

La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del *Shônen Manga*¹

Andrea de Pablo Rodríguez
Universidad de Zaragoza
andrea5piscis@hotmail.com

Resumen

Actualmente asistimos al resurgimiento del relato fragmentado y el mito como forma de relacionarnos con una realidad cada vez más cambiante. Esto ha ayudado a la consagración del *manga* o cómic japonés como elemento de *soft power*, es decir un elemento de cultura popular que puede servir a la divulgación de algunos de los preceptos ideológicos nipones. En este sentido, nos interesa observar cómo se da la ideología de género japonesa en el *Shônen manga*, o *manga* para adolescentes varones, con el fin de fijarnos en personajes femeninos que para poder ejercer el poder en la misma manera que sus homólogos masculinos deben tender a la hibridación genérica. En el presente trabajo intentamos explicar cuales son estos procesos de hibridación, cómo funcionan y qué correspondencia tendría con la realidad de la sociedad japonesa.

Palabras clave: *manga*, cómic, *shônen manga*, feminismo, mujer fálica.

Abstract

Nowadays, we are attending a new rise of the fragmented story and the mythe as a way to interrelate a changing reality. This fact has helped *manga* to become a *soft power* element, which means a cultural popular product that may serve as form of Japanese Ideology circulation. In the present paper, I will try to analyze the way in which Japanese Gender Ideology is represented in *Shonen manga*. This analyze will focus on female characters that need some kinds of gender hybridations to exercise power in the same way theirs male counterparts do. Finally, I will try to explain the nature and functions of those processes of hibridation, and how are they related to real Japanese Society.

Key words: *manga*, comic, *Shônen manga*, feminism, phallic woman.

Introducción: El *manga* como elemento de *softpower*

En la actualidad nos hayamos ante la “resurgencia del mito”², lo que “se confirma más particularmente en periodos de inseguridad

mundializada, que estimulan nuestra necesidad de búsqueda de verdad, de sentido de la vida, así como nuestra sed de magia y misterio³.” Es en esta encrucijada cuando surge la peculiaridad del *manga*, un producto supuestamente creado en primera instancia

sólo para el público nipón, pero que terminará siendo difundido en todo el mundo. Esto se debe a diversas causas: desde la diversidad temática y de público del cómic japonés⁴, una estructura editorial que genera grandes beneficios⁵, pero sobre todo la capacidad del *manga* para edificarse como *pure pleasure product*⁶, al satisfacer las seis necesidades psicológicas básicas⁷. Además, las innovaciones morfológicas y visuales del *manga* moderno ayudan a que el lector se sumerja mejor en la historia e, incluso, se involucre con la misma⁸.

No es de extrañar que el *manga* se haya convertido en un instrumento de *soft power*, es decir, un elemento cultural que sirve para influenciar positivamente la imagen de la cultura que lo ha creado en otros ámbitos⁹, pero también dentro de la misma. Curiosamente, a veces se observa una sorprendente disparidad entre los códigos de conducta japoneses y el comportamiento aparentemente más anarquista de algunos personajes de *manga*. Concretamente, nos referimos al hecho de que ya en los albores del estudio del *manga* en Occidente, el estudioso norteamericano Frederick L. Schodt constataba la cada vez mayor presencia de personajes femeninos independientes y fuertes en el *Shônen manga*¹⁰, lo que, obviamente, contradice nuestra estereotipada visión de la mujer japonesa como sumisa y complaciente. El presente trabajo pretende analizar estos personajes y establecer si esto se correspondería con un replanteamiento de los roles de género tradicionales, como proponen algunas feministas, tales como Susan Napier, o, más bien, se trataría tan sólo de una fantasía masculina, como afirma Tamaki Saitô¹¹.

Antecedentes: de la princesa caballero al cuerpo cibernético

El primer autor en crear un *manga* con una protagonista femenina de rol activo fue Osamu Tezuka con su obra *Ribbon no Kishi*, conocida en Occidente como *La Princesa Caballero* (1954). Sin embargo, a pesar de su aparente innovación, en realidad no hay un cuestionamiento de los roles de género, ya que la protagonista acaba reconciliándose con su naturaleza femenina al enamorarse¹². Este mismo recurso será retomado en los años setenta, época dorada para el *Shôjo Manga*, con obras como *La rosa de Versalles* (1972) de Riyoko Ikeda, ambientado en la Francia inmediatamente anterior a la Revolución, y cuya protagonista, Lady Oscar-François de Jarjays, deberá renunciar también a su feminidad para cumplir las expectativas de su padre. Finalmente, la naturaleza femenina volverá a resurgir por medio del amor¹³. Mucho más reciente sería *Utena, la chica revolucionaria* (1996), de Chiho Saito y Be Papas¹⁴, donde encontramos la oposición entre la activa y principesca Utena, y Anthy, que encarna los valores tradicionalmente femeninos de sumisión y fidelidad. Así, en estos *mangas* se puede apreciar cómo la protagonista vive el travestismo como imposición para la consecución de fuerza y poder y como una coacción a su verdadero ser femenino.

En los ochenta aparece el *Seinen Manga*, siendo uno los subgéneros preferidos el *cyberpunk*. Sin embargo, en la creación del *Cyborg*, en vez de superar el disformismo biológico que separa lo masculino de lo femenino, creando una nueva forma de vida neutra¹⁵, en estos *mangas* asistimos a

una cierta pulsión por recrear a la mujer al más puro estilo Pygmalión¹⁶. Este diálogo entre feminidad y construcción de cuerpos entraría en relación con los mecanismos de construcción de género, ya que las normas performativas del sexo también regulan nuestro concepto de humanidad¹⁷. Así, si “el hombre es el ser completo, el sujeto humano, cuya transcendencia está más allá del cuerpo”¹⁸, y “la mujer es el otro, subjetivado o negado, encarnado en un cuerpo femenino y limitado al deseo”, lo que ocurre en realidad es que la ciencia-ficción vuelve a feminizar cuerpos que, en teoría, no tendría que tener género¹⁹. De esta manera, protagonistas como la teniente Motoko Kusanagi, de *Ghost in the Shell* (Masamune Shirow, 1989); o Gally, de *Gunnm* (Yukito Kishiro, 1990), se describen como una hibridación entre masculinidad y feminidad, entre fuerza y sensualidad²⁰.

Los personajes en el *Shônen Manga*

En cuanto al *Shônen Manga*, enseguida nos percatamos de que mientras la mayoría de protagonistas masculinos ostentan un poder destructivo y fácilmente perceptible para el lector, los poderes de sus compañeras tienen un componente mucho más esotérico, latente, que suele relacionarse con la protección de la vida. Debido a ello, muchos personajes femeninos del *Shônen Manga* “deberán masculinizarse, ya sea simbólicamente o físicamente²¹.” Asistimos, pues, a la construcción de mujeres fálicas, casi hombres encubiertos tras todo un entramado simbólico²².

El primer recurso que utilizan algunos de estos personajes sería el travestismo, como ya veíamos al hablar del *Shôjo Manga*.

Este sería el caso de Hina, capitana de la Marina en *One Piece*, que, a pesar de su larga cabellera, labios y figura curvilínea, viste traje con pantalón y guantes²³. En este sentido, debemos recordar que en muchos *Shônen Manga* se dan estructuras jerárquicas de naturaleza eminentemente castrense, que exigen la utilización de un uniforme, por lo que personajes como Retsu Unohana (*Bleach*) se ven inmersos en un travestismo indirecto.

Otro elemento sería la espada, en calidad de arma simbólicamente masculina y, por lo tanto, fálica, en tanto que es elemento de poder y autonomía por excelencia. Dada su castración natural²⁴, la mujer deseará el falo para poder ostentar el poder, por lo que se acercará a la espada como sustituta. En este hecho residiría la razón por la que personajes eminentemente poderosos, como Elsa Scarlett (*Fairy Tail*), tienen una relación tan estrecha con este tipo de armas. Elsa no sólo lucha casi exclusivamente con ellas, sino que también se le representa con ellas en numerosas ilustraciones²⁵. A pesar de ello, Olivia Milla Armstrong (*Full Metal Alchemist*) parece llevar más allá esta aparente simbiosis entre mujer poderosa y espada. Olivia siempre aparece con su espada y frecuentemente se apoya en ella como si fuera un bastón, pose que refuerza su aire de autoridad, o, incluso, la esgrime para dar mayor contundencia a sus gestos²⁶. La simbología de esta espada quedaría reforzada en la escena en la que Olivia se enfrenta con el Generalísimo King Bradley, apoyados sobre sus respectivas espadas, muy similares entre sí²⁷. Asimismo, tenemos que tener en cuenta que la espada de Olivia es una herencia familiar, lo que la faculta como mujer fálica, heredera del orden patriarcal que usurpa²⁸.

Otra herramienta compensatoria sería la mutilación, algo que no tiene por qué significar sólo la pérdida de una parte del cuerpo físico, sino que implica también que el personaje renuncia a la unicidad del cuerpo femenino y, con ella, a su femineidad, debido a la vinculación entre la carne o cuerpo fragmentado y la identidad femenina²⁹. Ejemplo de ello sería la forma en que Sakura (*Naruto*) es atacada por una enemiga que le agarra cruelmente de su larga cabellera³⁰. Poco después, Sakura, escapa cortándose violentamente el cabello con el *kunai*³¹. Si llevamos esta consideración de la mutilación un paso más allá, podemos contemplar otros métodos que, a veces, pueden darse de forma simultánea. De este modo, Lan Fan (*Fullmetal Alchemist*) lleva máscara cuando lucha, como medio de cubrir no sólo su identidad si no también la belleza femenina representada en su rostro³². A esta mutilación simbólica del rostro le seguirá la mutilación más real de su brazo, hecho que compensará con un impresionante brazo artificial con una cuchilla que le facilita la lucha y, por ende, la exhibición de un poder teóricamente masculino³³. Por último, una mutilación especialmente simbólica y que tiene un gran peso en el *manga* estaría relacionada con los ojos³⁴. Un personaje en el que esta unión entre ojos y alma se ve claramente es Elsa Scarlett, al poseer un ojo mágico artificial incapaz de llorar de forma natural³⁵. Como hemos podido observar, algunos de los elementos compensatorios que hemos descrito operan como un sacrificio que el personaje tiene que realizar a cambio de un poder que, de otra forma, no tendría, cuando no se trata de un trauma irreversible. Un buen ejemplo de ello lo encontraríamos en *Claymore*, donde

las guerreras tienen que mezclar la mitad de su sangre con la de los mismos espectros que intentan combatir. Esto les ayuda a la hora de adquirir fuerza y destrezas sobrehumanas, a la par que poderes equiparables a los de sus enemigos. Sin embargo, dicha transformación tiene efectos considerables en la vida de estas guerreras. El más inmediato sería la alteración de sus rasgos, pues todas terminan adquiriendo un tono de ojos y cabello plateado³⁶. Una vez perdidas las cualidades que las definen como mujeres, el cuerpo y la belleza del mismo también se perverte, al igual que las cualidades que las definen como humanos. De hecho, esta correlación entre una femineidad pervertida y la pérdida de la humanidad lleva a la creación de la figura de la mujer-monstruo, en la que las *claymore* parecen encajar, y que también está muy presente en el folclore japonés, como demuestran los estudios de Hayao Kawai³⁷. Así mismo, esta asociación entre el cuerpo femenino y la monstruosidad parece originarse en la fantasía predípica de la madre fálica y la abyección hacia el cuerpo materno³⁸.

Además, las guerreras ni siquiera han podido elegir libremente la opción de luchar, sino que parten de una situación primigenia de victimización: “Casi todas ellas son huérfanas o han sido abandonadas. Sin que nunca las hayan querido, se encuentran un buen día con un espadón en la espalda luchando³⁹.”

Incluso a pesar de estas aparentes subversiones genéricas, la mujer fálica es, muchas veces, reinsertada en el orden patriarcal del que parece querer escapar por medio, una vez más, del amor. En *Claymore* observamos el cariño maternal que Theresa siente

por Claire niña⁴⁰, o como el amor romántico que los coprotagonistas de este *manga*, Claire y Raki sienten uno por el otro⁴¹. En resumen, las relaciones amorosas, sean del signo que sean, permiten volver a sacar a flote la emotividad esencialmente femenina de los personajes, re-humanizándolas, feminizándolas y resolviendo el paradójico constructor genérico que les originaba, con el fin de subrayar la idea de que la mujer debe ser preparada para roles comunales⁴².

Ficción y realidad

Japón parece un país preocupado por la igualdad de derechos de la mujer, como demuestra la creación de la EOL (o Ley de Igualdad de Oportunidades) en 1985 y 1992⁴³. Sin embargo, nos encontramos con que dicha ley carece de cláusula punitiva, por lo que todo ese esfuerzo legislativo queda en una mera mascarada⁴⁴. Así mismo, sigue resultando muy difícil que una mujer alcance altos puestos directivos en Japón, ya que la mayoría dan prioridad a la familia⁴⁵, pero también por la extrema dedicación que las empresas japonesas exigen⁴⁶.

Igualmente, Japón resulta ser hoy en día un país altamente preocupado por su escasa natalidad⁴⁷, situación de la que se suele culpar a la mujer trabajadora. Sin embargo, se ha demostrado que las causas de dicho fenómeno son, en muchos casos, exclusivamente económicas⁴⁸. Este prejuicio social demostraría hasta qué punto la sociedad japonesa sigue relegando a sus mujeres a roles eminentemente familiares⁴⁹, ya que parten de “la consideración de que las mujeres tienen muchas características positivas que complementan

las características que tienen los hombres⁵⁰.”

Curiosamente, podemos encontrar algunos correlatos interesantes entre lo que sucede en la empresa y en la sociedad japonesas y lo que hemos visto en el *Shōnen Manga*, pues, por un lado, en las organizaciones jerárquicas hay un obvio contraste entre la escasez de líderes femeninas frente al gran número de subordinadas, y, por otro, también vemos cómo se insiste en la emotividad femenina, aunque sea sólo para redimir a la mujer en última instancia.

Todavía no está clara cuál es, exactamente, la relación que existe entre el *manga* y el contexto social en el que ha sido construido. Incluso, autores como Tamaki Saitō desdennan el molesto hábito occidental de intentar encontrar una traslación de la realidad a la ficción.⁵¹ A pesar de ello, sí debemos intentar insistir en la posibilidad, no de una incomunicación absoluta, sino de una relación entre ficción y sociedad más sutil e indirecta. Pasemos ahora a recordar los conceptos de *tatema* y *honne*⁵²; cómo existe un comportamiento exterior dirigido a complacer al otro frente a una realidad interna, privada y desconocida. Es a esa realidad interna, difícilmente perceptible, a la que nos dirigimos.

La sociedad japonesa se rige por normas sociales poco flexibles, lo que no quiere decir que no haya algún momento en el que dichas normas se relajen. Esto es lo que, según Mijail Bajtin, ocurría en la Edad Media occidental con el Carnaval⁵³, y que, de forma análoga, ocurre en Japón con los *matsuri* o festivales, en los que también se da “a kind of controlled chaos⁵⁴.” El *manga* se convertía en un territorio ficcional donde la ideología oficial se pondría en entredicho por medio

de comportamientos y reacciones que jamás serían permitidos en la vida real⁵⁵. Una vez se cierre este espacio de dispersión, los valores interrogados terminarán superando la prueba de la duda, reforzados en la construcción moral del individuo y de la sociedad a la que pertenece.

Conclusiones

Como hemos podido ver, la mujer fálica que debe compensar la lacra de su feminidad para poder situarse activamente dentro de la trama no es una creación originaria del *Shônen Manga*, si no que existen antecedentes similares en la princesa caballero del *Shôjo Manga* y la *Cyborg*. En nuestro análisis de los elementos simbólicos de compensación hemos podido constatar que estos personajes, aparentemente fuertes, eran, en cierto modo, castigados por medio de mutilaciones y traumas. Si los personajes masculinos obtienen el poder sin más condicionamientos que el esfuerzo y la experiencia, los personajes femeninos tienden a ser devueltas al rol comunal debido a la intersección de las relaciones interpersonales.

La aparición de la mujer fálica en estas obras de ficción tiene poco que ver con una reivindicación de las mujeres en el *manga* o en la realidad⁵⁶, sino con una intrincada fantasía masculina centrada en la castración femenina. A pesar de ello, no podemos obviar que: “La afirmación más ideológica, de hecho, es la que pretende ser no ideológica, como afirmó Althusser, porque la función de la ideología es precisamente la naturalización, esconder su propia presencia y su forma de funcionar⁵⁷.” Es decir, aquellos valores que no llegan a pa-

sar por el proceso de ser cuestionados son el verdadero *honne* de los japoneses. Así, el *Shônen manga* nos hace ver que es más natural que un protagonista masculino ostente el poder, mientras que la única vía por la que una mujer podría luchar en igualdad de condiciones está sembrada de dolor y sacrificio. Sin embargo, deberíamos preguntarnos por qué la naturalización ideológica del *manga* permite la presencia femenina más que hace unas décadas. ¿Podríamos entrever en ello la aceptación de modelos femeninos alternativos, o simplemente hay un incremento en la espectacularidad sexual en el *manga*? Dicha cuestión quedará para un análisis posterior, si bien no podemos esperar una respuesta directa y literal.

Bibliografía

- ALVANOV, Zplanzani y HAFIZ, Ahmad, “Manga: Invisible Cultural “Imperialism” Through Popular Medium”, en: <http://www.fsd.itb.ac.id/wp-contest/uploads/04-full.paper-comic-cultural-imperialism.pdf>.
- BAJTIN, Mijail, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza, 1998.
- BRENNER, Robin. E., *Understanding Manga and Anime*, London, Libraries Unlimited, 2007.
- BEAUVOIR, Simone de, *Le dixième sexe. Vol.1, Les faits et les Mythes*, París, Gallimard, 1991.
- BOSH, Esperanza, GIBI, Margarita y FERRER, Victoria A., *Historia de la Misoginia*, Barcelona, Anthropos, 1999.
- BOUISSOU, Jean-Marie, “Japan’s Growing Cultural Power: Manga in France”, en BERNDT, Jacqueline y RICHTER, Steffi, *Reading Manga: Local and*

- global perceptions of Japanese Comics, Leipzig, Leipziger Universitätsverlag, 2006, pp.149-165.
- BUTLER, Judith, *Cuerpos que importan*, Buenos Aires, Paidós, 2002.
- CIXOUS, Hélène, *La risa de la medusa: Ensayos sobre la escritura*, Barcelona Anthropos, 2005.
- CLOVER, Carol, J., "Her body, Himself: Gender in the Slasher Film" en *Feminist Film Theory, A reader*, ed. THORNHAM, Sue, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1999, pp.234-250.
- COLAIZZI, Giulia, *La pasión del significante*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2007.
- CREED, Barbara, "Horror and the Monstrous- Feminine: An Imaginary Abjection", en *Feminist Film Theory, A reader*, ed. THORNHAM, Sue, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1999, pp.251-265.
- DIEZ BALDA, María Antonia, "La imagen de la mujer en el cómic: cómic futurista y de ciencia-ficción", en: http://cdd.emakuneak.org/ficheros/000/0352/Comic_MAntoniamagen_mujer_comic.df
- GRISBY, Mary, "The Social Productions of Gender as Reflected in two Japanese Culture Industry Products: Sailormoon and Crayon Shin-chan", en LENT, John A., *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexi*, Bowling Green, Bowling Green State University Popular Press, 1999, pp.183-207.
- LACAN, Jacques, *La formación del inconsciente, seguido de El deseo y su interpretación*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1970.
- LAMARRE, Thomas, "Platonic Sex: Perversion and Shōjo Anime", en: <http://anm.sagepub.com>, pp. 45-59.
- MAINON, Dominique, Y URSINI, Jacques., *Amazonas: Guerreras en la Pantalla*, Madrid, Alberto Santos Editor, 2008.
- MC CLOUD, Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, Harper, 2006.
- RUH, Brian, "Liberating Cels: Forms of the Female in Japanese Cyberpunk Animation", en: <http://www.animeresearch.com/Articles/LiberatingCels/index.htm>
- SAITŌ, Tamaki, *Beautiful Fighting Girls*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.
- SALMON, Christian, *Storytelling: La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*, Península, 2008.
- SCHODT, Frederick L., *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, New York, Kodansha International, 1997.
- SUVILAY, Bounthavy, "L'heroïne travestie dans le shōjo manga: entre création d'un genre et revendication féministe", en: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/bounthavysuvilay.htm>
- SUGIMOTO, Yoshio, *An Introduction to Japanese Society*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010.
- TACHIBANA, Toshiaki, *The New Paradox for Japanese Women. Greater Choice, Greater Inequality*, Tokio, The Internacional House of Japan, 2010.

Mangas estudiados

- ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, Barcelona, Norma Editorial, 2007.
- KISHIMOTO, Masashi, *Naruto*, Barcelona, Glénat, 2002.
- KUBO, Tite, *Bleach*, Barcelona, Glénat, 2006.
- MASHIMA, Hiro, *Fairy Tail*, Barcelona, Norma Editorial, 2008.
- ODA, Eiichiro, *One Piece*, Barcelona, Planeta de Agostini, 2004.
- YAGI, Norihiro, *Claymore*, Barcelona, Glénat, 2006.

Notas:

1 Trabajo finalista del I Premio a la Investigación "Revista Kokoro", otorgado en 2013 por unanimidad del jurado.

2 SALMON, Christian, *Storytelling: La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*, Madrid, Península, 2008, p.62.

- 3 SALMON, Christian, *Storytelling: La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*, *Ibidem*, p.62.
- 4 BOUISSOU, Jean-Marie, "Japan's Growing Cultural Power: Manga in France", en BERNDT, Jacqueline y RICHTER, Steffi, *Reading Manga: Local and global perceptions of Japanese Comics*, Leipzig, Leipziger Universitätsverlag, 2006, pp.149-165, p. 153.
- 5 BOUISSOU, Jean-Marie, "Japan's Growing Cultural Power: Manga in France", *Op.cit.*, p.153.
- 6 BOUISSOU, Jean-Marie, "Japan's Growing Cultural Power: Manga in France", *Op.cit.*, p.155.
- 7 BOUISSOU, Jean-Marie, "Japan's Growing Cultural Power: Manga in France", *Op.cit.*, p. 156.
- 8 MC CLOUD, Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, Harper, 2006, p. 217.
- 9 MC CLOUD, Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, *Op.cit.*, p.161.
- 10 SCHODT, Frederick L., *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, New York, Kodansha International, 1997, p.75.
- 11 SAITÔ, Tamaki, *Beautiful Fighting Girls*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p. IX-X.
- 12 SUVILAY, Bounthavy, "L'heroïne travestie dans le shôjo manga: entre création d'un genre et revendication féministe", en: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/bounthavysuvilay.htm>, p.22
- 13 SUVILAY, Bounthavy, "L'heroïne travestie dans le shôjo manga: entre création d'un genre et revendication féministe", *Op.cit.*, p. 25.
- 14 SUVILAY, Bounthavy, "L'heroïne travestie dans le shôjo manga: entre création d'un genre et revendication féministe", *Op.cit.*, p. 28-29.
- 15 DIEZ BALDA, María Antonia, "La imagen de la mujer en el cómic: cómic futurista y de ciencia-ficción", en: http://cdd.emakuneak.org/ficheros/000/0352/Comic_MAntonía_magen_mujer_comic.pdf, p. 179.
- 16 CIXOUS, Hélène, *La risa de la medusa: Ensayos sobre la escritura*, Barcelona Anthropos, 2005, p.17.
- 17 BUTLER, Judith, *Cuerpos que importan*, Buenos Aires, Paidós, 2002, p.26.
- 18 DIEZ BALDA, María Antonia, "La imagen de la mujer en el cómic: cómic futurista y de ciencia-ficción", en: http://cdd.emakuneak.org/ficheros/000/0352/Comic_MAntonía_magen_mujer_comic.pdf, p. 178.
- 19 DIEZ BALDA, María Antonia, "La imagen de la mujer en el cómic: cómic futurista y de ciencia-ficción", *Op.cit.*, p. 179.
- 20 RUH, Brian, "Liberating Cels: Forms of the Female in Japanese Cyberpunk Animation", en: <http://www.animeresearch.com/Articles/Liberating-Cels/index.htm>, p.4.
- 21 MAINON, Dominique y URSINI, Jacques, *Amazonas: Guerreras en la Pantalla*, Madrid, Alberto Santos Editor, 2008, p.12.
- 22 CLOVER, Carol, J., "Her body, Himself: Gender in the Slasher Film" en *Feminist Film Theory, A reader*, ed. THORNHAM, Sue, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1999, p.241.
- 23 ODA, Eiichiro, *One Piece*, Barcelona, Planeta de Agostini, 2004, volumen 23, p.127.
- 24 LACAN, Jacques, *La formación del inconsciente, seguido de El deseo y su interpretación*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1970, p.109.
- 25 MASHIMA, Hiro, *Fairy Tail*, Barcelona, Norma Editorial, 2008, volumen 10, p.140.
- 26 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, Barcelona, Norma Editorial, 2007, volumen 16, p. 133.
- 27 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, *Op.cit.*, volumen 19, p.15
- 28 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, *Op.cit.*, volumen 22, p.160.
- 29 BEAUVOIR, Simone de, *Le dixième sexe. Vol.1*,

- Les faits et les mythes, Paris, Gallimard, 1991, p. 244.
- 30 KISHIMOTO, Masashi, *Naruto*, Barcelona, Glénat, 2002, volumen 6, p. 161.
- 31 KISHIMOTO, Masashi, *Naruto*, *Op.cit.*, volumen 6, p.164-165.
- 32 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, Barcelona, Norma Editorial, 2007, volumen 8, p.142.
- 33 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, *Op.cit.*, volumen 21, p.129.
- 34 BRENNER, Robin. E, *Understanding Manga and Anime*, London, Libraries Unlimited, 2007, pp.41-42
- 35 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, Barcelona, Norma Editorial, 2007, volumen 12, p.169.
- 36 ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, *Op.cit.*, volumen 3, p.97.
- 37 LAMARRE, Thomas, "Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime", en: <http://anm.sagepub.com>, p.48.
- 38 CREED, Barbara, "Horror and the Monstrous- Feminine: An Imaginary Abjection", en *Feminist Film Theory, A reader*, ed. THORNHAM, Sue, Edinburgh, Edinburgh University Press, 1999, p.255.
- 39 YAGI, Norihiro, *Claymore*, Barcelona, Glénat, 2006, volumen 19, p.172.
- 40 YAGI, Norihiro, *Claymore*, *Op.cit.*, volumen 3, pp.190-191.
- 41 YAGI, Norihiro, *Claymore*, *Op.cit.*, volumen 7, p.28.
- 42 BOSH, Esperanza, GIBI, Margarita y FERRER, Victoria A., *Historia de la Misoginia*, Barcelona, Anthropos, 1999, p. 125.
- 43 SUGIMOTO, Yoshio, *An Introduction to Japanese Society*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010, p.158.
- 44 SUGIMOTO, Yoshio, *An Introduction to Japanese Society*, *Op.cit.*, p. 160.
- 45 SUGIMOTO, Yoshio, *An Introduction to Japanese Society*, *Op.cit.*, p. 157.
- 46 SUGIMOTO, Yoshio, *An Introduction to Japanese Society*, *Ibidem*, p. 157.
- 47 TACHIBANA, Toshiaki, *The New Paradox for Japanese Women. Greater Choice, Greater Inequality*, Tokio, The Internacional House of Japan, 2010, p.133.
- 48 TACHIBANA, Toshiaki, *The New Paradox for Japanese Women. Greater Choice, Greater Inequality*, *Op.cit.*, p. 148.
- 49 BOSH, Esperanza, GIBI, Margarita y FERRER, Victoria A., *Historia de la Misoginia*, Barcelona, Anthropos, 1999, p.144.
- 50 BOSH, Esperanza, GIBI, Margarita y FERRER, Victoria A., *Historia de la Misoginia*, *Op.cit.*, p. 153.
- 51 SAITÔ, Tamaki, *Beautiful Fighting Girls*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p.156.
- 52 GRISBY, Mary, "The Social Productions of Gender as Reflected in two Japanese Culture Industry Products: Sailormoon and Crayon Shin-chan", en LENT, John A., *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexi*, Bowling Green, Bowling Green State University Popular Press, 1999, p.197.
- 53 BAJTIN, Mijail, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza, 1998, pp.87 y 89.
- 54 ALVANO, Zplanzani y HAFIZ, Ahmad, "Manga: Invisible Cultural "Imperialism" Through Popular Medium", en: <http://www.fsd.itb.ac.id/wp-content/uploads/04-full.paper-comic-cultural-imperialism.pdf>, p. 5.
- 55 ALVANO, Zplanzani y HAFIZ, Ahmad, "Manga: Invisible Cultural "Imperialism" Through Popular Medium", *Ibidem*, p.5.
- 56 SAITÔ, Tamaki, *Beautiful Fighting Girls*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, p. 156.
- 57 COLAIZZI, Giulia, *La pasión del significante*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2007, p. 58.