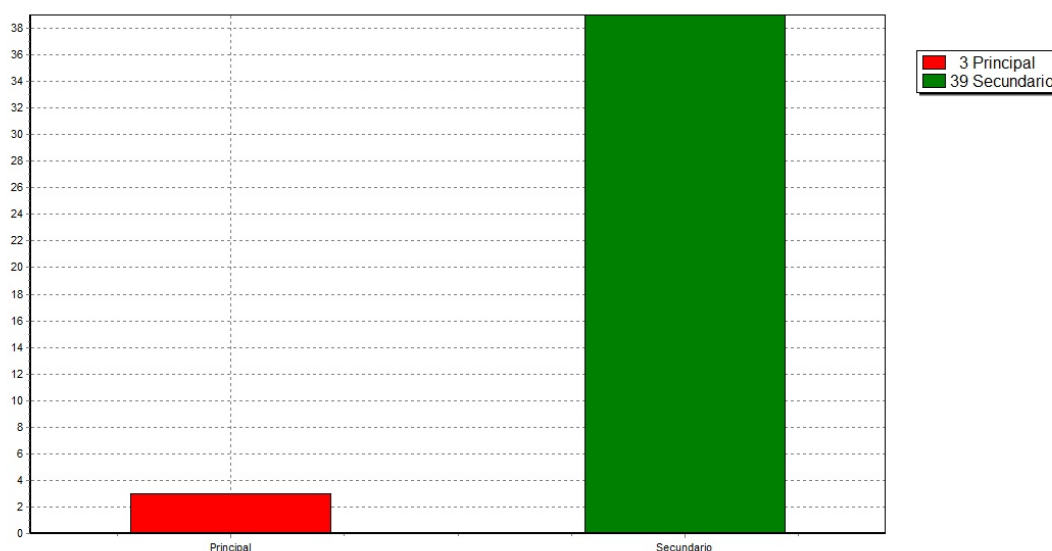
shounen manga y anime. Únicamente los personajes femeninos caracterizados como villanos, demonios o enemigos van en contra de lo establecido y, en muchos casos, no lo hacen por voluntad propia sino por la de algún personaje masculino al que aman o que, de algún modo, controla su libertad.

Cuadro 3. Personajes femeninos protagonistas y antagonistas.



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

Cuadro 4. Personajes femeninos principales y secundarios.



ARQUETIPOS ICONOGRÁFICOS DEL PERSONAJE FEMENINO EN EL *SHOUNEN*.

Tal y como señala Eisner, “el cuerpo humano, la estilización de sus formas, la codificación de su gesticulación emocional y sus expresivas posturas, todo ello está almacenado y registrado en la memoria, formando un vocabulario no verbal de gestualidad” (Eisner, 1990: 102). Este inventario de cuerpos, gestos y posturas es la base inicial desde la cual los creadores de cómics, y más tarde los animadores que adaptan dicha obra a la animación, comienzan a construir sus personajes gráficamente, pues toman como referentes a personas reales, personajes previos o rasgos concretos para elaborar a los protagonistas de sus narraciones. Steven y Danner sugieren que detrás de cada personaje subyacen diversos paradigmas centrales o arquetipos que se remontan a los primeros mitos y leyendas, los cuales se combinan entre sí y evolucionan hasta conformar la amplia galería de personajes que podemos encontrar en cada obra (Steven y Danner, 2007: 22). En el caso del *manga* y el *anime*, la construcción iconográfica de los personajes es una herramienta esencial que se nutre de numerosos estereotipos y arquetipos previamente establecidos por obras de éxito, por la sociedad o incluso por producciones de otros medios expresivos. En términos generales, los personajes arquetípicos gráficamente o estereotipados suelen apreciarse como poco trabajados. Así, Varillas señala que “casi siempre que recurrimos a un repertorio de convenciones iconográficas para modelar a un personaje, estamos limitando la especificidad de ese modelo, creando por consiguiente, un estereotipo, un personaje plano” (Varillas, 2009: 44). No obstante, la utilización de estos personajes “tipo” proporciona una interesante economía narrativa al permitir caracterizar con tan sólo unos rasgos la apariencia (y, probablemente, la personalidad) del personaje en cuestión.

A continuación desglosaremos los diferentes arquetipos iconográficos de personajes femeninos hallados en nuestro análisis de los *manga* y *anime* de acción y aventuras para adolescentes. Los criterios para catalogar los personajes dentro de un arquetipo u otro proceden esencialmente de su construcción icónica y los factores analizados son el tamaño del cuerpo, la proporción anatómica, la longitud, la forma y el color del cabello, el peinado, el tamaño, la forma y el color de los ojos, la expresión del rostro, el vestuario y el uso de algún tipo de complemento. También se han tenido en cuenta las posiciones y posturas habituales que mantienen los personajes, pues a través de ellas se transmite una cierta impresión de su personalidad y su carácter. En total, han

sido identificados 20 arquetipos iconográficos femeninos que serán introducidos a continuación por orden de los más comunes a los menos habituales.

- Joven atractiva

La muchacha de aspecto joven y atractivo con un cuerpo proporcionado, piel pálida, cabello a media melena o largo, ojos grandes y una figura equilibrada es el arquetipo iconográfico más habitual en el cómic y la animación japonesa de tipo *shounen*. Dado que esta obra está orientada a una audiencia masculina, muchos personajes femeninos aparecen dibujados de forma atractiva para atraer y contentar al público al que se dirige. Normalmente presentan un busto abultado y suelen vestir ropas que potencien sus encantos. Personajes como Bulma (*Dragon Ball*), Sakura (*Naruto*) o Kaoru (*Kenshin*) son buenos ejemplos de este arquetipo.

- Tetona

Un arquetipo muy común en estas obras es el de la mujer de grandes pechos, prácticamente de un tamaño desproporcionado para su figura. En general, los personajes femeninos con el pecho grande suelen ser mujeres adultas de más de 24 años o ancianas, por lo que se trata de un atributo vinculado a la edad y a la experiencia. En algunos casos ciertos personajes jóvenes o adolescentes también presentan este atributo, lo cual es percibido como un evidente acto de *fan service*. Es decir, la inclusión de personajes tetonas y la atención que se presta al movimiento de sus senos es una estrategia para cautivar al espectador adolescente que, bajo el influjo de las hormonas, encontrará un instrumento idóneo sobre el que canalizar su tensión sexual. Este tipo de personajes suelen resultar muy populares entre los jóvenes y su uso implica el fetichismo más absoluto de la figura femenina. Los personajes Mutsumi (*Love Hina*) o Tsunade (*Naruto*) entran dentro de este arquetipo.

- Adulta neutra

Las mujeres adultas entre los 22 y los 34 años suelen aparecer representadas en ocasiones como carentes de atractivo sexual marcado. Normalmente desempeñan un rol estrictamente profesional y secundario, por lo que no destacan demasiado físicamente. Aun así, a pesar de no ser bellezas despampanantes, todas ellas presentan un cuerpo proporcionado y una figura equilibrada. En ningún caso encontramos marcas de fealdad, gordura u otras características que las conviertan en personajes no atractivos. Como ejemplo podemos señalar a los personajes Konan (*Naruto*) y Kiyomi (*Death Note*).

- Adulta sexy

A diferencia de la “adulta neutra”, la adulta sexy es aquella mujer que ha superado los 20 años y que aparece representada de forma tremendamente provocativa. En este caso nos encontramos con mujeres con peinados a la moda, cabellos rubios o castaños (casi nunca negros), maquilladas y con un estilismo muy marcado. Las prendas de vestir de estos personajes permiten intuir o vislumbrar su esbelta figura, por lo que son muy comunes las transparencias, los amplios escotes, las faldas cortas o los kimonos con aberturas que permitan observar los senos o los muslos. Normalmente este arquetipo iconográfico suele vincularse a personajes antagonistas y la marcada sensualidad de las “adultas *sexies*” contrasta abiertamente con la timidez, la pureza y la castidad de las protagonistas femeninas. Yumi (*Kenshin*) y Halle (*Death Note*) encajan en esta categoría.

- Chica tímida

El arquetipo de la chica tímida es bastante común en personajes de edad pre-adolescente o adolescente. Se trata de una chica mona, hermosa, de cabello largo o corto que normalmente aparece representada en una postura apocada y retraída. Tiende a sonrojarse muy a menudo y es bastante frecuente que aparezca con gafas. Suelen desviar la mirada continuamente o clavarla en el suelo. Hinata (*Naruto*) y Shinobu (*Love Hina*) representan a la perfección este arquetipo.

- Guerrera atractiva

Al ser el *shounen* un género centrado principalmente en los relatos de acción y aventura, es muy común que los personajes femeninos sepan luchar o estén entrenados en algún tipo de arte marcial. El arquetipo de la guerrera atractiva hace referencia a esos personajes que se dedican a luchar contra enemigos o cazar monstruos con un atuendo sensual y atractivo. En general encontramos kimonos o armaduras que dejan al descubierto las piernas de las chicas o incluso monos ajustados que realzan su figura de modo provocador. En muchos casos, parece que estas guerreras se preocupan más por su aspecto que por su propia seguridad en la batalla, pues en escasas ocasiones llevan protecciones o armaduras realmente útiles. Los personajes de Sango (*Inu-Yasha*) o Ino (*Naruto*) son buenos ejemplos.

- Estudiante de secundaria con uniforme

Nos encontramos con una imagen muy arquetípica que aparece prácticamente en toda la producción de cómic y animación japonesa como es la colegiala que viste un uniforme escolar. Generalmente consta de una falda plisada y una blusa de tipo marinero con un pañuelo. Dichos uniformes suelen ser de color blanco con detalles en azul, verde o rojo, según el diseño del personaje. La colegiala es un arquetipo variable que, por un lado, puede representar la inocencia y la ingenuidad pero que, por el otro, ha sido convertida en un fetiche sexual hasta la saciedad. Este aspecto queda contrastado en las muchas escenas en las que las faldas de las colegialas son levantadas, ya sea por el viento, por la mano de algún chico descarado o por algún accidente, dejando ver las braguitas de las muchachas. Ejemplos de colegialas en el *shounen* serían Kagome (*Inu-Yasha*) y Haruko (*Slam Dunk*).

- Anciana

De los 20 arquetipos iconográficos identificados, el de la anciana es el único que presenta rasgos poco atractivos o de fealdad. Las mujeres mayores suelen aparecer en el *manga* y el *anime* como personajes bajitos, muy gordos o delgados, con una figura descuidada y poco atractiva, con arrugas, manchas en la piel, cabellos grises y ropajes anchos, como túnicas o faldas. Sus movimientos suelen ser lentos y torpes. Kaede (*Inu-Yasha*), Chiyo (*Naruto*) y Sumire (*The Prince of Tennis*) son las tres únicas ancianas que han aparecido entre los 42 personajes analizados. Un caso curioso es el de Tsunade (*Naruto*) puesto que aunque la edad del personaje supere los cincuenta años, su apariencia externa es la de una joven de treinta años. Esto se debe a que el personaje utiliza una técnica ninja para mantener su juventud intacta a base de sacrificar su esperanza de vida. Literalmente, prefiere vivir poco y gozar de atractivo físico a convertirse en una mujer mayor con arrugas, por lo que representa el paradigma de la juventud y el atractivo físico a toda costa tan presente en los personajes femeninos del *shounen manga* y *anime*.

- Chica con mucha energía

Este arquetipo suele estar representado por niñas, chicas pre-adolescente y, en menos casos, adolescentes con una gran cantidad de energía y dinamismo. Suelen ser delgadas, menudas, con poco o nada de pecho, pelo recogido y vestuario atractivo que deja ver sus piernas o brazos continuamente al descubierto. Dichos personajes parecen ser hiperactivos, por lo que son muy dinámicos y continuamente están demostrando la energía que poseen interviniendo en todo tipo de actividades o con un discurso rápido y entrecortado. No obstante, una vez que se calman o se duermen, suelen ser jóvenes monas y atractivas. Kaolla (*Love Hina*) o Misao (*Kenshin*) encarnan este arquetipo.

- Belleza típicamente japonesa

Un arquetipo iconográfico muy interesante es el de la belleza típicamente japonesa, es decir, el de aquellos personajes femeninos cuyas facciones, vestuario y peinado encajan perfectamente con el ideal de belleza japonés tradicional. En este caso nos encontramos con jóvenes o mujeres de piel pálida, ojos afilados de color oscuro, figura proporcionada sin mucho pecho y largo cabello oscuro lacio que puede caer libre sobre la espalda o aparecer recogido. Estos personajes suelen vestir ropa tradicional japonesa, como kimonos, trajes de kendo o trajes de sacerdotisa. Normalmente este arquetipo gráfico suele ir unido a una personalidad distante, fría, tranquila y reservada. Personajes como Kikyo (*Inu-Yasha*) o Motoko (*Love Hina*) pueden ser vistos como representantes de este arquetipo.

- Deportista

Dentro del *spokon* o *manga* deportivo no es nada habitual encontrar a personajes femeninos que practiquen deportes puesto que normalmente son realizados por los chicos. No obstante, en algunas obras sí que podemos observar a chicas vestidas como deportistas. Normalmente son presentadas con el uniforme de deporte del colegio al que asisten, el cual suele consistir en unos pantalones muy cortos que dejan visibles buena parte de sus muslos y una ajustada camiseta. En otras obras, dependiendo del contexto, también pueden aparecer caracterizadas según la práctica de un deporte concreto, como el kendo, la natación o el atletismo. En general son chicas atractivas con una figura muy proporcionada y esbelta. Ayako (*Slam Dunk*) es quizás el personaje más representativo de este arquetipo aunque también Motoko (*Love Hina*) o Kaoru (*Kenshin*) aparecen caracterizadas habitualmente como deportistas.

- Joven sexy

Aunque suele ser más habitual encontrar a mujeres mayores de 20 años en el rol de "sexy", también algunas obras presentan chicas adolescentes con vestuario provocativo, actitudes seductoras y una figura muy atractiva. Funcionan de modo similar a la "adulta sexy" y actúan como contrapunto a otras figuras femeninas como la chica tímida, la colegiala o la joven atractiva. El ejemplo más representativo es Misa (*Death Note*).

- Mujer madura

El arquetipo de la mujer madura, aquella cuya edad se encuentra entre los 35 y los 49 años, es uno de los más escasos en el *shounen manga* y *anime*. Tan sólo dos personajes aparecen representados de este modo, los cuales se caracterizan por mantener una buena figura, llevar el

cabello corto o recogido y vestir vestidos, abrigos o suéteres. La marca de su edad viene dada a través de la presencia de arrugas en su rostro, generalmente bajo los ojos o en la comisura de los labios. Estos personajes, que suelen desempeñar el rol de madre, son muy poco frecuentes y su campo de acción es muy limitado. Chichi (*Dragon Ball*) y Bulma (*Dragon Ball*) son los únicos personajes que podemos ubicar en esta categoría y cabe mencionar sus orígenes como guerrera atractiva y joven atractiva respectivamente en la primera parte de la historia. No obstante, conforme el relato avanza y ganan en edad, aparecen representadas como mujeres maduras al tiempo que su protagonismo es reducido considerablemente.

- Sacerdotisa

Al igual que ocurría con la colegiala o la deportista, el arquetipo de la sacerdotisa se basa en el uso de una determinada ropa por parte del personaje femenino. Por sacerdotisas nos referimos a las “*miko*” japonesas, las sirvientas de los templos *shinto* cuyo vestuario principal consiste en una *hakama* (falda dividida) de color rojo escarlata, una camisa blanca con hombros sueltos y un *tabi* (calcetines tradicionales japoneses). Este arquetipo, que puede estar representado por mujeres adolescentes, adultas, maduras o ancianas, suele vincularse con el de la belleza tradicional japonesa. En general, la sacerdotisa transmite una imagen de pureza, contención y armonía. Kikyo (*Inu-Yasha*) y Kaede (*Inu-Yasha*) son las sacerdotisas que aparecen en nuestra muestra.

- Extranjera

Tan sólo uno de los personajes femeninos analizados aparece caracterizado como extranjero o procedente de un país distinto a Japón, pero sus marcas resultan evidentes. Se trata de un personaje con la piel muy morena y el cabello rubio, dos elementos contrarios al arquetipo de la belleza tradicional japonesa. También los ropajes pueden indicar esta procedencia foránea y, en concreto, es habitual encontrar a personajes japoneses con trajes, peinados y objetos inspirados en China. Kaolla (*Love Hina*) es el único personaje extranjero señalado aunque los ropajes de Tenten (*Naruto*) presenten referencias a China.

- Joven neutra

La joven neutra viene a ser el personaje adolescente o joven que, sin llegar a ser feo, no resulta atractivo ni sexy. Tan sólo uno de los personajes analizados puede ser incluido en este tipo y se trata de Temari (*Naruto*), una chica con el cabello rubio crispado y recogido en cuatro moños, un rostro redondeado y un vestuario poco atractivo.

- Adulta atractiva

La adulta atractiva sería aquel personaje femenino adulto que resulta agradable y hermoso físicamente pero que no llega a resultar sexy y provocador. Resulta difícil encontrar a este arquetipo puesto que la mujer adulta en el *shounen manga* y *anime* suele aparecer como entidad neutra o, al contrario, como mujer muy sexy y voluptuosa. Aun así, podemos señalar a Naomi (*Death Note*) o a Kagura (*Inu-Yasha*) como representantes de este arquetipo.

- Niña alegre

La niña alegre es aquella chiquilla de tamaño pequeño, piel pálida, cabello largo y desaliñado que se comporta y actúa de forma inocente. Suelen inspirar ternura y delicadeza tanto en la audiencia como en el resto de personajes. Rin (*Inu-Yasha*) es un ejemplo perfecto.

- Niña tímida

La niña tímida es la chiquilla pequeña que se cierra en sí misma y rehúye a cualquier desconocido. No habla más allá de lo necesario y sus ojos suelen clavar la mirada en el suelo. Viene a ser una versión previa de la chica tímida. Kanna (*Inu-Yasha*) representa este arquetipo.

- Niña traviesa

La niña traviesa es aquella chiquilla con multitud de energía y actividad que disfruta poniendo en apuros a los demás personajes. Normalmente son personajes pequeños, hermosos, con el cabello largo y una mirada aguerrida y desafiante. Suelen presentar algún rasgo en su vestuario que indique su naturaleza activa como gorras, petos o zapatillas deportivas. Puede ser considerada como una versión previa de la chica con mucha energía. Sarah (*Love Hina*) es un buen ejemplo de niña traviesa.

CONCLUSIONES

El personaje de un cómic o una serie de animación es una construcción compuesta por sus rasgos gráficos por un lado y por sus funciones narrativas por el otro. Tal y como señala Muro, "la figura icónica del cuerpo puede cumplir la función que el nombre propio desempeña en la narrativa, como núcleo sobre el que se efectúa la referencia que constituye el personaje" (Muro, 2004: 199-200). En este sentido, la apariencia física del personaje supone una descripción básica puesto que simplemente con observar sus características iconográficas podemos llegar a concebir una cierta idea de sus funciones narrativas, su posición en el relato y su construcción como persona.

Dada la naturaleza eminentemente industrial del cómic y la animación japonesa, donde los productos culturales son seguidos por millares de consumidores y deben luchar por hacerse un hueco en un mercado saturado, el uso de arquetipos gráficos que han demostrado ser efectivos en obras previas se convierte en una garantía de éxito. Pese a que autores como Varillas sostienen que el uso de personajes estereotipados conlleva la reducción de la calidad de la obra⁴, lo cierto es que varios de los personajes analizados en este estudio presentan una profundidad narrativa que trasciende completamente su forma icónica estereotipada. Por ello, aunque en general el uso de personajes arquetípicos pueda restar originalidad al relato, la habilidad de los creadores consiste en utilizar esas fórmulas, esos "moldes" establecidos, como un punto de partida sobre los que aplicar su originalidad y creatividad.

No obstante, la repetición de arquetipos conlleva el establecimiento de ciertas asociaciones entre los rasgos físicos e iconográficos de los personajes y su posible función en el relato. Jiménez Varea sostiene que para que una imagen sea asociada al significado estándar que la convertiría

⁴ "Parece complicado, por otro lado, crear una personalidad compleja cuando hablamos de un producto cuya elaboración está férreamente condicionada por las exigencias de su público (...). Éste es el caso de (...) los miles de personajes japoneses que repiten un modelo precedente garante de éxito (es decir, de casi todos los cómics que tienen una cierta estabilidad comercial y un público fiel). Cuando una historia no muestra atisbos de conclusión alguna, cuando insiste una y otra vez en unos motivos estandarizados en un personaje concreto, difícilmente podremos hablar de personajes redondos o de obras de un nivel cultural alto, estamos más bien ante productos alimenticios, creaciones comerciales de asimilación rápida y un público estable" (Varillas, 2009: 45-46).

en un estereotipo la forma gráfica y el sentido han de estar vinculados indisolublemente a través de tres vías no excluyentes (Jiménez Varea, 2001: 110). Por un lado encontraríamos patrones comunes e innatos de conducta que favorecen el éxito de ciertos arquetipos a través de su repetición, como ocurre con los personajes femeninos de pechos desmesurados. En segundo lugar estaría la influencia sociocultural a través de la cual se adoptan estereotipos ya establecidos, como sucede con la figura de la sacerdotisa, cuya imaginería aparece plenamente integrada en las obras culturales japonesas desde hace siglos. En tercer lugar estarían las imposiciones editoriales, tecnológicas, legales y comerciales, como el hecho de utilizar un género determinado para obtener el éxito a través de fórmulas ya establecidas. Esto resulta evidente en el caso de los personajes femeninos co-protagonistas, que suelen mantener una serie de características estables que se repiten de obra en obra.

En lo que respecta al corpus de personajes femeninos analizados en esta investigación, debemos señalar que el personaje femenino del cómic y la animación japonesa de acción y aventuras resulta más plano, lineal y estático que el masculino. Esto resulta evidente en el escaso número de personajes femeninos principales (apenas 3 de los 42 analizados), ya que casi siempre suelen desempeñar roles secundarios o muy secundarios, pero también en la escasa diversidad existente en sus representaciones gráficas. Aun así, es posible identificar una serie de patrones iconográficos en los personajes femeninos del *shounen manga* y *anime*:

- En términos generales, la mayoría de los personajes femeninos son jóvenes y muy atractivos. La fealdad, la gordura y los rasgos físicos desagradables tan sólo aparecen en las ancianas.
- Los personajes femeninos de ojos grandes y redondeados son más buenos, amables y positivos que aquellos personajes con los ojos pequeños y afilados.
- Las rubias suelen ser más activas, violentas, agresivas, polémicas y luchadoras que los personajes cuyo cabello es de otro color.
- El cabello moreno u oscuro es habitual en chicas tímidas, tranquilas o de belleza tradicional japonesa.
- Cuando los personajes femeninos son jóvenes suelen llevar el cabello largo y suelto. Cuando envejecen, o bien llevan el cabello más corto o lo suelen llevar recogido.
- Las niñas pequeñas son todas muy monas, hermosas, menudas y con el pelo largo y suelto.
- Encontramos tres grados de atractivo en los personajes femeninos adolescentes y adultos: neutro (no son personajes feos pero tampoco especialmente hermosos), atractivos (personajes femeninos bellos, con curvas y una figura esbelta) y *sexies* (personajes femeninos hermosos con curvas destacadas que son realzadas por un vestuario provocativo).
- El pecho desmesurado es un rasgo recurrente en multitud de personajes femeninos. Puede aparecer tanto en personajes *sexies* como en otros más tímidos o despistados, por lo que viene a ser un rasgo general que aparece sobre todo en mujeres jóvenes, adultas y ancianas.
- Encontramos varios arquetipos basados en el uso de un determinado vestuario: la colegiala, la sacerdotisa y la deportista. Esto permite que un mismo personaje femenino pueda aparecer caracterizado en determinados momentos de este modo. De hecho, Kagome (*Inu-Yasha*) aparece vestida como estudiante, como *miko* y como deportista en diferentes episodios de su serie, aunque su arquetipo general sea el de "estudiante".
- Los personajes femeninos *sexies* tienden a ocupar el rol de antagonistas de los personajes masculinos, en contraposición a los personajes femeninos protagonistas más castos, puros y virginales.

- En los cómics de temática deportiva el personaje femenino no practica deportes sino posiciones secundarias como animadora, espectadora o manager del equipo masculino.

Todas estas observaciones están basadas en el análisis de los personajes femeninos de ocho series concretas pero pueden ser extrapoladas a otros *shounen manga* y *anime*. Aunque otras obras puedan presentar nuevos arquetipos o evoluciones de los que aquí se recogen, creemos que la galería iconográfica de personajes femeninos desarrollado en el presente trabajo es un recurso útil que permite la mejor comprensión de la posición de la mujer en el cómic y en la animación japonesa para adolescentes masculinos además de proporcionar una serie de modelos y referentes útiles para posteriores análisis de personajes en el *manga* y el *anime*.

BIBLIOGRAFÍA

Eisner, Will (1990): *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Norma Editorial, Barcelona.

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

Jiménez Varea, Jesús (2001): "Símbolos y estereotipos: La moral a través de la imagen en el cómic", en Fernández Gómez, Jorge David, Lasso de la Vega, Carmen y Pineda Cachero, Antonio (eds.): *Cómic, Comunicación y Cultura. El cómic en el nuevo milenio*, Facultad de Ciencias de la Información, Sevilla, 109-119.

López Rodríguez, Francisco Javier (2010): "La superación del cuerpo en las series de animación japonesas", en Gordillo, Inmaculada y Guarinos, Virginia (eds.): *Todos los cuerpos. El cuerpo en televisión como obsesión hipermoderna*, Babel Editorial, Córdoba (Argentina), 227-246.

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

Muro, Miguel Ángel (2004): *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, Servicio de publicaciones de la Universidad de la Rioja, Logroño.

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

Varillas, Rubén (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Viaje a Bizancio Ediciones, Sevilla.