



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

Desafiando el estereotipo: Análisis de la representación de la figura antiheroica femenina en los cómics

Lorena Paola Monroy Medina

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Bogotá, Colombia

2019

Desafiando el estereotipo: Análisis de la representación de la figura antiheroica femenina en los cómics

Lorena Paola Monroy Medina

Trabajo de grado como requisito para optar al título de:

Licenciada en Artes Visuales

Directora:

Carolina Sánchez

Línea de investigación

Cultura Visual

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes


Licenciatura en Artes Visuales

Bogotá, Colombia

2019

Agradecimientos


Somos la hibridación de experiencias, personas, lugares, emociones, somos mezclas parecidas pero nunca iguales, somos diverxs, somos erráticxs, imperfectxs, efímerxs. Gracias todxs aquellxs que se han cruzado en mi camino que me han enseñado, me han amado, a las que me han motivado, a las que luchan cada día, a las que sueñan, a las que sonríen, a las que lloran, gracias por ser inspiración, por ser parte de mí, nunca dejen de moverse, sean como los ríos en constante cambio pero siempre con memoria.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 4	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Desafiando el estereotipo: Análisis de la representación de la figura antiheroica femenina en los cómics
Autor(es)	Monroy Medina, Lorena Paola
Director	Carolina Sánchez
Publicación	Bogotá D.C., Universidad Pedagógica Nacional, 2019. 92 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	ANTIHEROÍNA; CÓMICS; GÉNERO; IDENTIDAD; SEMIÓTICA.

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que trata un análisis a través de un método semiótico de algunos cómics, teniendo en cuenta que a pesar de éstos que no tienen el mismo apogeo que tenían con anterioridad no debe desconocerse el peso simbólico y su influencia dentro de cultura y la sociedad contemporánea. En este caso se buscó identificar otro tipo de representaciones de la antiheroína dentro de este medio en diferentes contextos: Estados Unidos, Japón y Argentina. La representación de la mujer ha sido fuente de debates por la utilización que se le ha dado, ya que se ha fomentado la desigualdad y la creación de estereotipos. La figura antiheroica funciona como una alegoría de inconformidad frente a las normativas impuestas sobre el cuerpo femenino.</p>

3. Fuentes
<p>Para abarcar el tema tomé varios referentes que ayudaron a encaminar la investigación: Alernaboy (2009). <i>El cómic americano en los 90's: La Era de Cromo</i>. Recuperado de: http://comicologia.blogspot.com/2009/08/el-comic-americano-en-los-90s-la-era-de.html Allepuz (2019). <i>Dororo: Una oda a la vida</i>. Recuperado de: https://elpalomitron.com/critica-dororo/ Annacondia J. (2013). <i>Construcción de género en el cómic de superhéroes estadounidenses</i>. Oviedo, España Barthes, R. (2008), <i>Mitologías</i>. México D. F., Siglo XXI editores. Butler, J. (2002) <i>Cuerpos que importan. Sobre de los milites materiales y discursivos del "sexo"</i>. Buenos Aires. Paidós. Campbell, J. (1991), <i>El Poder del Mito</i>. Barcelona, Emecé Editores. Campbell, J. (1949), <i>El héroe de las mil caras</i>. España. Recuperado de: fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf Castoriadis, C. (2013). <i>La institución imaginaria de la sociedad</i>. Barcelona: Tusquets Editores, S.A. Denardi, Luciana (2015), <i>Ser chino en Buenos Aires, historia, moralidades y cambios en la diáspora china en Argentina</i>. Horizontes Antropológicos, N° 33, pp. 79-103 Díaz Balda, Maria Antonia (2011). <i>El cómic feminista: Un poco de historia</i>. Universidad de Salamanca. Recuperado de: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/112914/1/DGL_DiezBalda_comic.pdf</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 4

CM. Cesar (2013). *Representación de la mujer en cómics de superhéroes*. Recuperado de: orbitadiversa.wordpress.com/2013/03/11/representacion-de-la-mujer-en-los-comic-de-superheroes-i/

Dorfman y Mattelart (1972). *Para leer al pato Donald*. Recuperado de: http://www.sigloxxieditores.com.ar/pdfs/dorfman_mattelart_para_leer_al_pato_donald.pdf

Tezuka (1967). Dororo. Recuperado de: <https://lectortmo.com/library/manga/18790/dororo>

Eco, U. (1964). *Apocalípticos e integrados*. Recuperado de: https://monoskop.org/images/c/c4/Eco_Umberto_Apocalipticos_E_Integrados_1984.pdf

---- (2004). *Historia de la Belleza*. Editorial Lumen S.A. Barcelona, España.

---- (2007). *Historia de la fealdad*. Editorial Lumen S.A. Barcelona, España.

Gil F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: Héroes y villanos*. Madrid, España

Goantropología (2014). *Orígenes del manga: Osamu Tezuka y su influencia occidental*. Recuperado de: <https://gaoantropologia.wordpress.com/2014/05/27/grupo-2-origenes-del-manga-osamu-tezuka-y-su-influencia-occidental/>

Grisman (2017). *Estudios de la diversidad sociocultural en la Argentina contemporánea*. Argentina, Buenos Aires. CLASCO

Hernández (sin año). *Antiheroes y villanos y su poder de atracción*. Recuperado de <https://www.elmagacin.com/antiheroes-y-villanos-y-su-poder-de-atraccion/>

Icónica (2017). *Cine estadounidense de los 90 (2/3): Grandes películas*. Recuperado de: <http://revistaiconica.com/cine-estadounidense-de-los-90-2-3-grandes-peliculas/>

Jiménez. (2019). "Krazy Kat", *el mejor cómic de la historia, en una edición espectacular*. Recuperado de: <https://www.rtve.es/noticias/20190805/krazy-kat-mejor-comic-historia-edicion-espectacular/1976359.shtml>

Magarilos (1983). *El signo*. Recuperado de: <http://www.centro-de-semiotica.com.ar/SAUSSURE.html>

McCloud, Scott (1995). *Como se hace un cómic: El arte invisible*. Ediciones B

---(2012) *Hacer Cómics: Secretos Narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*; Astiberri Ediciones

MM. Cesar (2013). *Heroínas Trans*. Recuperado de: <https://orbitadiversa.wordpress.com/2013/11/20/heroinas-trans/>

"Mito" (2018). En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/mito/>

Morillo M. (2016). *Heroínas y aniheroínas de la ficción televisiva estadounidense actual: un análisis desde la perspectiva de género al fenómeno post Buffy*. Sevilla, España.

Muñoz y Ruiz (2003). *El arte de enseñar a través del arte: el valor didáctico de las imágenes románicas*.

Oñoderra (2011). *Análisis de Figuras Antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*.

Ossa (1986). *La historieta y su historia*. Editorial la rosa, Bogotá, Colombia.

Pérez y Merino. (2015). *Definición de villano*. Recuperado de: <https://definicion.de/villano/>


Palpa (2011). *Coexisten muchas culturas en el mismo país: García Canclini*. Recuperado de: <https://www.jornada.com.mx/2011/06/26/cultura/a05n1cul>

Quiceno A. (2010). *De Barthes al Chapulín Colorado: Una lectura de los héroes y antiheroes como configuraciones míticas*. Bogotá, Colombia.

Raffiño. (2020). *Conductismo*. Recuperado de : <https://concepto.de/conductismo/>

Taylor, C. (2006). *Las fuentes del yo*. Barcelona: Paidós.

Okdiario (2017) *Las 5 características más importantes del Nacionalismo*. Recuperado de: <https://okdiario.com/curiosidades/caracteristicas-nacionalismo-1349726>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 4

(Sin Autor). *Origen del Cómic*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://webs.ucm.es/info/multidoc/trabajos/comic/Datos/Pag%20web/webs/2%20Historia%20general.html>

Sáiz (2006). *Mujeres asiáticas. Cambio social y modernidad*. CIDOB edicions. Barcelona, España

Saldarriaga (Sin año). *Reseñas*. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá Colombia.

Valenzuela (2012). *La doble vida de Miranda*. Recuperado de: <https://avcomics.wordpress.com/2012/03/27/11432/#more-11432>

Teijo (2013). *Modelos de mujer en el cómic norteamericano y en el manga japonés en los años 80*. Coruña, España

West C. (2014). *El Triunfo del Antihéroe*. Sevilla, España.

Zárate (2014). *La identidad como construcción social, desde la propuesta de Charles Taylor*. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-88572015000200007

4. Contenidos

Antes de entrar en materia en este trabajo se encuentran las bases de la investigación: los la introducción, el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos y los antecedentes.

Este trabajo consta de tres capítulos, el primero adentra al lector al cómic dándole bases para que pueda entender fácilmente los contenidos del cómic en un sentido crítico y un sentido técnico, también abarca algunos personajes dentro de éste, y por ultimo acerca al lector del contexto de los cómics que se analizarían posteriormente.

El segundo capítulo *Viendo más allá de lo evidente* encontramos la herramientas de análisis del proyecto, retomando textos como *Apocalípticos e integrados*, *La historia de la belleza* y *La historia de la fealdad* de Umberto Eco. Con relación a la lectura de los cuerpos femeninos y el cómo se manifiestan los roles de género Judith Bultler y Teresa de Lauretis.

Y para finalizar el tercer capítulo donde se realiza el análisis de tres antiheroínas dentro de los cómics: *Los Invisibles*, *Dororo* y *Sasha Despierta*, encontrando características

5. Metodología


Para empezar se partió con la búsqueda de proyectos afines para entender desde que punto se abordaron los temas de interés, realizando matices y creando una ruta para darle inicio a la investigación.

En la marcha se delimito la cantidad de cómics a analizar, tomando en cuenta la riqueza del análisis en cada uno.

Se buscó que este proyecto pudiera ser de fácil comprensión para todo tipo de público por esta razón se vio necesario dar una breve introducción de los componentes del cómic desde diferentes puntos de vista, dando diferentes contrastes con relación los personajes y a los contextos.

En la parte metodológica del análisis, se identificaron maneras para realizar una lectura semiótica, teniendo en cuenta varios aspectos simbólicos que se encuentran dentro de los cómics, relacionándolos con los contextos de los cuales emergen, articulándolos con las formas de actuar, interactuar y la representación de los cuerpos femeninos.

En última instancia se condensó toda la investigación para darle una interpretación a variadas representaciones de la figura antiheroica femenina, encontrando diferencias y similitudes.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 4	

6. Conclusiones
<p>En aspectos generales este proyecto buscó de manera sintetizada explicar cómo varios fenómenos contextuales pueden repercutir en variados tipos representaciones de la mujer en diferentes contextos espaciales y temporales dentro del noveno arte.</p> <p>No se puede tener enteramente control de las cosas que todo lo que se consume diariamente (en este caso de lo visual), y a lo que voy con esto es que no se puede saber con certeza que tanto afectará a cada lector. Cada persona tiene diferentes maneras de absorber lo que ve, lo que escucha, lo que siente. En este caso se puede hacer reflexiones a partir del cómic de manera consciente, es decir, asumiendo un papel crítico frente a lo que se plasma gráficamente antes de leerlos, esto por su puesto no es una labor fácil y mucho menos guiar una perspectiva analítica frente a ellos.</p> <p>En este trabajo se muestra la importancia de las <i>formas de ver</i> y tener más consciencia de la postura que se tiene frente a contenido visual y literario, y así mismo tener herramientas para poder hacerle frente.</p>

Elaborado por:	Lorena Paola Monroy Medina
Revisado por:	Carolina Sánchez

Fecha de elaboración del Resumen:	28	diciembre	2019
--	----	-----------	------

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	5
Lista de Figuras.....	6
Introducción.....	7
Planteamiento del problema.....	8
Objetivo General.....	11
Objetivos específicos.....	11
Justificación.....	11
Antecedentes.....	12
1. Capítulo I: Adentrándonos al cómic.....	20
1.1 Lectura de Cómic.....	20
1.1.1 Sentido Técnico.....	20
1.1.2 Sentido crítico: problemáticas de la representación.....	25
1.1.2.1 ¿Invasión cultural? En búsqueda de la identidad latinoamericana.....	25
1.1.2.2 Género: más allá de los estereotipos.....	29
1.2 Algunos personajes femeninos dentro del cómic.....	33
1.2.1 Heroína.....	33
1.2.2 Villana.....	35
1.2.3 Antiheroína.....	36
1.3 Contexto de creación de los cómics a analizar.....	36
1.3.1 Estados Unidos en los 90's.....	37
1.3.2 Japón en los 60's.....	38
1.3.3 Argentina contemporánea.....	39
2. Capitulo II: Viendo más allá de lo evidente.....	40
2.1 Semiótica en el cómic.....	40
2.1.1 ¿Para quienes son los cómics?.....	41
2.1.2 La lectura de los cuerpos.....	42
2.1.3 Elementos del mensaje visual y textual dentro del comic.....	42
2.2 El cómic como experiencia estética.....	44
3. Capitulo III: Desafiando el estereotipo: análisis de antiheroínas en el cómic.....	45
3.1 Una antiheroína trans: Lord Fanny de <i>los Invisibles</i>	46
3.2 Dororo, ¿niñx queer?.....	60
3.3 Rastreado a la antiheroína latinoamericana: <i>Sasha despierta</i>	72
4. Conclusiones.....	88
5. Referentes.....	90

Resumen

A pesar de que los cómics no tienen el mismo apogeo que tenían con anterioridad no hay que desconocer el peso simbólico y su influencia dentro de cultura y la sociedad contemporánea. En este caso se buscó identificar otro tipo de representaciones de la antiheroína dentro de este medio en diferentes contextos: Estados Unidos, Japón y Argentina. La representación de la mujer ha sido fuente de debates por la utilización que se le ha dado, ya que se ha fomentado la desigualdad y la creación de estereotipos. La figura antiheroica en este caso funciona como una alegoría de inconformidad frente a las normativas impuestas sobre el cuerpo femenino.

Palabras Clave: antiheroína, cómics, género, identidad, semiótica.

Lista de Figuras

Figuras de lord Fanny del cómic *Los invisibles* (1994) Versión web. Recuperado de:
https://www.taringa.net/+comics/los-invisibles-volumen1_ws3q2

Figuras de Dororo del manga *Dororo* (1967) Versión web. Recuperado de:
<https://lectortmo.com/library/manga/18790/dororo>

Figuras de Miranda/Sasha del cómic *Sasha Despierta* (2011) Versión Web. Recuperado de:
<http://leer-comics.blogspot.com/2018/10/sacha-despierta.html>

Introducción

Conocí muchos de mis personajes favoritos por medio de adaptaciones cinematográficas o en series de televisión, pero muchas veces los finales eran decepcionantes y me quedaba un cierto sinsabor. Por mi propio interés, buscaba el origen de estas adaptaciones, las cuales efectivamente me llevaron a los cómics, en ellos, el desarrollo de las historias y personajes era totalmente distinto, incluso más amplio de lo que veía en televisión, sentía que la esencia del autor estaba presente, sin censura, sin recortes argumentales, para mí, un deleite literario.

La historieta¹ como la conocemos actualmente fue publicada y distribuida en un primer momento en Estados Unidos en el año 1896. Era un formato sencillo que reunía imágenes y texto, esto hizo que público inmigrante se interesara, pues ésta era una forma de entender con mayor facilidad el inglés. (Ossa, 1986). Sin duda una de sus grandes ventajas ha sido su versatilidad, por lo fácil de entenderlas y lo llamativas de sus imágenes e historias (Diez, 2011). Los cambios que ha tenido con respecto a su contenido y diseño han correspondido a eventualidades contextuales, pues sus creadores buscaban primordialmente hacer que los lectores pudieran reconocer lo que leían.

Ese potencial comunicativo que encontré en la historieta no se ha limitado a algo estático en un papel, siempre ha estado en constante movimiento como el mismo lenguaje y se presta para realizar lecturas académicas aunque sea considerada banalmente como un “simple pasatiempo”, todo esto me dio luz para utilizarla como objeto de estudio.

En este proyecto abarcaré elementos que la caracterizan en relación a su forma y su contenido, poniendo en tela de juicio varios aspectos representativos dentro de ésta, como la creación de estereotipos e imaginarios los cuales se han instrumentalizado para diferentes fines. Me enfocaré especialmente en **identificar y analizar varias formas de la representación de la mujer y la figura antiheroica en diferentes contextos**, esto con el objetivo de encontrar relaciones entre ambos y hacer más visibles otras maneras de leer el cuerpo femenino.

¹ El cómic o historieta puede definirse como una secuencia de imágenes que crean una historia con el fin de dar información a sus lectores. Su origen se remonta a miles de años plasmado en pinturas griegas y egipcias y su formato ha evolucionado a través de historia. (Alernaboy, 2009)

Planteamiento del problema

Inicialmente desde su comercialización en 1896, en las historietas se encontraba un contenido más cómico, de ahí la palabra *cómic*, pero esto fue cambiando en 1920 donde se comenzó a ver en su contenido otros tipos de géneros como: acción, aventura, misterio, romance, etc. la elección ha dependido exclusivamente del tipo de lector y sus intereses personales, sea niño, joven o adulto. En estos relatos encontramos variados personajes, entre los más populares, encontramos el héroe, dotado de grandes dones y virtudes que lo encaminan a realizar actos llenos de bondad, y su prioridad es el bienestar de los demás incluso antes que el suyo. Por otro lado está su contraparte, el villano o la *sombra*² como lo diría Joseph Campbell (1949), existe para crear obstáculos y dificultades al héroe en su camino.

Quiceno (2010) en su trabajo *De Barthes al Chapulin Colorado* expresa que tanto el héroe como el villano cumplen con la función de regular la sociedad, dando pautas de lo que es considerado “bueno” o “malo”. En la época de los 80 y los 90 en los cómics comenzaron a ser más recurrentes otro tipo de historias, donde los personajes poseían diferentes matices en su personalidad, hasta el punto que la idea del héroe se fue desdibujando. Aparecieron cómics como: *V de Vendetta* (1982), *Predicador* (1995), *Watchmen* (1986), *Asilo Arkham* (1989), (de las editoriales Vértigo y DC Comics respectivamente), *Deadpool* (1991), *La muerte de Superman* (1992), *Spawn* (1992), etc., donde sus protagonistas eran denominados como *antihéroes*. Pero ¿a qué se debía esta transformación? Quiceno (2010) da indicios que explican que a lo que llamamos *antihéroe* resulta siendo una recodificación del mismo héroe, y esto obedece precisamente a cambios sociales y culturales. La línea que separa un antihéroe del héroe o del villano, en ocasiones puede tornarse algo difusa. En el antihéroe se condensa en esencia lo que es un ser humano, alguien con virtudes y defectos, sus actos son guiados por principios que se forjan a partir de sus vivencias y deseos más profundos. Por esta razón este personaje logró llamar mi atención no solo porque en él podríamos reconocernos, sino que también tiene a mí parecer un valor crítico frente a lo que se considera “heróico” dentro de determinada sociedad. Para entender más a fondo lo anteriormente mencionado, haré uso de estudios con respecto al análisis semiótico de la imagen, principalmente con los textos *Apocalípticos e integrados* (1964) de Umberto Eco y *Alicia ya no* (1984) de Teresa de Lauretis, los cuales me darán luz con

² No siempre se manifiesta en un personaje como tal, incluso el mismo héroe puede tener esta sombra dentro de sí (Campbell, 1949)

respecto a cómo funcionan los mensajes que se dan por medio del cómic dentro de la sociedad y de qué forma pueden instaurarse como algo *real* dentro de ésta.

Por otro lado, teniendo en cuenta lo anterior y basándome en mi propia experiencia como lectora, hubo algo que no dejaba de inquietarme. Al principio quería basarme en la figura antiheroica en general, pero noté cierta particularidad, había una extensa diversidad en el diseño de villanos y antihéroes masculinos con respecto a su físico, que no vi en los femeninos, unos ejemplos de esto son, *Catwoman* (1940), *Hiedra venenosa* (1966) y *Harley Quinn* (1992) (véase *figura 1*), todas personajes secundarios del cómic de *Batman*, no pude ignorar el hecho de que seguían cierto canon, estaban dotadas de una “buena figura” grandes pechos, delgadas y con amplias caderas, diferían solamente en su traje y personalidad.



Figura 1: Villanos y antihéroes de Batman, las dos primeras filas encontramos de izquierda a derecha al Joker, Dos caras, Acertijo, el pingüino, Frío y el Espantapájaros. La última fila personajes femeninas: Catwoman, Hiedra venenosa y Harly Quinn. Con esta imagen es más notoria la repetición de la representación del cuerpo de la mujer.

DM. Cesar (2013). Representación de la mujer en cómics de superhéroes. Recuperado de [://orbitadiversa.wordpress.com/2013/03/11/representacion-de-la-mujer-en-los-comic-de-superheroes-i/](http://orbitadiversa.wordpress.com/2013/03/11/representacion-de-la-mujer-en-los-comic-de-superheroes-i/)



Figura 2: Personajes principales del manga One Piece, todos sus protagonistas son antihéroes.

Como podemos apreciar en la imagen ocurre lo mismo exactamente que la anterior, los personajes masculinos tienen diseños de su físico más diversos que los femeninos, sin mencionar que la mayoría son hombres. Oda (1997). Personajes principales de One Piece. Recuperado de: <https://www.alfabetajuega.com/series/42-ideas-para-regalar-a-un-fan-de-one-piece-d-125565>

Si lo dicho anteriormente conlleva a entender que el antihéroe se acercaría más a una representación de la humanidad, entonces **¿qué pasa con las antiheroínas? ¿Realmente podemos ver variedad en las mujeres representadas? ¿Por qué no hay tanta diversidad en su físico?** Hay que entender que dentro los cómics no solo se ha visto reflejada la sociedad, también se han creado nuevos *imaginarios*³ a partir de ellos, que de alguna forma afectan a la construcción de *identidades*⁴ de sus propios lectores. Así pues, con el fin de dar un acercamiento a posibles respuestas para mis interrogantes, acudiré a Diez (2011), cuyo trabajo me sugiere la necesidad de reunir tres elementos importantes cómo son la educación, el cómic y la mujer, para

³ El concepto de imaginario social fue trabajado profundamente por el griego Cornelius Castoriadis (2013), quien realizó significativas contribuciones en su obra *La institución imaginaria de la sociedad*. Para el autor "lo imaginario no es imagen de". Es creación incesante y esencialmente indeterminada de figuras/formas/imágenes.

⁴ Charles Taylor (2006) enfoca su análisis acerca de la identidad moderna en términos de una construcción social desde los vínculos con las otras personas y a partir de una narración que hacemos de lo que somos y de quiénes somos.

lograr identificar y cuestionar la manera en que se ha configurado la feminidad dentro del noveno arte.

En ese orden de ideas se tomarán algunas producciones de Estados Unidos, Japón y Latinoamérica donde identifiqué otro tipo de representaciones de la antiheroína. La razón de los primeros dos, es porque han sido países realmente influyentes en este medio, y en el caso de Latinoamérica, por el propio desconocimiento de muchos de los cómics donde han habido mujeres protagonistas, de esta forma será posible crear un paralelo del diseño de personajes antiheroicos femeninos, entendiendo qué factores contextuales han influido en su representación y viceversa.

Objetivo General

Comprender desde un método analítico cómo el contexto de donde emergen tres cómics (**Los invisibles, Dororo y Sasha Despierta**) ha influido en la construcción de la mujer antiheroica, identificando la manera en que se instauran elementos sociales y culturales dentro sus representaciones.

Objetivos Específicos

- Caracterizar la figura antiheroica dentro de cómics estadounidenses, japoneses y latinoamericanos.
- Resaltar otro tipo de representaciones de antiheroínas dentro de los cómics, los cuales se salen del estereotipo convencional, y que ponen en discusión otras dinámicas de representación.
- Encontrar relaciones entre las representaciones de antiheroínas en los cómics mencionados anteriormente y su respectivo contexto.
- Identificar estrategias para realizar lecturas analíticas dentro cómic y la importancia que tiene para entender fenómenos sociales y culturales.

Justificación

Partiendo de mi interés personal hacia el cómic y articulándolo con la labor docente, vi una opción donde era posible darles cabida a ambos elementos dentro de este proyecto. Los cómics

cuentan con un enorme potencial pedagógico, de hecho, se han usado mucho en la educación infantil y también con fines políticos (Diez, 2011). Mi investigación busca identificar formas de realizar una lectura crítica de lo que visualmente consumimos en la cotidianidad, en este caso, las imágenes inscritas dentro del cómic. Específicamente me inclinaré por la figura femenina dentro de éste, tratando de evidenciar que las imágenes pueden tener cierto efecto en el lector con relación a su propia *identidad* y las maneras en que concibe el mundo.

Si bien Muñoz y Ruiz (2003) en su libro *El arte de enseñar a través del arte: el valor didáctico de las imágenes románicas* nos hablan de la instrumentalización de las imágenes:

(...) E. H. Gombrich calificó como “Iglesia militante”, instrumentalizó las artes plásticas, confiriéndoles una función pedagógica, aventurándose a colocar las representaciones divinas en las puertas de los santuarios, recurriendo al poder de convicción que confiere lo tangible para el pueblo.

Las imágenes han sido utilizadas históricamente de diversas maneras, no solo para realizar representaciones de la realidad, también han servido para enseñar formas de ser, de ver, incluso de creer.

En el cómic se ve instaurado un lenguaje que une aspectos literarios y visuales, los cuales funcionan para transmitir determinada información, muchas veces guiada por el autor y las eventualidades cercanas a él. Más que hacer un ejercicio analítico, trato de demostrar que lo que llamamos “ocio” tiene un gran peso simbólico social, político y cultural, de esta forma lograr ser más conscientes de los mensajes que percibimos, ver más allá de una forma de entretención, preguntarnos qué hay detrás de ellos, a qué responden y qué efectos tienen dentro de nosotros mismos.

Antecedentes

Para iniciar la búsqueda me enfoqué en varios conceptos claves que permitirían delimitar la revisión de los trabajos de grado que fueran afines a mi tema de investigación, los cuales fueron: antihéroe, género y cómic. Teniendo eso en cuenta inicié con una pesquisa de trabajos en español para mi mayor comprensión, y por mayor accesibilidad. Indagué por documentos subidos a ciertas bases de datos. De esta forma, terminé por seleccionar un total de siete trabajos, los estudios que más contribuían a los objetivos de la presente investigación. Dichas investigaciones

son dos trabajos doctorales: *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: Héroes y villanos* de Francisco José Gil Ruiz (2014) y *Análisis de Figuras Antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo* de Izibene Oñederra (2011). Una investigación de maestría: *Construcción de género en el cómic de superhéroes estadounidenses* de José Manuel Annacondia López (2013). Cuatro estudios a nivel de pregrado: *Heroínas y antiheroínas de la ficción televisiva estadounidense actual: un análisis desde la perspectiva de género al fenómeno post Buffy* de Melania Morillo Bobi (2016), *El Triunfo del Antihéroe* de Carlota María West Colin (2014), *De Barthes al Chapulín Colorado: Una lectura de los héroes y antihéroes como configuraciones míticas* de Ana María Quiceno Veléz (2010) y *Modelos de la mujer en el cómic norteamericano y el manga japonés en los años 80* de Bruno José Lorenzo Teijo (2013).

Los parámetros que utilicé para seleccionar estos proyectos fueron, en un primer momento, la forma que abordaron la figura antiheroica y la representación de la mujer. Con esto pude identificar varios contrastes en sus posturas frente a estos temas que me permitirían enriquecer mi investigación. Cierta particularidad de estos proyectos fue que en su mayoría habían sido realizados en universidades españolas (Universidad Complutense de Madrid, Universidad de Sevilla, Universidad de Oviedo y Universidad de la Coruña) y solo uno de ellos fue realizado en una universidad colombiana⁵ (Pontificia Universidad Javeriana). Por otra parte, imperaban trabajos de grado de comunicación audiovisual y con relación a estudios sociales, esto resultó bastante sorprendente para mí, porque no encontré con facilidad trabajos relacionados con el arte o pedagogía y mi objeto de estudio, aun así sería erróneo de mi parte asumir que no existan trabajos con tal enfoque, pero hago hincapié a que se ven más frecuentemente trabajos con el fin de enseñar *hacer* cómic y no enseñar a *ver* y *comprender* que hay detrás de éstos.

Para entrar en materia, Ruiz en su proyecto se centró en el análisis de la transformación de algunos héroes y villanos (antihéroes)⁶ y la similitud que existe entre ellos en el ámbito cinematográfico estadounidense, Ruiz inicia con un extenso marco teórico que aborda en un primer momento la narración cinematográfica, en la que intervienen la elaboración del guion, la historia, el tiempo, la estructura, etc. Para esta parte hace uso de referentes como *El libro del Guión* de Syd Field (1994) y *Cómo se escribe un guion* de Michel Chion (2009). Él continúa

⁵ Particularmente es el único trabajo que hace un estudio profundo del antihéroe latinoamericano

⁶ Para Ruiz *un villano como protagonista entra en la categoría de antihéroe, pero no deja de ser un villano*, sin mencionar que en su trabajo habla de este tipo de *villano*.

con los elementos que caracterizan al personaje heroico y antiheroico, como su procedencia, la transformación y la manera que éste se identifica, haciendo uso de autores como Antonio Sánchez Escalonilla y Minerva Sánchez Casarrubios. A partir de esto, nos habla de un modelo de creación de personajes, que consta de la circunstancia, la caracterización física y psicológica, las relaciones, el recorrido, el tipo de narración y por último la elección del nombre.

Con respecto a la metodología, Ruiz da una introducción explicando en qué elementos tendría el capítulo de análisis. Él decide elegir un héroe y un antihéroe dentro de una sola película y a lo largo de una saga. En el caso del héroe, escoge a la película *Gladiator* (2000), de Ridley Scott y la saga de *Batman* de Christopher Nolan; y del antihéroe la película *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese y la Saga del *Padrino* de Francis Ford Coppola. Ruiz realiza una muy completa caracterización de cada personaje, teniendo como base aspectos respecto su origen y su transformación durante la película o la saga de películas. En su trabajo no solo hace un ejercicio de análisis, sino que, por medio de éste, encuentra patrones para la elaboración de personajes. Él enfatiza en lo similar que hay entre un héroe y un villano, destacando el desarrollo y transformación del personaje y lo determinante que es esto para hacerlo atractivo para la audiencia.

Algo que Ruiz comparte con West, es que ella también toma el cine como objeto de estudio, aunque en su caso, ella inclina su investigación a la explicación del por qué nos vemos atraídos por la figura antiheroica, haciendo hincapié en que este tipo de personaje no busca necesariamente ser un ejemplo para la sociedad. West (2014) comienza hablando de lo que caracterizaría a un héroe, para esto, utiliza textos como *El viaje* del escritor de Christopher Volger (2002) y *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell (1949), de ahí, él explica cómo esta figura se va transformando a lo que llamamos un antihéroe. Por otro lado West (2014) revela cierta simpatía que surge al ver tales personajes: “(...) desde el punto de vista de la moral más pura, resultarían despreciables, pero paradójicamente no solo conectan al espectador, sino que producen en él una tremenda fascinación.”

West (2014) realiza una clasificación de varios tipos de antihéroes como: el psicópata, el canalla, el desencantado y el perdedor, caracterizándolos utilizando como ejemplo algunas películas estadounidenses como: *American Psycho* (2000) de Mary Harron, *El Lobo de Wall Street* (2013) de Martin Scorsese, *Gran Torino* (2008) de Clint Eastwood, *El Diario de Bridget Jones* (2001)

de Sharon Maguire, entre otras. Esto me llamó especial atención, porque la clasificación de antihéroos que propone, me permitió ver otras posibilidades para la elección de las antiheroínas a analizar en este proyecto. West concluye diciendo que la producción de arquetipos antiheróicos suelen repetirse constantemente en la industria de Hollywood, la figura antiheroica comienza a tener fuerza porque en sí, este personaje cumple la misma función de un héroe pero responde a otras dinámicas en determinadas situaciones contextuales.

Cabe mencionar que la tesis de Ruiz tiene un nivel de investigación bastante alto y se encuentra mucho más completo. Su trabajo no solo consta de un análisis, también busca dar pautas para la creación de personajes con todos los elementos que esto conlleva. Hay un punto en común que tocan tanto Ruiz como West, y ese es la transformación del personaje, ese factor es el que determina la delgada línea que puede existir en lo que se considera heroico y antiheróico, y así mismo, qué características tienen para captar más la atención del espectador.

Viéndolo desde la pantalla chica, Morillo (2016) se preocupa por la manera en que es representada la mujer en la televisión contemporánea, particularmente en Norteamérica. El fin de su trabajo es responder si las heroínas poseen rasgos de masculinidad. Desde postulados feministas, devela ciertas irregularidades en lo que se muestra masivamente en los medios televisivos. La forma de proceder en el proyecto de Morillo consta de un estudio con respecto al género más específicamente relacionado con la tercera Ola del feminismo contemporáneo, donde utiliza como principales referentes a Judith Butler y a Teresa de Lauretis, autoras que abordan temas como la performatividad y los roles de género. Después Morillo se adentra al tema del heroísmo contemporáneo teniendo en cuenta trabajos como *Los héroes Muertos* de JJ. Vargas, *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell y *Morfología del cuento* de Propp. Morillo escoge algunos personajes femeninos de la televisión estadounidense, identificándolas como *la cazadora*: Buffy Summers de *Buffy la cazavampiros* (1997), *la salvaje*: Orphan Black de *BBC America* (2013-), *la antiheroína*: Jessica Jones de *Jessica Jones de Marvel* (2015) y *la Wanheda*: Clarke Griffin de *The 100* (2004).

En la primera parte de su texto, Morillo contextualiza al lector dando una sinopsis de cada personaje, después ella hace una tabla donde especifica su rol, actante y rasgos de comportamiento, sea femenino o masculino dentro de su respectiva serie. Teniendo esto, realiza un análisis en relación a la sexualidad y género. Continúa con otro cuadro donde especifica qué

tipo de heroína es y esto cómo afecta en la construcción como personaje femenino. Ella resuelve su pregunta acerca de los rasgos de masculinidad en personajes femeninos en la televisión norteamericana diciendo que efectivamente están presentes en las mujeres protagonistas. Morillo toca un tema interesante; la relación del género y el heroísmo. En su trabajo sustenta algunas maneras de representación heroica femenina y las problemáticas que hay detrás de ella, esto hizo que me cuestionara sobre las maneras a través de las cuales se ha mostrado a la mujer.

La anterior mirada esté directamente relacionada con el trabajo de Annacondia (2013), con la diferencia en que él analiza la construcción de la representación de los cuerpos femeninos en el cómic, enfatizando en la identidad y los roles de género. En contraste, Annacondia no se inclina directamente al antihéroe. En su tesis, él habla de la construcción de la identidad de género producida por las representaciones de superhéroes en los cómics estadounidenses, enfocándose en personajes heroicos femeninos pero sin dejar de mencionar el papel que juegan las villanas, antiheroínas y superhéroes masculinos. Para su investigación él vio pertinente investigar aspectos que identifican al cómic, como lo son las escenas, la narrativa y la relación de imagen y texto, para esto se basa en autores exponentes del cómic, Will Eisner y Scott McCloud. Por consiguiente hace un estudio del contexto histórico en el cual fueron creados determinados cómics. Por último, con respecto al género, emplea postulados de Butler y Zimmerman. Annacondia hace análisis de las representaciones femeninas teniendo en cuenta tramas y argumentos de la historia del personaje y cómo es mostrado su cuerpo, evidenciando un canon de apariencia y conducta, también menciona aquellas publicaciones que se han replanteando tales representaciones, dando cabida a nuevas lecturas de cuerpos y de identidades dentro de los cómics.

Siguiendo la línea respecto a los cómics, encontramos a Teijo (2013). Él compara más directamente las formas en que ha sido representada la mujer en algunos cómics y mangas⁷ en Estados Unidos y Japón respectivamente. Teijo hace uso de Scott McCloud y Eisner, de igual forma que Annacondia. Con relación al papel que juega la mujer dentro de los cómics, utiliza el texto *El cómic feminista: Un poco de historia* de Diaz (2011). Acá, ella hace un recuento

⁷ Es la palabra japonesa para designar las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas.

histórico de cómo ha sido representada en este medio. Lo interesante es que destaca lo educativo que puede ser este tipo de representaciones.

Teijo prefiere hacer una profundización del contexto norteamericano y japonés en la década de los 80, dándole importancia a los acontecimientos más relevantes de ese momento, para identificar cómo influyeron en los cómics que surgieron en ese tiempo. Elige la editorial Marvel de Estados Unidos y escoge tres personajes femeninos que representan a *la mujer total* por Susan Storm de los *4 Fantásticos*, *la mujer guerrera* por Elektra de *Daredevil* y en general las mujeres representadas en los cómics de *X-men*. De Japón la mujer en un ámbito humorístico con *Ranma ½*, las mujeres en el shonen⁸ en *Saint Seiya* y las mujeres en la globalización, mostrando la evolución de las mujeres japonesas.

Annacondia y Teijo son los trabajos de investigación que tienen aún más aspectos en común. Los dos abordan el cómic y la representación de las mujeres. Ellos concuerdan que no se puede generalizar que en todas las historietas existe un mismo canon de los personajes femeninos, resaltando que también hay otras producciones que se preocupan por la representación de la mujer. Particularmente considero muy valiosa la información que adquirí de ambos trabajos porque son los que más comparten similitud con la presente investigación.

Por otro lado, Quiceno (2010) -a diferencia de los demás proyectos- nos acerca al contexto latinoamericano con su proyecto *De Barthes al Chapulin Colorado*. En él expresa su devoción hacía el Chapulin Colorado, personaje creado por Roberto Gómez Bolaños, el cual ella identifica como un *antihéroe*, relacionándolo con el mito y cómo se ha recodificado la figura del héroe en la modernidad. Quiceno explica cómo funcionan los mitos partiendo de autores como Umberto Eco, Ronald Barthes y Marshall McLuhan. Con esto, ella expone la estrecha relación que hay entre la construcción de personajes ficticios por medios masivos y el público consumidor. Quiceno nos induce a los conceptos del héroe y el superhéroe, dando diversos ejemplos de cómo se han configurado estos personajes con respecto a elementos contextuales, (uno de ellos fue la creación de *Superman*, el cual aparece como consecuencia de la Gran Depresión del 29). Por último, realiza una caracterización de lo que sería un antihéroe tomando como referentes al Quijote de la Mancha y el Lazarillo Tormes, argumentando que un antihéroe es una

⁸ La palabra *shōnen* en español significa: muchacho, así mismo este tipo de manga va dirigido en su mayoría a público adolescente masculino.

recodificación del héroe, un personaje con variados defectos pero sin llegar a ser un villano (Quiceno 2010). Para llegar como tal al Chapulin Colorado, la autora aborda a Garcia Canclini para darnos un panorama sobre cómo se ha dado la modernización latinoamericana, explicando las formas en que se ha hibridado la cultura y esto cómo se manifiesta en las maneras de representación. Ella lleva su análisis a otro lado, me hizo ver otro punto de vista con relación a otras formas de leer la imagen, entendiéndolo que las series de televisión tienen repercusiones culturales que en muchas ocasiones llegan a normalizarse, haciéndolas casi imperceptibles. Este trabajo me interpeló directamente. Siendo Quiceno colombiana, fue la única que eligió a un antihéroe latinoamericano como objeto de estudio. Pude notar varios contrastes y matices con relación a los otros proyectos de cómo se representa un antihéroe de habla hispana.

La investigación de Oñoderra (2011) por otra parte, consiste en cómo han sido representadas figuras heroicas y antiheroicas dentro de variados lenguajes artísticos (pintura, literatura, música) en la contemporaneidad. Cabe resaltar que en su trabajo se evidencia una especial atención al antihéroe, algo que comparte con West:

Tengo igualmente un interés particular por analizar unos tipos de personajes que me resultan aparentemente simpáticos y atractivos, que se alejan del clamor popular y no encierran en sí todas las cualidades que la sociedad demanda para ser reconocida, que se desentiende de los valores adecuados para ser una persona digna, buena e interesante...

Oñoderra (2011) en el capítulo de análisis tiene como referente primordial la mirada estética de HR Jauss, donde hace una clasificación de la representación de diferentes tipos de héroes, ubicando al antihéroe dentro de esta categoría. Al iniciar, hace una caracterización de héroe y antihéroe, enmarcados como: Celestiales, sufrientes, clásicos, medievales, caballerescos, aristocráticos, románticos, visionarios, realistas, filosóficos, artísticos, musicales y fantásticos, mencionando a personajes reales y de ficción tales como Platón, Wagner, Pablo Picasso, El Quijote de la Mancha, Dionisus, Superman, entre otros, de esta forma logra hacer un paralelo de variadas perspectivas del mismo concepto pero con lenguajes artísticos diferentes.

Los referentes teóricos de los proyectos varían respecto al objeto de estudio, ya sea cine, televisión, historietas, etc, pero en lo que respecta a la figura heroica o antiheroica la gran mayoría de autores abarca el libro *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell (1949), porque en él realiza un estudio psicoanalítico del héroe y como se manifiesta en la realidad, como un patrón narrativo. Con respecto a la lectura del cómic encontramos autores en común como Will

Eisner y Scott McCloud. También es visible que usan un método netamente analítico, haciendo relación de variados elementos teóricos con su área de estudio. Tienen una fuerte carga en la lectura de imagen a tal punto que buscan decodificarla entendiendo cómo el entorno ha afectado aquellas representaciones. Independientemente desde dónde abordaron el tema, pude notar que en cada trabajo se tienen nociones de la función de los personajes aparentemente ficticios dentro de la sociedad de donde surge.

Como mencioné en el principio, busqué proyectos que tuvieran relación con los conceptos de antihéroe, género y cómic. Aunque en cada uno se abordó alguno de estos temas, ninguno abarcó exactamente a los tres en su conjunto. Lo que me llevó a que me interesara aún más en esta investigación. Pude notar similitudes y diferencias en la manera en que abordaron estas temáticas, dándome así varias perspectivas que me ayudarían a encaminar este proyecto.

1. Capítulo I: Adentrándonos en el cómic

1.1 Lectura del Cómic

1.1.1 Lectura técnica del cómic

Es importante identificar elementos característicos del cómic, ya que éste será el objeto de estudio. Will Eisner y Scott McCloud nos brindan una acertada explicación de cómo funciona el cómic, desglosando cada componente comunicativo como el lenguaje textual, gráfico y la forma en que se disponen estos elementos para dar un mensaje al receptor.

Composición del cómic

El cómic generalmente consta de una serie de imágenes acompañadas de texto, aunque esto de alguna forma suene sencillo, hay una serie de expresiones visuales (el uso de diferentes tipos de líneas, colores, texturas, formas) que son propias de las novelas gráficas que hacen que los lectores puedan entender y referenciar sin dificultad lo que plasma en ellas.

Texto y rotulación

El texto es una modalidad del lenguaje que se ha usado dentro del cómic para dar la precepción del habla y del sonido emitido por los personajes o por los objetos dentro de la historia (Eisner, 1985). El historietista busca darle expresión a la tipografía y al globo que contiene los *sonidos* para así darle diferentes lecturas que se relacionan con *el tono*, o sea el modo en el que sonaría.

La manera de leer este texto se da de la misma forma que leemos cualquier libro de izquierda a derecha y de arriba abajo, eso en el caso de los cómics occidentales. Cuando nos referimos al manga o producciones orientales, la lectura se realiza de derecha a izquierda y de arriba abajo, entender esto es vital para poder comprender ordenadamente la historieta oriental.

Por otro lado, la rotulación, se entiende como la unión entre **imagen-texto**, funciona para acentuar la *sensación* que produce un texto y se determina por las intenciones del autor, esto con el fin de que el lector comprenda más directamente un mensaje. Las rotulaciones en mayor parte nos sirven como onomatopeyas, se pueden vincular con el sonido generado por golpes o expresiones provenientes de una emoción (Diez, 2011). También son relacionadas con los títulos de los cómics, los cuales en aspectos visuales poseen características de la historia o del personaje.



Figura 3: Ejemplos de rotulados. Solarsen (2019)

Expresiones del cómic. Recuperado de:

https://es.123rf.com/photo_44283412_expresiones-del-c%C3%B3mic-un-conjunto-de-globos-de-texto-libro-de-historietas-y-palabras-de-expresi%C3%B3n-ilustrac.html

La imagen

Teijo (2013) nos dice que la imagen⁹ “hace referencia a una realidad, la representa a través de un mensaje implícito o explícito, en el que intervienen tanto la intención del autor como la experiencia del receptor”. Lo que puede ser *leído* no necesariamente posee texto, la imagen por sí sola tiene la capacidad de interpretarse de manera independiente. Aunque esto depende en ocasiones del contexto, hay ciertas maneras de identificar varias situaciones universales que son propias de la humanidad que nos permiten entender las situaciones y emociones expresadas en una imagen sin necesidad de otro recurso. En las imágenes se usa como referencia elementos de la realidad como son los fondos o ambientes, que sirven para ubicarnos en un espacio, por ejemplo, la ciudad o el campo; los objetos: teléfonos, mesas, ropa; y los personajes: sea humanos, animales u otros seres fantásticos. La abstracción de las ilustraciones es gradual, puede ser tanto realista como caricaturesca, cada una tiene maneras diferentes de entenderse. McCloud dice que al hacer un dibujo fiel a la realidad hace que lo veamos como lo *otro*, en cambio cuando

⁹ Se podría decir que el formato de cómo se muestran las imágenes dentro del cómic resultan siendo un factor diferencial de la literatura convencional.

vemos una caricatura nos es posible reconocernos más a nosotros mismos, precisamente porque no posee las particularidades físicas de cada persona.

Espacio-tiempo

Una de las cosas que permite que tengamos una noción más cercana a nuestras experiencias es definitivamente la manera en que se ve reflejado el espacio y el tiempo dentro del cómic. Estos dos elementos funcionan para entender coherentemente una historia, trabajan en conjunto y se expresan de infinitas formas, para esto interviene la disposición **del texto, la imagen y las viñetas**, las cuales nos muestran cómo se desarrollan ciertos acontecimientos, ubicándonos en algún lugar y tiempo en específico.



Figura 4: De la tira cómica *Peanuts* o conocida en Latinoamérica como *Carlitos*, creada por Charles M. Schulz en 1950. Este es un ejemplo de cómo funcionan los 3 elementos anteriormente mencionados, el tiempo se ve reflejado en el movimiento del personaje y de la hoja cayendo, las imágenes dentro de las viñetas nos muestran una escena en el mismo plano, precisamente para darle peso al tiempo transcurrido.

Viñetas

Las viñetas no solo nos sirven para enmarcar lo que sucede dentro de la historia, el tamaño y el orden de la secuencia cumplen con una función narrativa. Para empezar, nos marcan el ritmo de

una serie de imágenes (poseen cierta similitud a los fotogramas cinematográficos), donde se ve reflejado movimiento, acciones, espacios teniendo en cuenta el valor comunicativo y la experiencia perceptiva del lector (Eisner, 1985). En esto intervienen la creatividad del autor a la hora de crear una composición visual que transmita el mensaje de cada escena manteniendo la una continuidad ordenada.

Aunque el dibujante busque la mayor comprensión del lector, también exige de él habilidades cognitivas que le permitan entender sin necesidad de mostrar mucho. Para expresar esto, pondré como ejemplo (véase **figura 5**) un fragmento de un manga dónde se ve cómo diferentes planos interactúan para dar un mensaje: En él vemos la intensión del personaje solo con el cambio de planos, el primero es un plano general donde muestra todos los elementos que intervienen en la escena; le continua un plano medio donde se ve la acción; y remata con el primer plano o plano detalle del objeto en movimiento. Sin la necesidad de mucho texto podemos asumir que la niña buscaba manchar un vestido.

En cuestión de expresión las líneas de contorno o formas de encuadre poseen un lenguaje propio que dan diferentes connotaciones acorde a variadas situaciones. La más común que encontramos es la línea recta que suele relacionarse con acontecimientos sucedidos en el presente. Existen otras que dan otro tipo de lecturas como las que parecen nubes u otras que se marcan con líneas difusas las cuales sugieren que sea un recuerdo o un pensamiento. Cabe mencionar que también puede haber momentos en que se use como herramienta la ausencia de viñeta para darle al lector una sensación de estar en un espacio más amplio. Otro ejemplo es la acción de sacar un personaje de la viñeta, esto puede entenderse como



Figura 5: Fragmento de *Madoka no himitsu* (2019)
Recuperado de:
<https://otakuteca.com/b/44561/madoka-no-himitsu?lang=es>

un acto violento, ya que el recuadro cumple con la función de mantener al espectador al margen y al salirse algo de ella rompe con ese distanciamiento (Eisner, 1985).

Partiendo de lo anterior las viñetas pueden lograr que el espectador se involucre de diferentes formas dependiendo del modo en que el autor quiera que se vea cierta escena, jugando con la perspectiva y la composición.

Corporalidad

En la parte de corporalidad me refiero a personajes que representan humanos o seres antropomorfos los cuales tienen cualidades gestuales humanas. Ésta es precisamente la forma más eficaz de comunicación que trasciende culturas y contextos, es una de las particularidades más representativas del cómic. Aunque cada dibujante posee un estilo diferente, manejan el mismo principio, la *expresividad*, pues gracias a ella es mucho más fácil que sus lectores puedan reconocerse y empanizar con los personajes.

Tanto las posturas como los gestos transmiten diferentes emociones que en ocasiones comunican más que el propio discurso, por esta razón el texto puede verse realmente influenciado por la imagen a tal punto de cambiar el sentido de una acción. En cuestión de la gestualidad en parte se ve conducida por la forma en que se represente el ambiente, es decir, el color o la iluminación que la acompañe, esto le da más acentuación a una expresión.



Figura 6: Acá fácilmente se percibe que su expresión indica sorpresa y se debe también al uso de las líneas que la rodean.

1.1.2 Sentido crítico: problemáticas de la representación

1.1.2.1 ¿Invasión cultural? En búsqueda de la identidad latinoamericana

El cómic ha sido material de estudio desde diferentes perspectivas como lo artístico visual, lo antropológico, lo sociólogo, lo ideológico, entre muchas otras. En los años 60's y 70's se comenzaron a ver lecturas con tinte político partiendo de textos marxistas donde se argumentaba la manera en que funciona el peso simbólico de los cómics dentro de la sociedad (Diez, 2011). En el libro *Para leer al pato Donald* (1972) de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, podemos ver una perspectiva analítica y crítica con relación a los cómics de Disney, el modo en que han sido leídos dentro del mercado latinoamericano, y cómo se ha utilizado su contenido para fomentar ideologías políticas.

Es innegable que el auge del cómic ha cambiado a través del tiempo a raíz de las nuevas tecnologías, como lo es la televisión y el internet, que han colaborado para la difusión de información y de nuevas formas de entretenimiento. Antes de esto, una de las más populares formas de pasar el tiempo eran las historietas, pues a niños y a jóvenes les atraía sus dibujos y relatos. La creación de historietas se dio de manera global y así mismo a tierras latinoamericanas llegaron producciones de otros lugares del mundo.

Dorfman y Mattelart (1972) nos hablan de la llegada de cómics norteamericanos más específicamente de Disney a tierras Chilenas¹⁰. Es difícil desconocer la influencia que ha tenido Disney en la cultura, pues ahora en pleno siglo XXI siguen creando contenido para niñas y niños, adaptándose a los cambios con relación a los dispositivos de comunicación y al contexto. Hago hincapié en esto porque, aunque aparentemente sea vea un intercambio cultural entre países, resulta más parecido a una *invasión cultural*. Paulo Freire en su libro *Pedagogía del Oprimido* (1970) nos da una clara definición de esto: “En la invasión cultural, es importante que los invadidos vean su realidad con la óptica de los invasores y no con la suya propia. Cuanto más mimetizado estén los invadidos, mayor será la estabilidad de sus invasores.”

La *invasión cultural* podría considerarse como un método de colonizar o dominar al otro por medios implícitos y superficialmente inofensivos como lo son en este caso “dibujitos para niños” dando pautas desde la infancia para ver al mundo de cierta manera. Una muestra de esto es el

¹⁰ Dorfman y Mattelart hablan principalmente de Chile, pero su análisis aplica a otros contextos latinoamericanos.

Pato Donald (1931), un patito antropomorfo y bastante simpático, el cual compartía aventuras con su tío y sus sobrinos. Pero ¿qué había atrás de todo esto? La lectura que le dan Dorfman y Mattelart (1972) abarca el papel que juega cada personaje y las formas de relación entre ellos. Para explicar más a fondo pondré una serie de ejemplos donde se evidencian prácticas de dominación y manipulación que giran en torno al capitalismo:



Figura 7: Fragmentos del cómic del pato Donald. Imágenes tomadas del libro *Para leer el Pato Donald* (1972) de Dorfman y Mattelart

Los sobrinos de Donald, aunque fueran representados como niños, sus personalidades no podían estar más lejos de esto, ellos siempre se mostraron avariciosos y oportunistas. Dorfman y Mattelart nos sugieren que los que realmente representan la niñez eran los salvajes o primitivos, pues en ellos se veía la ingenuidad e ignorancia. En muchas de sus historias se identifican actitudes coloniales frente a países del tercer mundo, (usando de personajes que hacían alusión a mexicanos, negros u orientales) haciéndolos ver incapaces y poco inteligentes.

Hablando de otros casos similares encontramos a *Little Orphan Annie* (1924) creada por Harold Gray. Gray era un estadounidense abiertamente conservador y defensor del capitalismo, y eso se ve plasmado en muchas de sus obras. *Annie* por ejemplo, era una huérfana que defendía el trabajo infantil por pagos inferiores a lo que legalmente estaba estipulado. La clase baja en varias de sus obras era representada con personas que buscaban trabajar incansablemente para poseer riquezas (Ossa, 1986).

Con relación a otras referencias directas de colonización, uno de sus exponentes es *Tarzán* (1929) escrita por Harold Foster. Ossa (1986) nos explica la función simbólica que tenía este personaje:

Tarzán es el héroe que necesitaba América en los días difíciles. Es el mito rousseauniano del “buen salvaje”. El héroe incontaminado, libre y fuerte; alejando de las crecientes urbes norteamericanas, lleva sin embargo, el mensaje de la “civilización del hombre blanco” (...) Es el portaestandarte de la colonización blanca en los países del Tercer Mundo.

Aunque *Tarzán* es una historieta aparentemente lejana a nuestro tiempo, se han creado a partir de ésta adaptaciones animadas y cinematográficas portando el mismo concepto de lo “salvaje”, así mismo este principio se ha replicado en infinidad de producciones, sin exceptuar las latinoamericanas

Más adelante como consecuencia de la primera y segunda guerra mundial, en los cómics se manifestaba fuertemente el nacionalismo¹¹, esto era el pan de cada día en aquella época. Surgieron protagonistas como *Superman* (1938) y el *Capital América* (1941) que buscaban fortalecer la imagen Estados Unidos frente al mundo. Hombres fuertes y capaces de enfrentar cualquier enemigo que amenazara lo que para ellos era “la libertad”.

Las historietas estadounidenses han tenido un marcado contenido político, que se inclinaban más hacia posturas derechistas o conservadoras, pero esto comienza a cambiar sustancialmente en los años 60, gracias a todo un movimiento *contracultural*¹², donde fueron participes medios de comunicación como revistas, periódicos¹³ y sí, efectivamente cómics. Así surgieron los *underground comix*, uno de sus exponentes más representativos fue Robert Crumb con su obra *Fritz the cat* (1959), la cual tenía un alto contenido sexual y críticas sociales. Los contenidos generalmente estaban al margen de las grandes editoriales, abarcaban temas que eran

¹¹ El nacionalismo funciona como un mecanismo que genera cierta vinculación y patriotismo entre ciudadanos su país, usando como herramienta símbolos que representen la nación. (Okdiario, 2017)

En los trajes de Superman y el Capitán América es claro el uso de los colores de la bandera norteamericana: rojo, azul y blanco. (Okdiario, 2017)

¹² En los años 60, en Estados Unidos e Inglaterra se comenzaron a dar movimientos culturales antisistémicos que estaban fuertemente ligados con distintas posturas como la liberación sexual, la lucha por los derechos de las mujeres, el cese a la Guerra, entre muchos otros.

¹³ *The Esat Viillage Other* fue un periódico clandestino publicado en 1960 en New York, Estados Unidos, fue uno de los periódicos más controvertidos de su género.

considerados aberrantes para la sociedad de aquel entonces, se hacían críticas a las instituciones políticas, la milicia y la religión (Ossa:143).

Pero bueno y ¿qué pasaba en Latinoamérica? En el aspecto gráfico no solo se contaba con las producciones traducidas que venían de otros países, como Estados Unidos o Japón. Comenzaron a surgir autores latinoamericanos que de algún modo se apropiaron de la estética característica del cómic para contar otros relatos. A través de la historia en las historietas latinas se han podido identificar bastantes contrastes, para iniciar Arístides Rechain un argentino que crea *La familia de don Soganor* en 1925, trataba de una familia donde el marido era incentivado por su esposa e hijas a tener un mejor estrato (Ossa: 129), algo similar a los cómics de familias estadounidenses. Entonces ¿solo se hacían replicas?, la búsqueda de una identidad latinoamericana en la novelas gráficas ha sido incesante, ya que ha sido un territorio que desde tiempos remotos ha estado sometido a la colonización en muchos niveles culturales, a tal punto que es difícil definir qué nos identifica como latinoamericanos. Saldarriaga por medio de Pini explica que en *La búsqueda de lo propio* se resaltaba de alguna forma, con varios artistas que se habían atrevido a realizar crítica por medio de sus obras, dando cuenta de diferentes realidades, evidenciando incluso, posturas políticas, donde el arte no solo era por el arte sino que tenía otros sentidos relacionados con el cambio social.

En países como Argentina, el cómic ha tenido bastante fuerza y difusión en varios lugares del mundo. En ellos se ha visto transformaciones en su contenido con respecto a su contexto, reflejado fuertemente las problemáticas sociales, políticas y económicas, un ejemplo de esto se da en los años 50, Argentina se encontraba en caos, en un primer momento Perón es derrocado, siendo Frondizi nombrado como presidente, empezando así un nuevo mandato. Los cómics de ese entonces no se quedaron al margen de lo que sucedía, Oesterheld le da vida a dos revistas de historietas: *Hora Cero* y *Frontera*, dando pie a historias con personajes con tintes diferentes, que debían enfrentar no solo las adversidades de su entorno sino a sí mismos, con esto llega *El Eternauta* (1957), considerado como uno de los mejores cómics de Argentina. Otros de los autores más reconocidos han sido Quino, José Luis Salinas y Mordillo, ellos abarcaron diversos temas, algunos de estos relacionados con la crítica social.

Para cerrar es importante conocer lo que se crea en contextos más cercanos, saber de qué hablan, qué muestran, a qué responden, porque muchas veces se ve manifestada la realidad y esto nos

permite realizar reflexiones sobre el lugar en el que habitamos. La *invasión cultural* aún sigue estando presente, hay que buscar herramientas para identificarla y contrarrestarla.

1.1.2.2 Género: más allá del estereotipo

Con relación a los cuerpos humanos no hay que omitir lo que ha sucedido con las representaciones se le han dado dentro del cómic desde su creación. Si bien se ha manejado la imagen para reconocernos, los autores han tenido diferentes formas de realizar representaciones, han utilizado como recurso darles características físicas a sus protagonistas que para ellos “van acordes a su personalidad”, Ossa (1986:21) pone como el ejemplo a *Mr Mutt*¹⁴, su creador lo hizo sin un mentón pronunciado porque creía que le daba el aspecto de un hombre carente de decisión. Esto es constantemente repetitivo en el noveno arte, se suelen exagerar o distorsionar ciertos rasgos tanto corporales como faciales para atribuirle lecturas que podrían estar alejadas de la realidad.

En esta ocasión hablaremos puntualmente de los distintos modos en que se que ha mostrado a la mujer desde sus primeras participaciones en el cómic y las transformaciones que ha tenido en diseño y fondo.

Para empezar partiremos del tipo de dibujo, sin duda unos de los factores más visibles de la diferenciación entre mujeres y hombres han estado ligados tanto en las formas de sus cuerpos como sus vestuarios. Aun así hubo personajes como *Krazy kat* (1910), una especie de elfo que no poseía sexo definido, no era mujer ni hombre, creado por George Herriman, un historietista estadounidense con ascendencia negra que abordaba también temas de igualdad dentro de una sociedad con latente racismo (Jiménez, 2019).

En otras producciones posteriores la figura femenina tenía apariciones, pero no cumplían con papeles relevantes dentro de la historia. Mac Manus creador de *Educando a papá* (1913) comenzó a crear personajes que se basaban en su propia familia, *Ramona* por ejemplo, estaba inspirada en su esposa y esto se reflejaba en sus vestidos elegantes acordes a la moda de aquella época (Ossa, 1986). Las historietas comenzaron a ver escenarios cotidianos donde los roles de género podían ser cada vez más evidentes, se mostraban situaciones de familias

¹⁴ Personaje del cómic *Mr Mutt and Jeff* creado por Bud Fisher en 1907.

*heteronormadas*¹⁵ (Algo que sigue estando presente con muchos cómics actuales) de clase media alta. Aunque se supone que la creación de cómics es un ejercicio donde solo se hace una “copia” de la realidad, en ocasiones los personajes imponían formas de vestir y de actuar¹⁶ a sus lectores. Pero la representación no era el único problemático, mientras la difusión del cómic aumentaba, se empezaba a hacer clasificaciones de las temáticas respecto al público que se dirigía. En Estados Unidos los mismos protagonistas revelaban para quien destinaban las historias: *kid strip* era para niños, *family strip* era familiar, *boy strip* para muchachos y *girl strip* para niñas y mujeres¹⁷. Cabe resaltar que los cómics protagonizados por mujeres en ocasiones eran creados por otras mujeres, entre ellas encontramos a *Little Miss Muffet* de Fanny Y. Cory, pionera en cuestión de dibujo en el medio (Ossa 1986).

Para hablar de otros lugares del mundo, en España durante los años 40 la política educativa de ese entonces buscaba diferenciar los niños y las niñas. Las niñas tenían clases enfocadas en quehaceres hogareños y cuidado personal. Esto no solo estaba plasmado en los colegios sino en otros medios como por ejemplo en *Azucena* (1947), una serie de cuadernillos con historias auto concluyentes que relataban el deber ser de una mujer por medio de sus protagonistas: serviciales, sumisas y trabajadoras, que aspiraban a tener una vida acomodada por matrimonios ventajosos (Diez, 2011).

Esa separación en las temáticas por género ha sido un factor común en diferentes contextos, en Japón las clasificaciones se han visto bastante marcadas desde que aumentó su popularidad mundialmente. Primero encontramos los *Kodomo*, los cuales son dirigidas para niños y niñas, con temas simples y entretenidos; para los hombres, encontramos el *shonen* y el *seinen*, las tramas se basan en grandes rasgos en aventura y acción; y para las mujeres, el *shojo*, y el *josei* donde impera el romance y situaciones cotidianas. No obstante no siempre todos los mangas han cumplido necesariamente con estas características, aun así son pocos los casos que han sido excepción. A continuación, pondré como ejemplo la diferencia que hay entre portadas de mangas

¹⁵ Me refiero a este término porque las representaciones de las familias en ese entonces estaban regidas por la heterosexualidad. La heteronormatividad se entiende como la heterosexualidad como norma o como regla.

¹⁶ Un dato curioso es que la mujer tuvo el derecho al voto primero en las historietas que en muchos lugares del mundo (Ossa, 1986)

¹⁷ Los temas para mujeres y niñas no tiene mayor distinción, una prueba más directa de esto es los manga *Shojo* y *Josei*, donde en su mayoría impera el romance como historia central

shonen y *shojo*¹⁸ respectivamente, para explicar más manera amplia lo que he dicho con anterioridad:

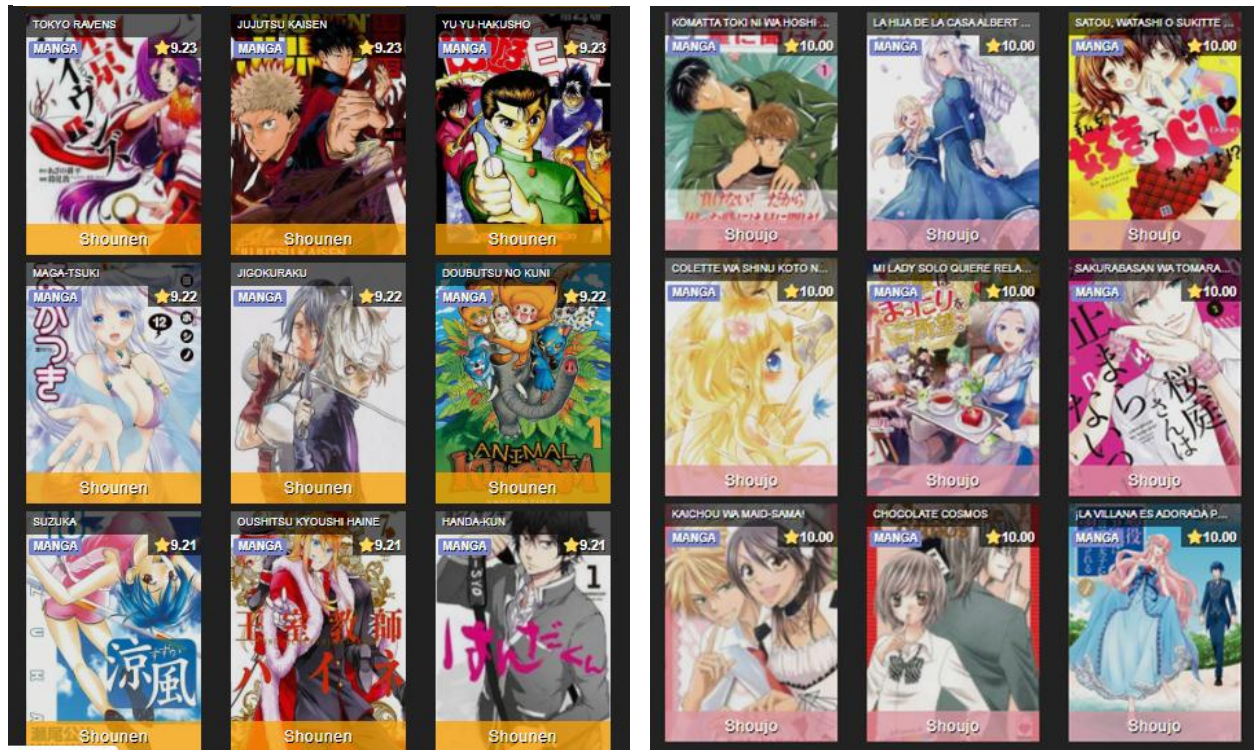


Figura 8: Pantallazos de la página *Tu manga online*

Como podemos apreciar hay más variedad de situaciones de las portadas de mangas *shonen* a diferencia de los mangas *shojo*, donde la presencia de parejas es bastante repetitiva. Por otra parte quiero resaltar la manera en que se muestran los cuerpos femeninos en mangas dirigidos a público masculino, pues sin duda en su mayoría son representaciones estereotipadas de la mujer. Para ampliar más esto cito a Romero (2015): “(...) de acuerdo a cánones estéticos dominantes, es decir, bajo la mirada masculina, situando la representación de la feminidad en el lugar del *otro* de la cultura”. Como nos menciona Romero (2015) los cánones se estipulan por figuras de poder, en este caso, desde una perspectiva androcéntrica. Muchos autores de historietas asumen que eso es lo que quieren consumir sus lectores masculinos: mujeres “atractivas”, siendo así, la mujer se convierte más en una imagen “negativa” que se reproduce (de Lauretis, 1984). Este fenómeno paradigmático no solo ha sucedido en Japón, el canon de belleza femenina ha sido constante

¹⁸ Las imágenes son tomadas de la página *Tu manga online* <https://lectortmo.com/>, una plataforma que permite leer en línea cómics orientales de diferentes géneros.

tanto en los cómics, como en variados medios de comunicación, ya sea el cine la televisión, la publicidad, etc. Entonces ¿qué sucede con otro tipo de lectores? ¿Los contenidos de los cómics de verdad están ligados al género de quien los lee? Padilla (2002) menciona: “(...) cuatro de cada cinco lectores son hombres menores de 30 años; las pocas mujeres que leen tebeos se aferran al manga, mientras que esperan que algún día termine la dictadura de los superhéroes repletos de testosterona.” Con esto se reafirmaría que los gustos obedecerían a si es hombre o mujer, algo refutable sin duda. Puedo dar fe que los intereses temáticos no obedecen necesariamente al género del lector, aunque las clasificaciones no sean camisa de fuerza y las personas sean libres de elegir qué leer, no se puede ignorar el hecho que se siguen dando esas etiquetas al venderlas o distribuir las.

Para hablar de otro tipo de historietas donde se ha cuestionado el papel de la mujer, Diez (2011) nos presenta varios autoras y autores que han sido sensibles con el tema, donde se evidencia problemáticas como la desigualdad y la violencia de género, entre los cuales encontramos a Quino, historietista Argentino creador de *Mafalda*, una niña que desde vivencias cotidianas hacía críticas a problemáticas sociales por medio de la sátira.

Paralelamente se comienzan a dar los cómics feministas, creados por mujeres, en estos podemos ver principalmente historias y temáticas relacionadas a vivencias personales de sus autoras, abarcando situaciones que una mujer *real* enfrenta, como el descubrimiento sexual, la menstruación, el embarazo, el machismo, etc. Unas de sus exponentes Roberta Gregory una mujer feminista y lesbiana, debutó en *Wimmen's comix*¹⁹ reconocida por su creación *Bitchy bitch*; Julie Doucet con *Si yo fuera hombre*; y por el lado del erotismo a Mirta Lamarca con *Siestas, historias silenciosas, eróticas, siesteras y feministas* (Diez, 2011). El cómic feminista a está abierto a todo tipo de público que le interese ver otras formas de representación, a su vez ha funcionado como reivindicación y como crítica o denuncia a prácticas machistas plasmadas en la realidad.

¹⁹ Surgen después de los *undergroud comix*, guardando el mismo concepto, pero con la salvedad de que eran escritos por mujeres donde se tocaban temas como el aborto, la homosexualidad y contenido autobiográfico.

1.2 Algunos personajes femeninos dentro del cómic

En cada historia no pueden faltar los personajes, pues son piezas fundamentales para atrapar al espectador en una trama, en ellos se puede identificar elementos fácilmente reconocibles, principalmente sus cuerpos y sus formas de comunicarse, que relacionamos con lo que vemos cotidianamente. Aquí hablaremos en concreto de la heroína, la villana y la antiheroína, esto con el fin de comprender con mayor eficacia el significado de la figura antiheroica pues se ha considerado como una hibridación de lo *heroico* y lo *no heroico*.

Antes de empezar quiero destacar algo que sucedió mientras indagaba la definición de estos personajes, cuando puse en el buscador “heroína”, “villana” y “antiheroína” no me llevaba a ningún lado o simplemente me remitía a su versión masculina ¿es posible que estos personajes estén tan invisibilizados? Puede que sea imperceptible ese tipo de cosas, pero no es un secreto que incluso en la historia del arte hay una ausencia destacable de la mujer, no solo en representaciones sino en las autorías. Considero importante ver estos ejercicios de búsqueda con enfoque crítico, porque así será posible buscar estrategias que hagan más visible el papel de personajes no hegemónicos dentro del arte.

1.2.1 La Heroína

Al buscar la definición de lo que es una heroína fue casi inevitable encontrarse con el mismo significado del *héroe-masculino* con la diferencia de que es una mujer quien posee habilidades. Siendo así, en este caso recurrí a Quiceno (2010) que explica brevemente qué es un héroe: “(...) la encarnación de la virtud, encarna los valores que una sociedad establece como buenos y deseables y por eso se convierte en una figura necesaria”. En resumen, es una construcción creada teniendo en cuenta su contexto, entendiendo que lo que se considera “heroico” o “bueno” posiblemente no signifique lo mismo en todas partes del mundo y no corresponda a las mismas épocas.

Al rastrear la primera heroína en los cómics, fácilmente nos encontramos con una producción estadounidense, *Fantomah* (1940), ésta tenía el poder de convertirse en una criatura gigante de piel azul y mirada intimidante; o la famosa *Mujer Maravilla*²⁰ (1941), icono de la mujer

²⁰ A la Mujer Maravilla también se le ha relacionado con el BDSM (Bondage, la disciplina, el sadismo y el masoquismo), práctica sexual que consiste en tener un rol determinado: ya sea dominador o sumiso. En este

norteamericana, que ha tenido a lo largo de su creación diversas interpretaciones, entre la más popular, ser símbolo de la liberación femenina. Aunque esto suene de algún modo reconfortante, hay otros acontecimientos que contradicen esto. Cuando se crea la *Liga de la Justicia* (1960) (Donde imperaban héroes masculinos como *Superman*, *Batman* y *Acuaman*), la *Mujer Maravilla* inicialmente no tenía mucho protagonismo, y era relegada a oficios menores, mostrando así la diferencia de los papeles de cada personaje y su “relevancia” dentro de la historia.

Aunque se asuma que la primer mujer heroína en los cómics era proveniente de Estados Unidos esto no fue así, antes de ellas hizo aparición el cómic mexicano *Adelita y las Guerrillas* (1938), donde nos presentaban a *Adelita*²¹, una mujer aventurera y revolucionaria, no poseía poderes pero eso no la detenía al realizar sus hazañas (Melesio, 2019) y en Brasil encontramos a *Morena Flor* (1949) que compartía similitudes. En general, en Latinoamérica hallamos varias heroínas no muy reconocidas popularmente y no es algo para sorprenderse, las obras estadounidenses han logrado opacarlas gracias a su mayor difusión a nivel mundial.

Retomando, cuando hablamos de figura heroica femenina, no solo podemos limitarnos a la definición inicial, ya que es una lectura que obedece al héroe masculino. La aparición de una mujer como heroína dentro de los cómics tenía otras connotaciones, éstas aparentemente funcionaban como una figura de reivindicación y liberación de una sociedad que les exigía cumplir un papel determinado, ser buenas hijas, esposas y madres, donde no había espacio para tener una vida llena de aventuras y luchar contra el crimen (Vélez, 2017). La heroína buscaba ir más allá de lo que era denominado “correcto” para una mujer en los años 30’s y 40’s. De igual forma esto ha sido tema de discusión porque si bien podían realizar las mismas “hazañas propias un héroe”, en su cuerpo se veía instaurados aspectos evidentemente codificados. Morillo (2016) menciona que las cualidades consideradas “heroicas” eran atribuidas desde una perspectiva masculina, creando así un prototipo de heroína que encajara con ciertos estándares corporales.

personaje se evidencia principalmente por el uso de su *lazo de la verdad*, amarrando a sus enemigos a tal punto de someterlos para que admitieran sus delitos.

²¹ Adelita curiosamente guardaba similitud en su físico con Maria Felix una actriz mexicana que debutaba a la par de la publicación de esta historieta.

1.2.2 La Villana

Por villana entendemos como la contraparte de la heroína, en palabras de Pérez y Merino (2015): “(...) este personaje carece de los atributos de la nobleza suelen cometer actos que se catalogan como inadecuados y poco éticos”.

La maldad y las mujeres han estado ligadas desde tiempos inmemorables, es algo que se ha dado de forma paradigmática y casi siempre se relaciona con lo mismo: “la sensualidad como arma”²². Solo debemos poner como ejemplo la Santa Biblia, desde el libro de Génesis se revela que Eva fue la que incitó a Adán a pecar. La *satanización* de las conductas de mujer sucede incontables veces dentro de este libro que ha sido usado para proclamar nada más ni nada menos que una de las religiones con más seguidores en el mundo.

Pero bueno, ¿a qué me refiero con *sensualidad*?, este término generalmente se asocia con el cuerpo y los gestos que éste tiene. Si nos ponemos a definir esta palabra por su etimología nos lleva a su raíz en latín: *sensualitas* ‘relativo a los sentidos’ podría relacionar con las sensaciones producidas a partir de, ¿eso no haría que cada persona tuviera una diferente percepción de lo sensual? Romero (2015) menciona que “hay significaciones femeninas de la sensualidad” y esto me lleva a la pregunta ¿sensualidad según quién? la idea de *la mujer sensual* va de la mano con la manera en que dispone su cuerpo para complacer la mirada masculina, haciendo del cuerpo de una mujer un objeto de consumo, afirmo esto porque con la figura masculina es con quien se ha visto más representada la acción de *seducir*.

En contraste con lo anterior han existido también situaciones donde se ha relacionado la *fealdad* con la carencia de virtudes, Diez (2011) nos ejemplifica esto con el contenido de una revista de historietas española llamada *Mis chicas* del año 1942: “(...) Marta al saberse la princesa más bella se volvió orgullosa, despótica y cruel. Aquí aparece el hada que la castiga convirtiéndola en un ser repulsivo (...) La lección era clara; con la bondad tendremos asegurada la felicidad, el amor y la belleza.” Este era un mecanismo claro de conductismo²³ para hacer que las niñas se portaran de manera “apropiada” pues eso las haría automáticamente más hermosas. Otros

²² La sensualidad como arma no solo ha correspondido a las villanas, muchas heroínas han usado esa “habilidad” pero con fines “benévolos”.

²³ Como conductismo se entiende la forma de condicionar las acciones por medio de estímulos como castigos o recompensas. (Rafiño, 2020)

personajes que van por esa línea han sido las brujas, las cuales han sido parte de la cultura popular por mucho tiempo, éstas han tenido gran cantidad de representaciones desde animales, ancianas y mujeres jóvenes, este tipo de transformaciones respondían a una forma de acercarse a sus víctimas y pasar desapercibidas.

Las primeras apariciones de villanas en cómics eran representadas por mujeres que utilizaban como artimaña sus dotes de seducción para cumplir su cometido, aunque esto es algo que se ha seguido replicando en diferentes producciones artísticas contemporáneas. Por esta razón no es sorpresa que las representaciones sean tan canónicas y poco diversas.

1.2.3 Y la antiheroína...

“Una figura que transgrede las fronteras establecidas y las normas sociales temidas por el orden social construido” (Oñoderra, 2011). La antiheroína no suele ser fácilmente definible porque no tiene como tal un canon establecido, rompe con variedad de normativas que buscan encasillar las conductas humanas en dos simples palabras *bondad* y *maldad*. Está llena de matices y precisamente es esa diversidad la que me interesa en este personaje. La antiheroína funciona como una figura alegórica de inadaptación, que cuestiona y critica los ideales que una sociedad instaure como “correctos”, y sí, acá entran también los imaginarios que rodean los cuerpos femeninos. Quiceno (2010) asemeja esta figura con la esencia del ser humano:

(...) con defectos, con físicos normales, sin poderes extraordinarios, que se parezcan a ellos que den la sensación de que cualquiera puede ser un héroe. Esto no quiere decir que en realidad todas las personas buenas en el mundo son antihéroes, pero su función mítica radica que crean que así es.

Esto da pie para aclarar que al referirme a personajes antiheroicos, no hablo específicamente de la clasificación dentro de cómics de *superhéroes*, (con poderes o fuerza extraordinaria), más allá de eso, busco identificar antiheroínas que construyen su identidad por medio de sus experiencias personales y contextuales.

1.3 Contexto de creación de los cómics

Para adentrarnos realmente en el cómic no podemos dejar de lado el contexto donde fueron creados pero ¿por qué razón es tan importante conocerlo? Cuando los cómics se comenzaron a comercializar sus autores se preocupaban mucho más por el contenido, los sindicatos de artistas

secuenciales realizaban investigaciones con respecto a las costumbres de sus lectores para entregarles un producto que encajara más con sus preferencias e intereses (Ossa, 1986). Por esta razón partiré de acontecimientos históricos que se dieron en Estados Unidos, Japón y Argentina, paralelos a los cómics que analizaré. Cabe resaltar que no solo hablaré de algunos sucesos en respectiva época, también retomaré cómo se encontraba el panorama artístico visual.

1.3.1 Estados Unidos en los 90's

La época de los noventa estuvo plagada de acontecimientos que cambiaron sustancialmente la cultura dentro y fuera de Estados Unidos. Fue un momento donde habían cesado las guerras²⁴ pero de igual manera se evidenciaron otras problemáticas sociales, la inconformidad frente a estos aspectos hizo que lo que llamamos *contracultura*²⁵ retomara varios espacios como lo artístico: en la música, el cine, y sí, en las novelas gráficas.

En ese entonces el presidente electo era Bill Clinton, una de sus más controversiales propuestas fue en 1993 cuando anunció una política llamada *No preguntes, no digas*²⁶ que buscaba minimizar la discriminación a los homosexuales y bisexuales que estuvieran prestando servicio militar pero con la salvedad de que no se podía decir abiertamente su orientación sexual. Aunque Clinton buscaba precisamente un ejercicio de “inclusión”, fue más lo contrario pues se seguía replicando ejercicios de represión. Morillo (2016) explica por medio Chambers²⁷ que este suceso fue necesario para que fueran cuestionadas estas políticas y se crearan dinámicas que respondieran frente a esa violación de derechos, esto con el fin de que las personas²⁸ pudieran reafirmar su orientación sexual abiertamente.

En Norteamérica algo estaba pasando, se comenzaron a trasladar varias discusiones en torno a la discriminación en lenguajes artísticos como el cine, mostrando otro tipo de representaciones que cuestionaban la desigualdad y la opresión. Mucho antes, la aparición de personajes trans u homosexuales en el cine se reducía a objetos de burla o a tener pocas participaciones. En los 90's se realizan películas como *Filadelfia* (1993) que nos cuenta las dificultades que enfrenta Andrew

²⁴ Con esto me refiero a las guerras en las que Estados Unidos participó activamente con anterioridad, como La Guerra de Vietnam (1955-1975), La Guerra Fría (1947-1989) y la Insurgencia comunista en Tailandia (1965-1983)

²⁵ Fue un término que surgió en los 60's que cuestionaba lo que se estipula como “cultura” dentro de la sociedad

²⁶ Llamada originalmente “Don't ask, Don't tell, Don't pursue”, que prohibía a todo personal militar discriminar o atropellar a homosexuales.

²⁷ Chambers, S, 2009. *The queer politics of television*. Primera ed. New York: Ibitauris

²⁸ En este caso excluyo a los heterosexuales, pues inclinación sexual no ha traído consigo discriminación y violencia.

Beckett al ser despedido de su trabajo cuando se conoce que es portador del VIH y su orientación sexual. En el film posee un tinte de reflexión frente a la verdadera epidemia: la discriminación (Icónica, 2017).

Por parte de las historietas, se notó un declive por la poca innovación en sus historias, *Superman* había muerto, y con él la imagen del americano ideal. En 1993 hizo aparición una nueva editorial llamada *Vértigo* que tocaba temas más crudos como la violencia explícita, el uso de drogas y relaciones sexuales, la censura de este tipo de contenidos era cosa de ayer. A raíz de lo que acontecía en el país los cómics intentaban adaptarse a esos cambios, se dio espacio para la creación de personajes más diversos como *Coagula* (1993) una mujer transexual y bisexual, integrante de la *Doom Patrol* que rompió con un montón de imaginarios; otro ejemplo es Marisa (1994) una policía trans y lesbiana la cual le dio un vuelco al *amor romántico* por la manera en que llevaba sus relaciones (MM. Cesar, 2013). El cómic ya tenía un aire distinto porque su objetivo ya no era suavizar temáticas para que fueran “políticamente correctas”, eran viscerales y reales, lograban impactar a los lectores precisamente porque representaban las problemáticas que sucedían en ese momento.

1.3.2 Japón en los 60's

Japón ha sido uno de los países que ha logrado solventar estratégicamente las dificultades y retos que le ha dejado la guerra a través de los años. En los 60's el país del sol presentaba algunos cambios estructurales en su economía que vendrían de la mano con una transformación social. Las mujeres que estaban casadas comenzaron a realizar otras actividades a parte de criar a sus hijos, y a ser más participes en el desarrollo del país. Aumentaron las contrataciones para ellas, sin embargo, hubo varias contrariedades, a las empresas les resultaba mejor contratarlas por tiempo parcial por pagas inferiores y para rematar como su contrato no era de tiempo completo no poseían los mismos derechos salariales, como aspirar a tener un aumento. Por consecuencia se crearon sindicatos de trabajadores que buscaban darle prioridad a la familia, alegando que requerían mejoras en su el salario para que sus esposas pudieran quedarse en casa (Saiz, 2006). Con todo lo anterior los roles de género eran más evidentes. Varias japonesas sobre todo las más jóvenes mostraron malestar al respecto, mientras otras no les incomodaba en lo absoluto.

Simultáneamente a lo anterior, en la televisión nipona se emita con mayor frecuencia programas de entretenimiento como animaciones o *anime*²⁹ para niños y jóvenes. En su contenido encontrábamos con historias de robots, carreras, animales, todas ellas rodeadas de aventuras, muchos bajo la autoría de Osamu Tezuka, los cuales se basaban en los mangas que realizaba. Una de esas adaptaciones fue *La princesa caballero* (1967) considerado como el primer manga dirigido para mujeres jóvenes. Pero ¿de qué trataba? Su protagonista era una princesa que para obtener el trono debía asumir un rol masculino, ósea de caballero para lograrlo, esto queda más claro con su sinopsis: “(...) En el cielo se asignaba el sexo a niños y niñas mediante la entrega de un corazón azul a los niños y un corazón rojo a las niñas (...) el rey hace pasar a su bebida por varón para evitar que nobles inescrupulosos tomen el poder.” Quise traer esto a colación porque se relaciona directamente con los roles de género en el campo laboral que sufría Japón, casi diciendo: “Solo los hombres tienen derecho a ciertos beneficios”. Sí bien, esto sucedió hace algunos años no hay que desconocer que todavía es muy visible la desigualdad en el ámbito laboral para muchas mujeres y disidentes de género, que por largos años han luchado por tener un trabajo con tratos y pagos más dignos.

1.3.3 Argentina contemporánea

Algo que nos representa fuertemente a las personas de Latinoamérica es la *multiculturalidad*, con esto me refiero a la forma en que convergen muchas culturas en lo que parece ser una sola, aun así, este término resulta un tanto problemático, porque no siempre se propicia la aceptación de la diversidad cultural dentro de un solo país, aunque a simple vista parezca una homogenización se siguen dando ejercicios de segregación (Palapa, 2011).

Argentina es uno de los países que más mezclas culturales ha tenido en su historia, estando presentes elementos europeos, asiáticos y africanos. Esto obedece a varias migraciones históricas y que aún siguen estando vigentes.

A raíz de esto han surgido varias consecuencias tanto positivas como negativas. En aspectos sociales, se ha prestado para discriminación y desigualdad a personas inmigrantes residentes en Argentina. Se realizaron varias encuestas con relación a esta problemática y las respuestas no eran muy alentadoras, por ejemplo El Instituto Nacional Contra la Discriminación realizó una

²⁹ Anime es la connotación que se le da a series o películas con animación japonesa

con la premisa “La Argentina deber ser solo para las/los argentinos” y un buen porcentaje estaba de acuerdo con esto, considerando que los inmigrantes dificultaban las oportunidades laborales de ellos (Grimson, 2017).

Otro de los cambios significativos fueron las dinámicas de comunicación con otros idiomas, la inmigración asiática (principalmente chinos, japoneses y coreanos) ha tenido cierta influencia que no solo se ha visto en espacios asilados sino en otro tipo de contextos. En Buenos Aires hay “barrios chinos” donde es común escuchar comerciantes hablando mandarín y español, ser bilingües también les ha permitido tener más opciones de trabajo para empresas en China y Argentina (Denardi, 2015).

Trasladando esto a la gran pantalla en el año 2011 se estrenó *Un cuento chino* del director Sebastián Borensztein que mostraba la interacción entre Roberto, un argentino psicorrígido y Jun, un chino que se encuentra perdido y que está en búsqueda de su tío. Lo interesante de esta obra es la manera en que los protagonistas buscan comunicarse, aunque no conozcan el idioma del otro, creando situaciones tanto de tensión como cómicas, enfatizando en aspectos como la empatía que resulta siendo un lenguaje casi universal que permite servir como puente para que ambos construyan un vínculo, así demostrando que al fin y al cabo más allá de nacionalidades, diferencias geográficas e idiomáticas, ambos son seres humanos.

2. Capítulo II: Viendo más allá de lo evidente

2.1 Semiótica en el cómic

Como vimos con anterioridad el cómic posee un lenguaje característico donde trabajan una cadena de elementos (imagen, texto, viñetas, expresividad) que nos permiten entender el desarrollo de una historia fácilmente. Esto obedece al uso que se le ha dado a algunas expresiones visuales y literarias a las que se les atribuye un significado en el mundo *real*.

La metodología para este proyecto consistirá en identificar por medio de la lectura semiótica varios aspectos simbólicos dentro del noveno arte haciendo uso de *Apocalípticos e integrados* de Humberto Eco (1964) para identificar cómo funciona el cómic como un medio de comunicación. Eco manifiesta que los signos tienen más complejidad de lo que solemos asumir, pues en ellos intervienen elementos de la cultura. Por otra parte, para enfocarme a los cuerpos representados

utilizaré postulados de Judith Butler y Teresa de Lauretis, todo esto con el fin de analizar las relaciones entre realidades sociales y la representación de la mujer antiheroica en los cómics.

2.1.1 ¿Para quiénes son los cómics?

Eco (1964) nos explica que a lo que se denomina *cultura de las masas* hizo aparición desde la creación de medios de comunicación masivos como es la televisión, el internet, el periódico y muchas otras, una cultura: “compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos y elaborada a medida de todos”. Frente a esto él plantea dos posturas: *los apocalípticos*: los cuales están en contra de que a lo que denominan “cultura” sea para todos; y *los integrados*: que ven este fenómeno como una oportunidad al acceso y difusión de información por medio de las nuevas tecnologías.

Dicho lo anterior podría considerarse que el cómic ha pasado por ambas etapas, y ¿por qué afirmo esto? recordando que las primeras tiras cómicas eran distribuidas por periódicos, se podría asumir que fácilmente muchas personas tenían acceso a éstas, sin embargo, con el surgimiento de editoriales se comenzó a tener más control sobre su contenido. Incluso en los 50's fueron censurados muchos cómics y la única manera de ser publicados era por *Comic Code Authority*³⁰ Esta limitación se dio precisamente porque se creía que tenían una potencial influencia en los lectores (principalmente niños) que era inadecuada y peligrosa. Pocos años después hubo respuestas a esto como la creación de los *undergroud comix* y *wimmen's comix* que ofrecían muchos de los temas que se encontraban dentro de las restricciones en el código de censura.

Eco busca ejemplificar cómo se manifiesta características de los *Apocalípticos e integrados* en personajes del cómic, como *Superman*, mostrando que al ponerse el traje y actuar como héroe lo hacía casi inalcanzable, en cambio su alter ego *Clack Kent* hacía más parte del “montón”. Pero para a mí ¿a qué se asemejaba esto? ¡Claro! Lo que representa un héroe y un antihéroe, uno es un ideal y el otro podría ser cualquiera, incluso éste último tiene el poder de transformar la perspectiva que se ha tenido de lo heroico y llevarlo a lo particular y cotidiano.

³⁰ El psiquiatra Fredric Wertham al escribir el libro *La seducción de los inocentes* daba a entender que cómics como *la Mujer maravilla* fomentaba el lesbianismo, causando que la Asociación de cómics de América censurara gran parte del contenido de las historias aproximadamente durante 47 años. (García, 2017)

El juego que existe entre *Apocalípticos e integrados* sigue vigente y está rodeado de percepciones de lo que se considera un valor *cultural* dentro de la sociedad y los modos en que se comparte. Una de las discusiones alrededor de esto es como puede considerarse como un acto político el apropiarse de los medios o de las representaciones para dar otros mensajes no hegemónicos, aprovechando, este caso del formato que ofrece la historieta para mostrar *el otro lado de la cultura*.

2.1.2 La lectura de los cuerpos

El cuerpo humano ha sido representado de infinitas maneras desde que las personas tienen uso de razón, esto ha sido un modo para reconocerse dentro del mundo en el que habita y cómo relaciona con lo que lo rodea. Las cargas simbólicas que posee el cuerpo llevan una serie de aspectos que son considerados como “naturales” o “normales” pero que responden directamente a los cambios que ha sufrido la cultura a través del tiempo.

En las historietas las representaciones de género comúnmente se limitaban a mostrarnos hombres y mujeres (o machos y hembras), con características que “obedecían” a cada sexo. ¿Pero cuál es el origen de esto? Lo que se concibe como *mujer* u *hombre* es más un acto *perferomativo*, que empieza en el momento en que se nos designa como niño o niña el día que nacemos (comprendiendo que esto trae consigo maneras de ser y de interactuar). Estas dinámicas se gestan en los modos de crianza y se replica en otros lugares como la escuela (Butler, 2002). De esta forma se crean dinámicas de “obviedad” alrededor de la identidad e incluso a la inclinación sexual.

Históricamente se han creado ideas en torno a cómo supuestamente debemos actuar dependiendo de los genitales que tengamos, dándole valores a lo femenino y a lo masculino, algo que está vinculado directamente con el lenguaje, que no funciona simplemente para hablarnos de una representación de la realidad sino que tiene una potencia *cocreadora*, ósea que los modos del habla influyen en la identidad, tanto así que pueden generar violencia en los individuos.

2.1.3 Elementos del mensaje visual y textual dentro del cómic

Para entender cualquier elemento comunicativo se debe tener en cuenta la cognición del receptor, que adquiere desde el primer momento en que se está en contacto con el mundo, comprendiendo que lo rodean una serie de códigos que se relacionan con sensaciones o acciones, partiendo

primordialmente de un método de asociación. En la novela gráfica son notorios estos códigos que permiten entender y asimilar lo que se lee y lo que se ve.

Signo: significante y significado

La manera de entender un signo corresponde a las referencias que tenemos de este, y así reconocer lo que se ve. Dentro del cómic encontramos infinitudes de signos, Magariños (1983) por medio de Saussure nos explica que la función del signo es servir como referente de algún elemento *real* y está regido por el significante (el estímulo obtenido gracias a los sentidos) y el significado (la definición). Para ampliar más esto pondré un ejemplo: ¿Qué es lo primero que se nos cruza en la mente cuando usamos la palabra hombre o mujer? La imagen que aparece en nuestra mente no es la misma en todos los casos, cada persona tiene una forma subjetiva de entender ambos conceptos que están interpelados por su construcción social, en pocas palabras por su experiencia. El significante en este caso sería como tal *hombre* y *mujer*, como consecuencia una infinidad de significados suelen aparecer a raíz de estas palabras. Entonces ¿dónde queda signo? El signo varía, precisamente porque el significado no es estático. Sin embargo hay signos que han establecido como normas universales, esto lo podemos ver en el tipo de representaciones femeninas y masculinas, dándole ciertas características con respecto a su cuerpo o vestuario.

Semántica

La semántica estudia el significado de las palabras y expresiones, que usamos para referirnos a algo, dentro de las historietas se manifiesta en la expresión que se le da al texto y a la imagen para otorgarle una intención. Otra forma de entender cómo funciona esto mencionamos a Austin con su texto *Cómo hacer cosas con las palabras* (1955) allí nos da pautas que sustentan el uso que se le da a la palabra dependiendo de la situación. Lo divide en dos formas que se complementan, una es lo *constatativos* que denota las descripciones de los hechos sean falsos o verdaderos; y los *performativos* que llevan a la acción las palabras. Pero acá también entra “el poder de la palabra”

Para profundizar un poco más con relación *las formas* de comunicar, Butler nos menciona el término *Metalepsis* que se utiliza para dar un mensaje implícito al decir algo y que relaciona con la “esencia” socialmente construida que se tiene del género que están tan normalizadas dentro del

lenguaje a tal punto de asumirlas como una realidad, un ejemplo de esto es cuando se dicen expresiones como “los hombres no lloran” o “compórtate como una dama”.

Pragmática

Se considera pragmática la relación del lenguaje teniendo en cuenta su contexto, entendiendo que su significado puede tener distintos sentidos según la posición epistémica que posea el lector. En este ejercicio de análisis existen algunas variables, ya que se tienen en cuenta elementos como la situación, el contexto (de manera espacial, cultural y social), el emisor y el receptor.

2.1 El cómic como experiencia estética

¿Por qué traer la experiencia estética a este trabajo? Las personas muchas veces son conducidas por sus emociones y sensaciones, el cómic posee características que conectan con los sentidos del lector, haciendo que se vea atraído por estas obras. Entonces se podría afirmar que el interés hacia ellos en un principio puede ser *estético*. La experiencia estética puede servir como un primer acercamiento a una obra artística, en este caso a los cómics. Pero a ¿qué se le entiende por estético? A diferencia con la lectura semiótica, corresponde más a una perspectiva subjetiva, donde, en este caso el lector a partir sus sentidos (vista, tacto, gusto) realiza una interpretación más personal e íntima, guiada por las vivencias que ha tenido (Jauss, 1886). Cuando tratamos de definir la palabra *estético*, casi inmediatamente la nos remitimos a lo que se considera *bello* o *armónico*, entendiendo que la construcción de estos conceptos corresponde a otras dinámicas históricas y contextuales.

No todo lo que se percibe se *siente* necesariamente, y con esto me refiero que no siempre nos interpela lo que vemos o escuchamos. Cada sujeto tiene una sensibilidad diferente, y así mismo las concepciones que tiene de lo *bello* o lo *feo* varían, por eso ambas nociones no son inmutables y se transforman constantemente (Eco, 2004). Aunque a simple vista parecieran que son palabras antónimas, es un modo que ha funcionado en el lenguaje para diferenciar; para que exista algo debe existir también su contraparte ¿Pero realmente podemos afirmar que una es contraria a la otra? El afán de nombrar y clasificar puede limitarnos en gran medida las formas de ver y comprender el mundo.

Si bien hablo de que lo *bello* y lo *feo* son entendidos como algo subjetivo, no quiere decir que no se ha tratado de unificar sus definiciones. Lo *bello* por una parte se suele relacionar con lo bueno

y lo sublime, por otro lado lo *feo* con lo malo e indeseable. Eso se ha traducido en muchas maneras dentro de la cultura. La “belleza” en cierto modo se ha vuelto un estándar, un modelo a seguir, evidenciado en formas de vestir o expresarse; lo feo o lo abyecto rompe con esto, muestra contrastes y choques, revelando que lo que realmente nos “incomoda sentir” es simplemente lo desconocido y diferente.

3. Desafiando el estereotipo: análisis de antiheroínas en el cómic

La manera en que se abordará este capítulo consistirá principalmente en identificar ciertas características *antiheroicas* tanto en lo visual como el de contenido, teniendo en cuenta la experiencia estética y la lectura semiótica dentro de tres diferentes cómics.

Para elegir los cómics, consideré pertinente tener en cuenta el lugar y tiempo de realización, asimismo sus personajes femeninos y la interacción con los demás integrantes de éste. Quiero destacar que estos cómics no son autodenominados como producciones feministas pero que tienen aspectos interesantes que salen de los estereotipos convencionales del cómo se representa la mujer dentro del noveno arte. Con esto busco visibilizar otros cuerpos y también encontrar relaciones entre ellos a pesar de que sus contextos de creación difieran, este ejercicio también funciona para demostrar la urgencia de hacer otras representaciones de la *feminidad* en medios comunicativos como la historieta.

El modo de proceder constará en clasificar diferentes fragmentos de cada obra, como **su origen** (aspectos familiares y lugar donde nació), **su identidad** (cómo se identifica así misma durante la historia) y **la violencia** (las violencias en las que ha estado sometida, física, sexual y/o psicológica) Sin embargo no quiere decir que en cierto punto no converjan todos estos aspectos en la construcción del personaje en general, tal cual como sucede con nosotros mismos, siendo la unión de varias experiencias las cuales nos hacen ser quienes somos.

3.1 Una antiheroína trans: Lord Fanny de *Los Invisibles*

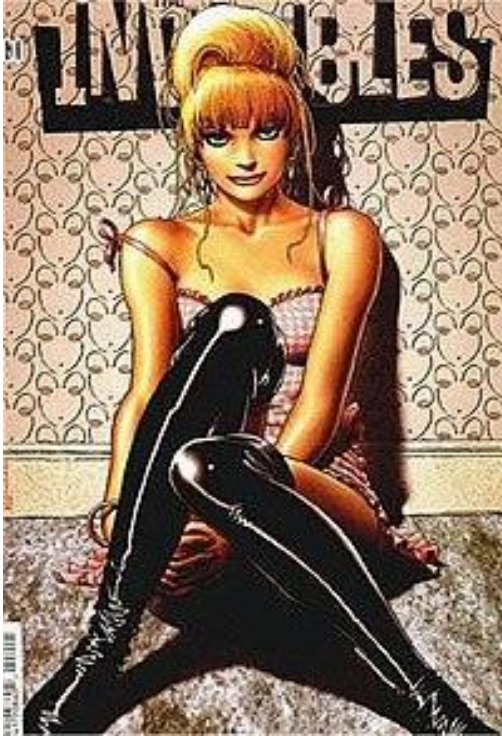


Figura 9: Lord Fanny

*Los invisibles*³¹ fue un cómic realizado en 1994 publicado por la editorial hoy extinta, *Vértigo*. Creada por el guionista de cómics Grant Morrison, autor reconocido por crear historietas y personajes contraculturales. Este cómic durante su publicación tuvo varios ilustradores que les dieron a los personajes diferentes estilos notándose abruptamente las diferencias, algo que indirectamente afectó la percepción a la hora de leerlo.

La narración se ubica inicialmente en Londres, pero en el desarrollo los protagonistas se trasladan a diferentes lugares y tiempos. *Los invisibles* es una organización de anarquistas de lo oculto que luchaba contra la opresión de seres que buscan dominarlos por

medio se *ilusiones de la realidad*. Sus integrantes son bastante diversos: el misterioso líder *King Mob*, una ex policía *Boy*, la extravagante *Robin*, la chamana brasileña Lord Fanny, el joven inadaptado *Jack*. Esta historieta en general es compleja de entender porque no posee una continuidad convencional

Caracterización

Origen

Fanny nació en 1972 en Brasil y posee ascendencia mexicana, fue nombrada *Hilde Morales* antes de hacer su transición. El haber nacido con sexo masculino hizo que su abuela se molestara, pues quería que ella fuera bruja para continuar su linaje, ya que las brujas solo podían ser mujeres, por esa razón decide criar a Fanny de esta forma.

³¹ De este cómic inspiró la creación de la franquicia cinematográfica tan renombrada *Matrix*.

Abriré la discusión con la famosa frase de Simone de Beauvoir: “No se nace mujer, se llega a serlo”. A partir de las siguientes imágenes podemos relacionar la frase anteriormente citada adentrarnos un poco más en del modo en que fue criada Fanny. En grandes rasgos se pueden divisar varias prácticas bastante cuestionables con relación a la construcción de su identidad. En un primer momento encontramos a su abuela, que busca imponer en Fanny *el ser mujer*, con determinadas prácticas como el aprender brujería, de esta forma ella comienza adjudicarse lo que se “supone” que significa ser mujer, incluyendo también su orientación sexual. La parte más impactante sin duda es cuando es cortada en sus genitales para simular la menstruación, atribuyéndole este cambio corporal una manera de convertirse en una mujer completamente.

Con esto no dejaban de rondarme varias preguntas ¿No es acaso equiparable a la imposición que se nos da al nacer con cierto sexo? ¿Puede que esto sea determinante para la identidad? En la **figura 14** Fanny dice “ya no era un niño ni tampoco una niña, me había convertido en mujer.” Teniendo en cuenta a Butler la labor de *performar* lo que creemos ser, en cierta medida se instaura en nosotros. Aunque la forma de crianza no se condolidada como toda la identidad, se vuelve parte de, tomando parte y construyéndola a la par de otras vivencias.

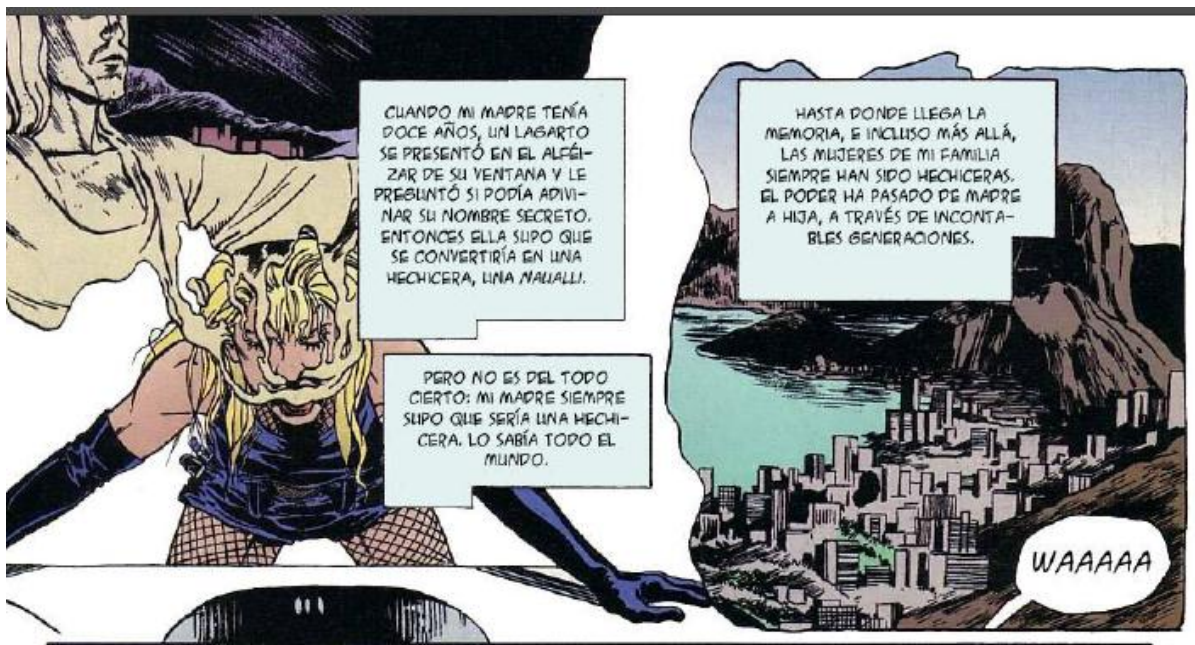




Figura 10: Fragmento del cómic Los invisibles

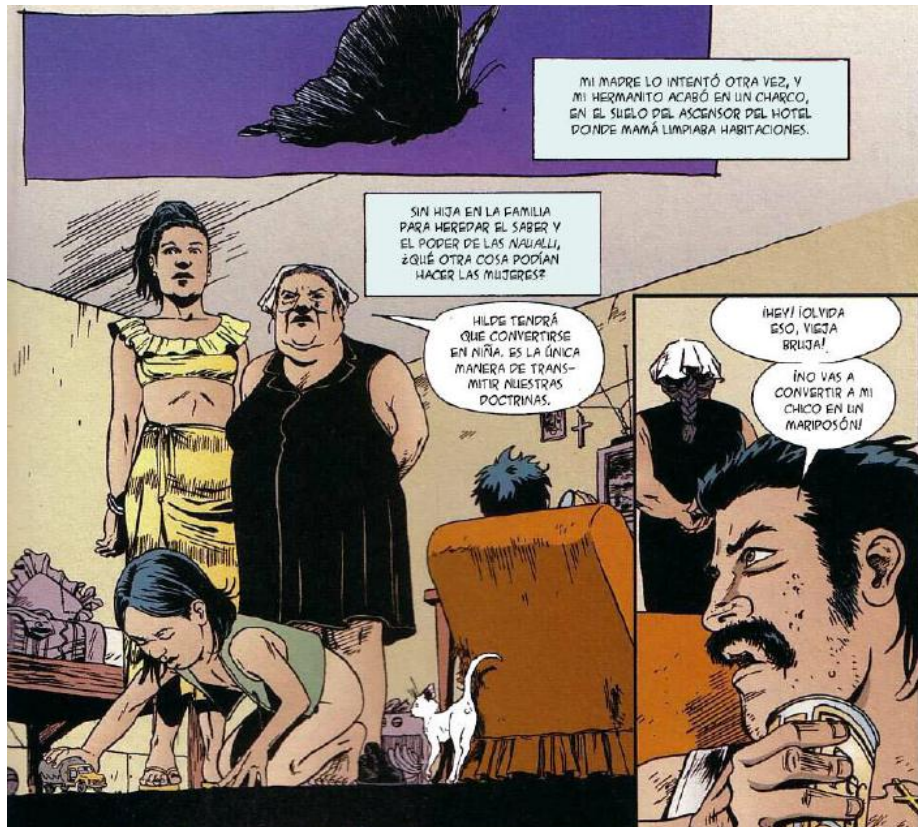


Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14

Identidad

La personalidad de Fanny a simple vista parece inquebrantable, es segura de sí misma, y en su lenguaje corporal lo demuestra. Físicamente suele llevar una peluca, vestidos elegantes y maquillaje. No se puede asumir si era intención del autor, pero Fanny suele decir cosas contradictorias con respecto a su identidad, por ejemplo en la *figura 15* se muestra molesta por haberse roto sus pechos de látex diciendo que gracias a eso no es la “mitad de mujer que era” pero más adelante *Jack* le pregunta por qué no se operaba y para esto ella le responde: una chica con polla sigue siendo una” Esto se puede interpretar como una manera entender su cuerpo *femenino*, teniendo senos de silicona y pene, y al estar ausente alguno de estos dejaría de *ser ella misma*.

En esto también juega el lenguaje, y esto recae en cómo ella se autodenomina. Fanny utiliza palabras como *travesti*, *maricón*, *transsexual* o *mujer*, que puede llegar a ser confusas para el lector estas contrariedades pero eso no quita que en todos esos ámbitos sigue siendo ella, demostrando que el género es *fluido* y cambiante y no hay solo una manera de encasillarse. Una acción que ella realiza pare reafirmarse como mujer es poniéndose el labial que su abuela le obsequió, haciendo que se legitime su identidad como lo hizo en el pasado.

Algo que encontré problemático es la forma en que su representación gráfica cambia durante todo el cómic, destacando que hubo varios artistas que intervinieron en el dibujo no deja estar presente un *blanqueamiento racial y étnico*, en el cuerpo de Fanny, pero a ¿qué me refiero con esto? Morrison, como lo mencioné con anterioridad, buscaba crear personajes no visibilizados, pero esto se pone en tela de juicio por la forma en que muestra la *otredad*, en este caso una mujer trans brasileña, rubia. Esto no quiere decir que sea improbable que una mujer latina *sea rubia*, sino la carga simbólica que trae consigo, y no solo en su cabello, también en su color de piel. Incluso si nos remitimos a la primera imagen de Fanny (*véase figura 9*) podemos ver una sustancial diferencia a como se nos muestra en su niñez. Dicho lo anterior, hay que preguntarse bajo qué mirada se está representando ciertos personajes, con qué fin los incluyen. En Estados Unidos se mostrado en varias formas de representación de personajes latinoamericanos dentro del cómic, una de ellas, es la “inclusión” que aparentemente le hacen justicia a lo que representan, pero llegan a *exotizarse* o *blanquearse* en algún punto; o lo que sucedía con el *Pato Donald*, buscando ridiculizarlos y

menospreciarlos. Una quizá más fácil de captar que la otra, pero en ambas está presente la dominación de una nación frente a otra.



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18



Figura 19

Violencia

Hay tres momentos importantes en que se ejerce violencia contra Fanny, la primera cuando recibe sus poderes, la segunda cuando es víctima de violación y la tercera mientras lucha con *Los Invisibles*.

Fanny como modo de ofrenda a sus dioses para obtener sus poderes decide prostituirse por cuenta propia, al asistir a una fiesta es sometida y brutalmente violada por varios hombres, este acontecimiento particularmente marca un antes y un después de la historia.

En la escena de la violación se ven varios tipos de violencia (véase *figura 22*). La imagen por si misma manifiesta agresión, pero se acentúa con lo que dicen sus violentadores: “si pudiera

dejarlo embarazado a este chico desafiando la naturaleza”. En una muestra fehaciente que lo relacionan su cuerpo con el cuerpo biológico de una mujer, dejando entre líneas “el placer de fecundar a una mujer”. Todos estos acontecimientos son relatados como un *flashback*, por eso en la última parte de la escena se muestra la mirada de Fanny en el presente, mostrando firmeza.

La violencia es bastante explícita y dicente dentro de este cómic, pero ¿hay más detrás de esta violencia que sea un poco más imperceptible? Los integrantes de *Los invisibles* en general están rodeados de situaciones violentas, pero en definitiva Lord Fanny se lleva la peor parte durante toda la historieta ¿por qué? Es inevitable no relacionar el hecho de haber sido violada y la ser reclutada al poco tiempo por la organización de *Los Invisibles*, casi dándonos a entender este hecho la cambiaría por completo, entendiendo este hecho como un acto de *colonización* indirectamente.

La violación y la colonización están fuertemente ligadas, porque ambas acciones buscan apoderarse a la fuerza de un *territorio*, dominándolo, sometiéndolo y transformándolo. Si bien, la intención de *King Mob* era darle otra salida, resulta bastante conveniente después de haber sido violentada, esto hace que el aspecto de Fanny cambie para adecuarse a un entorno diferente al que nació.



Figura 20



Figura 21



Figura 22



Figura 23

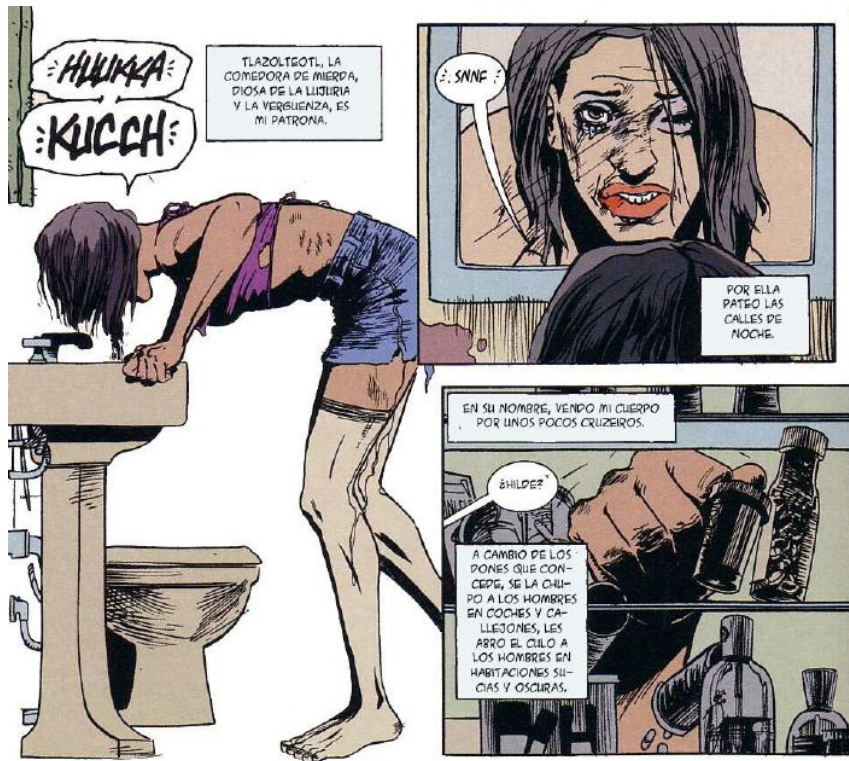


Figura 24

3.2 Dororo, ¿niñx queer?

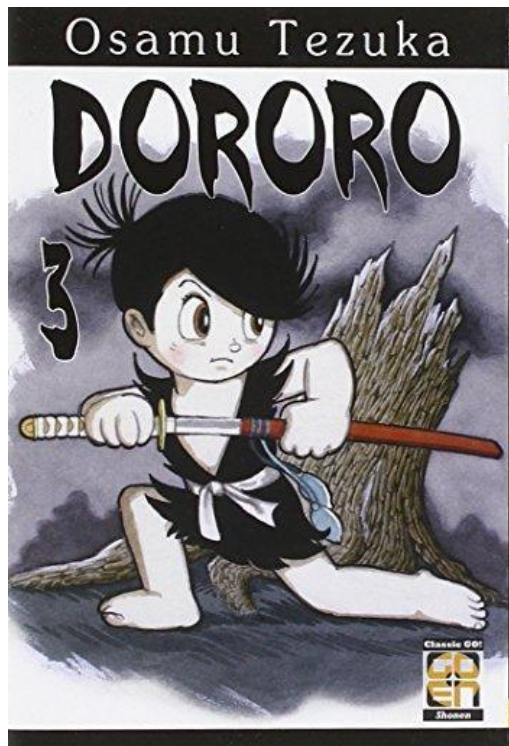


Figura 25: Portada del manga de Dororo

La manera en que llegué a este manga fue gracias a su adaptación animada emitida en el 2019 llamada por el mismo nombre, la cual logró captar mi atención por la historia y el desarrollo de sus personajes. Al querer conocer sobre su origen me encontré con la sorpresa que el manga original fue creado en 1967 por Ozamu Tezuka apodado el “Dios del manga” por ser precursor de los cómics en Japón. El estilo de Tezuka es muy identificable por la forma de los cuerpos de sus personajes, pues se veían patrones repetitivos, cabe mencionar que su trazo se ve claramente influenciado por caricaturas estadounidenses principalmente por producciones de Disney.

En este análisis también busco poner algunos elementos en paralelo con otras de las adaptaciones que se le han realizado, una más contemporánea al manga emitida en 1969 y la de 2019, porque considero que sería interesante contrastar los modos en que se transforma un personaje de manga a un medio televisivo.

Pero ¿de qué trata *Dororo*? *Dororo* es un manga *shonen* ambientado en era Sengoku en la época donde existían samuráis,³² abundaban las guerras, las masacres y pobreza extrema. *Dororo* narra la vida de *Hyakkimaru* un muchacho maldito por la avaricia de su padre, que buscaba tener poder y gloria a cambio de entregarle partes de su hijo a varios demonios. El desarrollo de la historia se encamina principalmente al recuperar partes de su cuerpo. El papel que juega Dororo dentro del manga es ser compañero de aventuras de *Hyakkimaru*, esta relación se ve fortalecida en el transcurso del manga.

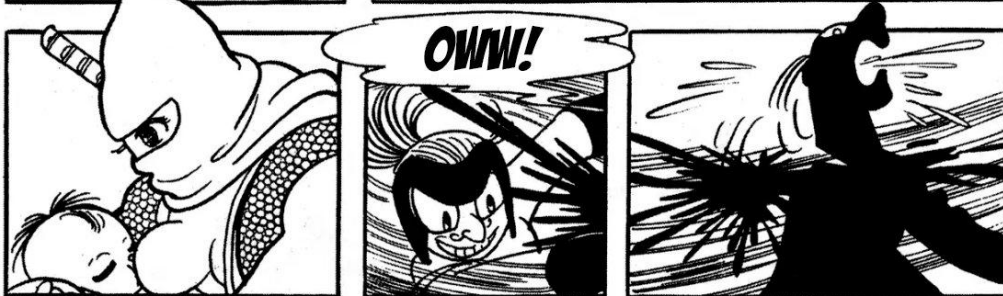
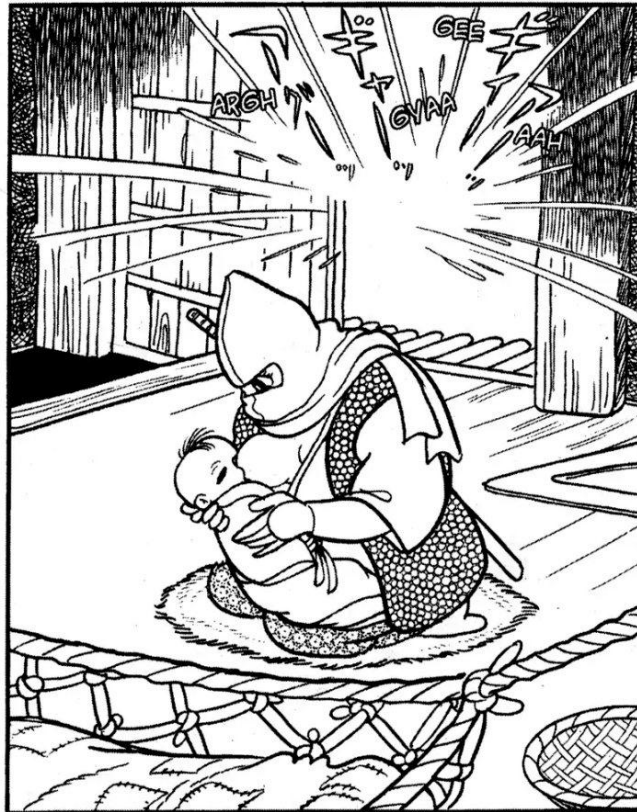
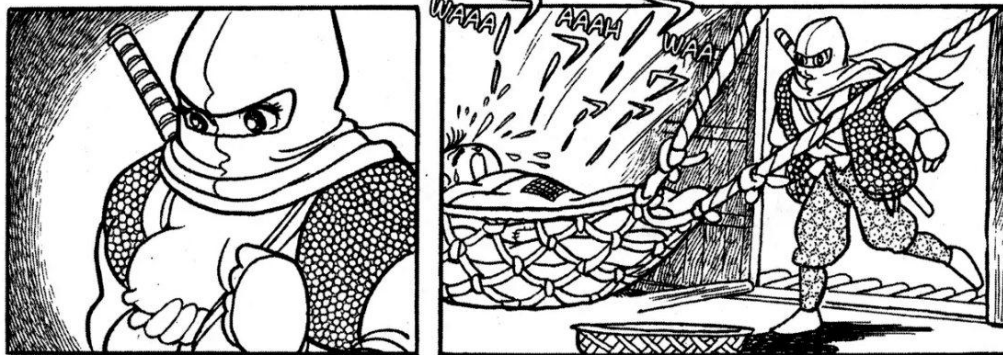
³² Un contexto un tanto apartado de su época de realización.

Caracterización

Origen

Los padres de Dororo buscaban en un principio buscar formas de sobrevivir frente a la tiranía de los samuráis, pero como consecuencia resultan convirtiéndose en unos bandidos, en medio de sus luchas nace Dororo, sus padres lo hacen pasar como un *niño* (hombre) frente a los demás. Tratando de hallar respuestas con relación a esto noté que la misma historia da indicios que sus padres buscaron criarla de tal forma que creyera en realmente esa era su identidad. ¿Pero por qué hacerlo? El modo en que Dororo relaciona el ser fuerte directamente con ser hombre, intuyendo que eso querían sus padres, que fuera fuerte.

Algo que contrasta con los tan marcados roles de género es su propia madre (véase *figura 26* y *figura 27*), ya que muestra “ambas formas” socialmente construidas de ser hombre y ser mujer. Por un lado se encuentra amamantando a su hija (relacionado con el ser madre) y, por otro asesinando a un samurái hambriento (un acto violento que se atribuye “solo a los hombres”). Entonces en ese orden de ideas por qué no fue criada como una persona fuerte e independiente sin ligarlo a un género en específico. Las posturas de Tezuka eran claras, en los diálogos se evidencia en muchas ocasiones la *Metalepsis*, dándole el peso de la “esencialidad” o dar por sentado las formas de actuar de hombres y mujeres. Esto también se ve presente con el primer manga *shojo* del que fue autor, *La princesa caballero*, la cual funcionó como referente para crear una serie de mangas para público femenino donde no podía faltar el romance y se reforzaban los roles de género.







Identidad

Dororo es un huérfano que se autodenomina como un ladrón hábil y audaz, capaz de burlar fácilmente a sus enemigos. En su personalidad se ven rasgos de fortaleza pero a su vez vulnerabilidad. En ocasiones tiene arranques de empatía y no ignora a las personas cuando lo necesitan. Para hablar de aspecto físico debemos entender la manera en que lo dibuja Tezuka: un cuerpo pequeño con aspecto redondo, cabello largo recogido y ojos grandes son sus más notables características. Lo que le da realmente el plus a su técnica es la manera en que representa las emociones por medio de sus expresiones faciales.

Entendiendo la *teoría de performatividad* de Butler pude darle explicación a las formas en que entendemos ser mujer o ser hombre, que obedecen a valores atribuidos generalmente por la cultura. Desde el inicio de la historia Tezuka quiere hacer entender al lector que es Dororo un niño: por la forma como habla, por las acciones que realiza, por sus interacciones con los demás personajes (que lo denominan niño) y por su vestuario. Tezuka logra darle un giro inesperado en el último capítulo del manga donde se revela que el sexo de Dororo siempre fue femenino. Simultáneamente se notan varios instantes que se molesta cuando la llaman mujer porque relaciona el término con debilidad y vulnerabilidad, esto lo refuerzan otros personajes que dan esa connotación.

Hay dos partes cruciales que hacen entender que Dororo no se identifica ni con ser hombre ni con ser mujer, (enfatisa simplemente que es un ser humano). Aunque durante la historieta se muestren bastante marcados los roles de género se pueden divisar fugas, esto sucede igual que la realidad. (Véase *figura 29* y *figura 30*)

La identidad de Dororo se ve fuertemente influenciada al cómo se interactúa con el otro y a las formas en qué se manifiestan imaginarios de lo significa ser mujer o ser hombre. Es importante entender que los cuerpos estereotipados no siempre corresponden a las representaciones del cuerpo femenino, o sea a la tipo expresión que usa el dibujante, los cánones no solo están inscritos en elementos visuales también están en el argumento que se le da a la historia.



Figura 29



Figura 30



257

Figura 31



79

Figura 32

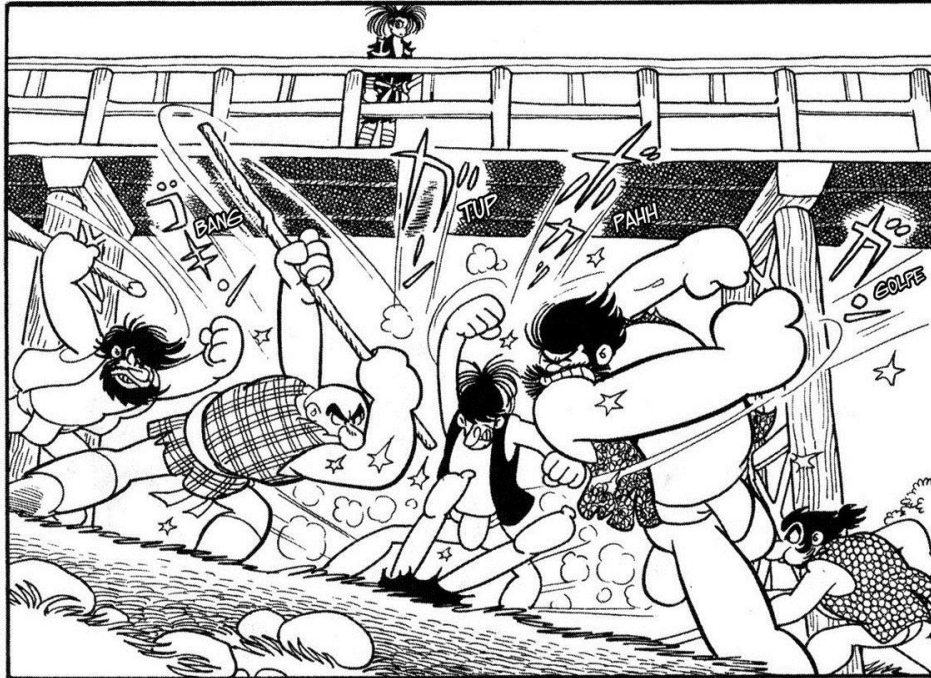
Violencia

Las lecturas del cuerpo de Dororo cambian drásticamente pues intervienen formas en que se concibe tener sexo femenino que se asume como varón. Aquí entran varias cosas:

Ella recibe diferentes modalidades de violencia, principalmente física. Se demuestra en varios puntos que esto sucede porque es un niño (hombre) ladrón. Cuando se descubre que su sexo es femenino los personajes masculinos se cohíben de lastimarla (véase *figura 32*). ¿Las violencias cambian con el género? Por supuesto que sí, y eso tiene que ver precisamente con que a cada uno se le otorga un valor incluso en el cómo se violenta, esto es algo que se ha dado sistemáticamente en la historia de la humanidad. En el caso de los hombres generalmente se naturaliza las agresiones físicas y en las mujeres la violencias sexuales.

Por otro lado se podría entender que la utilización de la figura masculina funciona para “escudarse” de otro tipo de violencia como la sexual (a la que eran sometidas muchas mujeres en esa época). Esto es visible en las formas que Dororo evita el contacto o desnudarse. Este recurso no es del todo novedoso, tanto en personajes reales como ficticios se ha utilizado el cambio de rol para tener así ciertos “beneficios”, con esto se refuerza el concepto que se tiene de lo masculino y los *privilegios* que esto otorga.

En otras palabras podría definirse este acto como una *estrategia de posicionamiento*, donde la persona es consciente de cómo funcionan los roles de género y decide transitar sea en uno u otro para obtener algunas ventajas. Este acto se puede entender dependiendo de las intenciones que se tenga, las cuales están relacionadas en parte con posturas políticas que critican y buscan que sea más visible la desigualdad de género, y esto también puede instaurarse como parte de su identidad.



36

Figura 33



Figura 34



304

Figura 35



246

Figura 36



Figura 37

3.2 Rastreado a la antiheroína latinoamericana: Sasha Despierta

En esta parte quiero destacar la dificultad que tuve a encontrar un cómic donde estuviera presente una antiheroína, y quizá fue porque muchas autoras o autores no buscan etiquetarlos de tal modo. En este caso les hablaré de un cómic creado en el 2011 en Argentina por Carlos Trillo, un historietista muy popular en el medio e ilustrado por Lucas Varela. *Sasha Despierta* fue precisamente la última obra de Trillo, una historia basada en hechos reales, con un toque de ficción por supuesto. Este cómic es considerado un thriller psicológico pues juega constantemente con los sentimientos de lector, lo lleva a la incertidumbre y a la sorpresa. Por otro lado, el dibujo de Varela es muy dicente, las expresiones de los personajes hacen que de inmediato entiendas sus emociones. La forma que en usa las viñetas dan un buen ritmo sobre todo cuando se cambia de un espacio a otro algo súper importante para que el lector pueda entender cómo se desarrolla dos situaciones aparentemente lejanas.

Caracterización

Origen

Relata la vida de Miranda, una ilustradora de libros para niños que posee doble personalidad gracias a un trauma generado en su juventud; y Sasha, una actriz porno ocasional que surge como respuesta una reacción en cadena de represión de emociones y esto se manifiesta en su personalidad, mostrándose desmedida en lo que dice y en lo que hace, (ella es totalmente consciente del porqué de su aparición). La familia de Miranda en grandes rasgos está compuesta por su padre y su hermano. Cada capítulo nos va revelando la relación con ambos y la influencia que tuvieron en su construcción como personaje.

Cuando era una adolescente compartió mucho más tiempo con su hermano (algo de lo que no estaba de acuerdo su padre, véase *figura 39*), el cual estaba involucrado con el negocio de la pornografía, Miranda siendo menor de edad no solo presenció lo que acontecía en su sótano

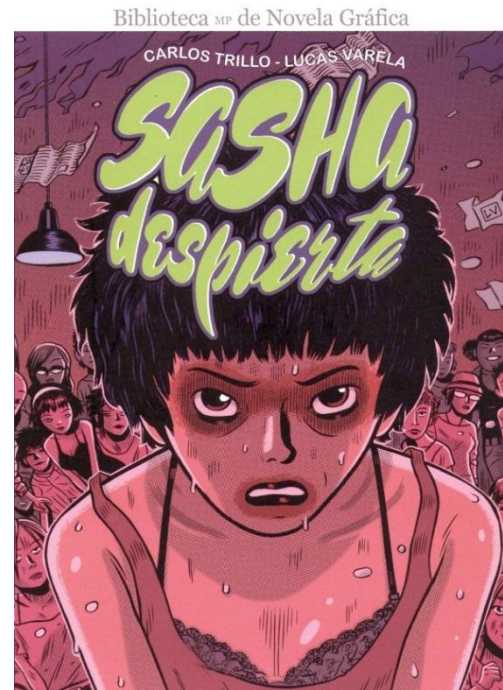


Figura 38: Portada de *Sasha despierta*

(encuentros sexuales), en un momento ella misma es sometida y abusada sexualmente por su propio hermano y seguido a esto aparece Sasha como respuesta.

Más adelante *Rodríguez*, pareja ocasional de Sasha, decide revelar por medio de dos videos llamados "Sasha" y "Reina" que ambas son ella, causándole un shock. En ese momento Miranda decide indagar más acerca de su pasado y descubrir el por qué había olvidado todo lo que le había sucedido. En este cómic se evidencia en gran parte una búsqueda incesante de la identidad y todos los factores que intervienen para construirla.



Figura 39



Figura 40



Figura 41



Figura 42

Identidad

En el desarrollo de la trama se releva que Miranda desconoce de la existencia de Sasha y al entender que es ella misma comienza a recordar que fue violada por su hermano y gracias al trauma causado pierde esos recuerdos. En este cómic sobretodo se muestra la guerra interna que una mujer tiene a raíz de la violencia sexual.

El cuerpo de Miranda posee dos lecturas, una es la misma Miranda y la otra Sasha. La manera en que cada una dispone un mismo cuerpo cambia según sus maneras de pensar, de interactuar entender su mundo. *Miranda*, es reservada, tranquila y cortés, cuando tiene uno de sus episodios donde Sasha se manifiesta se siente algo escandalizada por el lugar donde está, el cómo esta vestida y la manera en que es tratada.

En relación con su físico, siendo ambas la misma persona lo que cambia notoriamente es su estilo al vestir. Miranda utiliza ropa sencilla y lleva su cabello corto bien arreglado a diferencia de *Sasha* que suele vestirse a un estilo *punk*, usando mallas, chaquetas de cuero y maquillaje oscuro.

Por un lado Miranda hace mucho no tiene una relación sexo-afectiva (quizá generado también por el trauma), en cambio Sasha busca formas de complacer sus deseos sexuales, especialmente con *Rodríguez*³³. Rodríguez juega un papel importante para la historia, más allá de ser la pareja sexual de Sasha, es el que se encarga de revelarle la verdad a Miranda y acompañarla en este proceso.

La relación entre Miranda y Sasha se muestra en disputa casi todo la historieta, Miranda por un lado se encuentra aterrada cuando descubre de lo que ha hecho *su* otra personalidad, y Sasha molesta e indignada por la forma indiferente en que actúa Miranda frente a sus problemas.

Para comunicarse entre ellas, Sasha generalmente le escribía a Miranda inicialmente para solo para causarle molestias, casi al final Sasha le escribe un texto más dirigido a una amiga, mostrando empatía, comprensión y mostrándose como una figura de apoyo, haciéndole entender que a pesar de todo la quería, pues ambas eran la misma persona (véase *figura 46*). Estas palabras le dan fuerza a Miranda para realizar la denuncia logra enfrentar y sanar las heridas del pasado utilizando las vestiduras que Sasha solía usar, mostrando así más seguridad al aceptarse a sí misma.

³³ Rodríguez es un chino que está basado en un amigo de Trillo que tenía a una novia con el mismo estilo de Sasha

Para ponerlo en paralelo con las anteriores historietas es bastante notorio la dualidad de identidad que existe dentro de estos personajes, dualidad que puede entenderse casi como un binarismo: *bueno-malo*, *hombre-mujer*, *bello-feo*, pero que sigue siendo parte de un mismo sujeto, que condensa dos partes aparentemente opuestas.



Figura 43



Figura 44

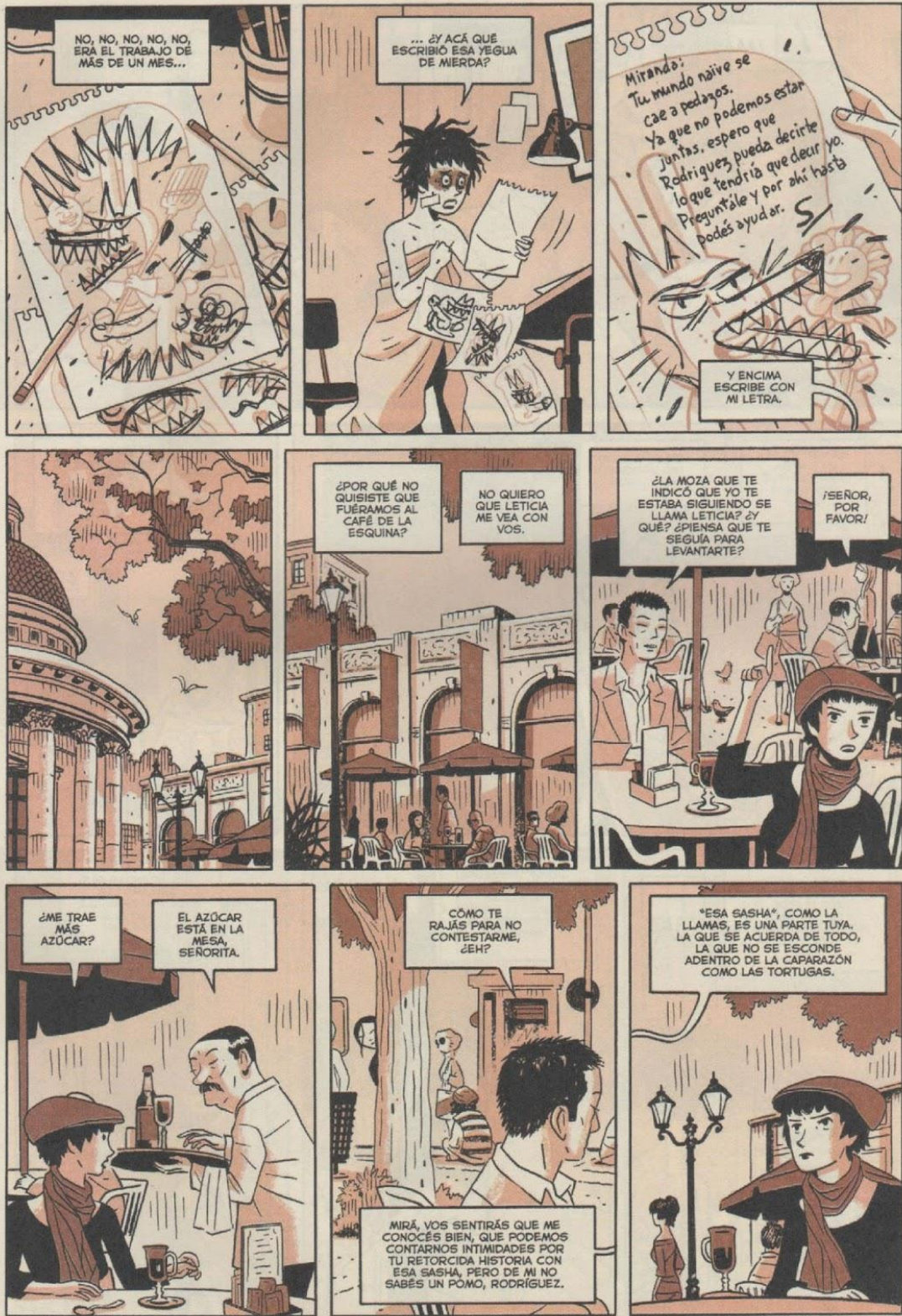


Figura 45

Soy Sasha, Miranda.
Tuve que meterme en tu vida, usar tu
cuerpo, ojalá te anda la concha, por lo menos.
Por empezar, una pregunta:



¿Por qué mierda no seguís dibujando así en
vez de hacer esos conejos pelotudos y rebonditos?
Por favor, salí de ese tacho de mierda que es tu
cabeza (herméticamente cerrado, eso sí, para
que los demás no huelan esa cloaca).
Te volviste prolijita, con olor a talco y a loción
para bebés.

Y no cogés, no te animás con el editor de tus
libritos de porquería, aunque te calienta mucho.
Tampoco te animás con Leticia, la moza del
Sálvame María, con la que te imaginás escenas
que conozco rebien.
Porque yo soy vos y para mí sos una aburrida
película que tengo que mirar desde adentro un
día, y otro, y un mes, y otro y así pasan los años
la puta que te parió.



Te quiero decir una cosa: si el jueves enfrentás a
Marcelo, que al fin y al cabo es el que te violó, te
cagó la vida, te lleno de culpa porque básicamente
a papá porque te habías puesto de su lado, creo
que voy a desaparecer "de la vida pública", je je,
y voy a estar refeliz sin salir afuera.
Pero no tengas miedo, porque al fin y al cabo,
voy a estar monitoreando la situación y si pasa
algo que te joda, voy a salir a reventarlo. De eso
podés estar segura.



¡Salí de la quesera, Mirandita! Volví a vivir,
a en borracharte, a fumarle unos porros y
a coger, nena.
Te regalo a Rodriguez, si querés empezar a
probar otra vez lo bueno que era antes de
lo de Marcelo. Si le das bola, Rodriguez
se mea, pobre.

Ah, última cosa: pensá otra vez en papá, algo
así como la víctima de tu desprecio por decirte la
verdad. Pobre, no ahora, pero cuando puedas,
andá a verlo. Creo que le va a gustar.
Me quiero. Y por eso te quiero, Miranda.



Sasha

Figura 46

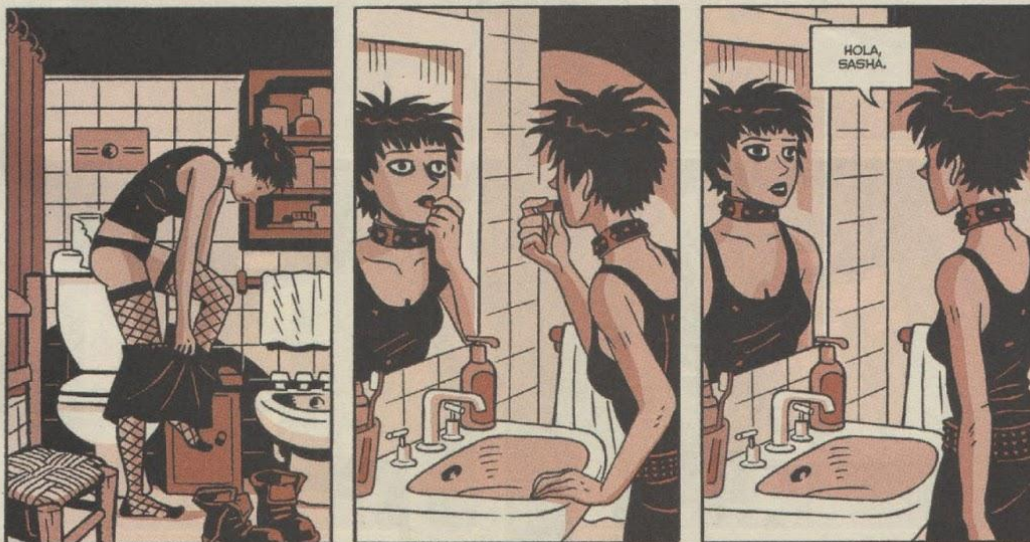


Figura 47

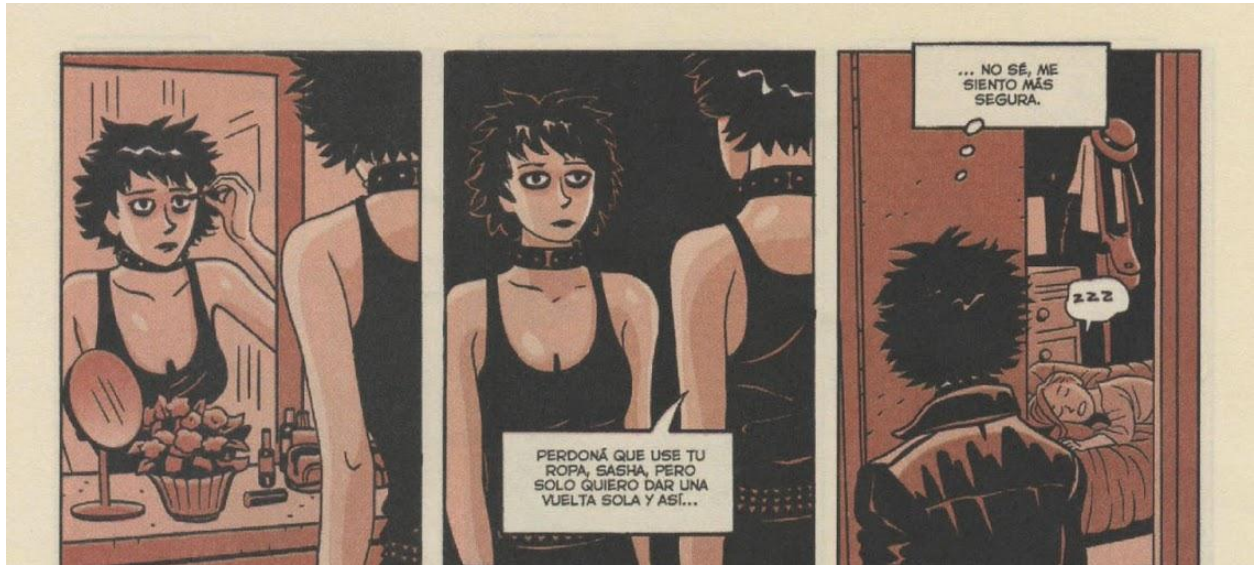


Figura 48

Violencia

Las repercusiones físicas y mentales de un cuerpo violentado sexualmente: En *Sasha Despierta* no solo se toca el tema de la violación, esta se ve vinculada con la pornografía y los medios de difusión. Las circunstancias en la que fue violada Miranda se relacionan con el oficio de su hermano, creador de contenido pornográfico *snuff*. Aprovechando el acto de violarla grabó esa escena que posteriormente distribuiría ¿ficción? Romero (2015) nos cuenta una experiencia similar que le sucedió a Linda Lovelace que fue obligada a prostituirse y a presenciar en video su violación frente a los tribunales después de su denuncia. Esto aunque parezca aislado, la manipulación y extorción para controlar a una persona por medio de contenido sexual sucede día a día, habiendo casos donde la misma víctima es juzgada por “permitir” o “buscar” de algún modo estas acciones. No es un secreto que los métodos burocráticos para legitimar una denuncia son violentos, por el simple hecho de ver la evidencia en un espacio hostil para la víctima.

Una cosa importante es notar la relevancia de estos temas y no convertirlos en algo banal independientemente de lo *informal* del medio. En lo que se plasma gráficamente se ven representadas problemáticas reales que giran en torno a la violencia sexual y las repercusiones psicológicas que tiene el individuo como consecuencia a esto. Miranda como muchas mujeres *reales*, busca la forma de hacer una catarsis de esa experiencia, creando así a Sasha permitiendo no solo crear un mecanismo de defensa sino buscar maneras de denuncia para evitar que otras mujeres sean víctimas de maltrato. Ahí recae la importancia de las acciones de Miranda, porque más allá de buscar venganza, empatiza con otras mujeres que podrían salir afectadas. Al final *Macelo* no se sale con la suya demostrando con esto un mensaje alentador.



Figura 50

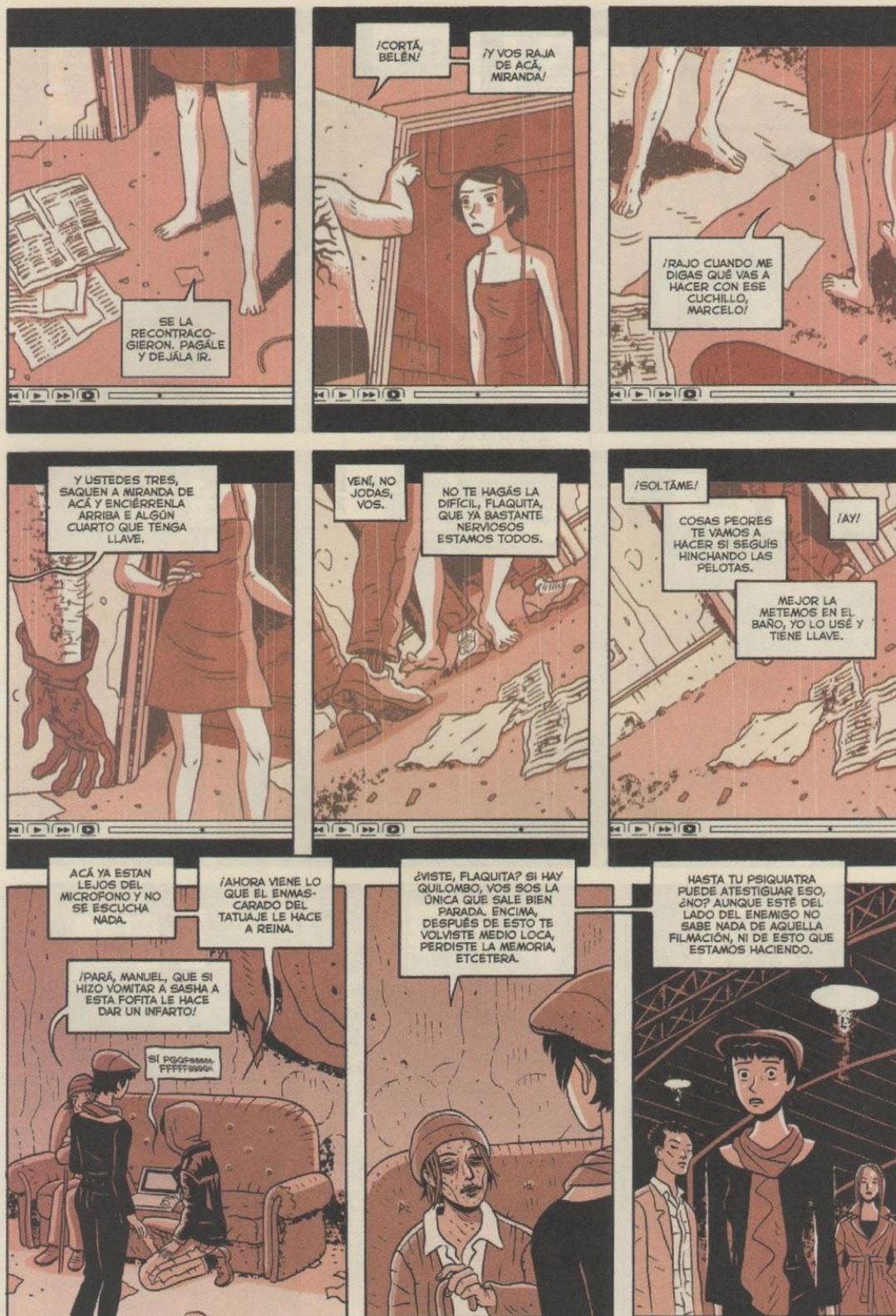


Figura 51

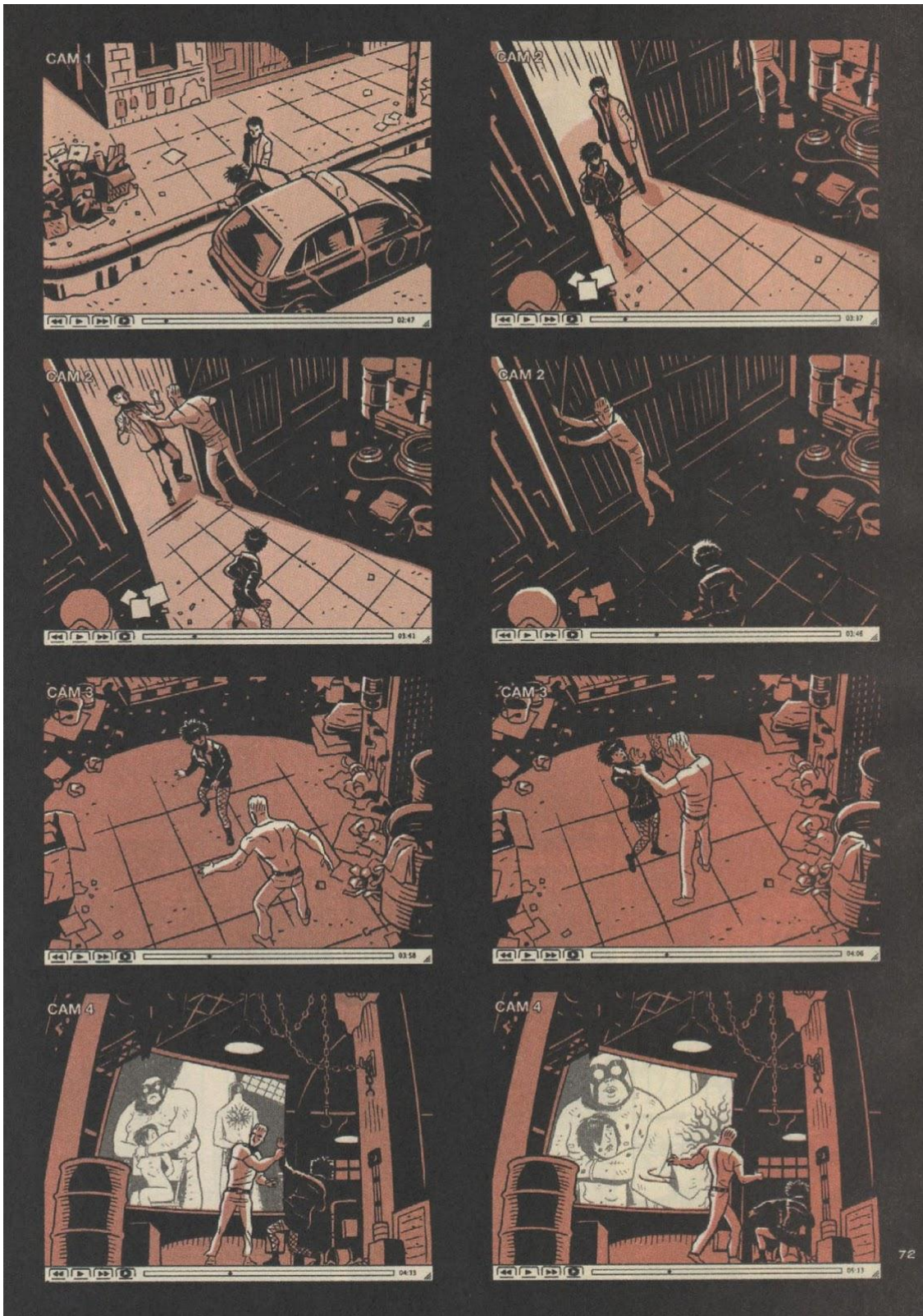


Figura 52



Figura 53

4. Conclusiones

Las mujeres a lo largo de los años han tenido infinidad de representaciones que han cambiado según la época, se han visto relacionadas como objetos o instrumentos de placer o para enmarcar su rol dentro de la sociedad. En este caso utilizó más la figura antiheroica como excusa para visibilizar otro tipo de *heroínas* que se salen de los estándares corporales, que son fuente de inspiración, que cuestionan sus realidades y que a pesar de las dificultades siempre tienen como reafirmarse dentro de un mundo donde impera el patriarcado.

Aunque los cuerpos de las antiheroínas que elegí desafíen el estereotipo comercial, no dejan de manifestarse las violencias a las que son sometidas, quizá con mucha más evidencia, pues cuando vemos a una *Hiedra venenosa* o una *Gatubela* se llega a dejar de lado el cuerpo como un lugar político y se vuelve meramente en un accesorio o un fin estético que usa el autor para captar la atención visual, principalmente de público un masculino. Por esta razón considero poner en discusión otros tipo de representaciones donde se manifiestan diferentes ejercicios de violencia que también se ven presentes en la realidad, acá no solo entra el género, también está inscrito lo social y cultural.

Es importante destacar la expresión de las imágenes que se le dan a las historietas, pues funciona como un mecanismo visual que atrae al lector en un primer momento, pero definitivamente es la manera en que se maneja este recurso empalmado con una buena historia, la cual logre poner en sincronía las emociones del lector. La historieta resulta siendo un recipiente de ideas, cuestionamientos, las influencias del contexto se ven de forma implícita como explícita y también se manifiesta las posturas que tiene el autor frente a la sociedad en la que habita. Siendo de épocas diferentes de realización, las preguntas que giran en torno a la representación femenina no obedecen a un solo momento de la historia, todo tipo de autores han abordado el tema de género de manera directa o indirecta y eso sugiere que las problemáticas acerca de los imaginarios son latentes. Cuando se habla de que la realidad supera la ficción, podemos afirmar que lo que sucede cotidianamente puede ser incluso más controversial de lo que vemos plasmado en una novela gráfica, que si bien su labor va de la mano con entretener, nos revela aspectos culturales que quizá desconozcamos, nos abre la puerta a preguntarnos cuál es el origen de ciertos fenómenos sociales que pueden interpelarnos de infinitas formas.

No se puede tener enteramente control de las cosas que todo lo que consumimos diariamente, y a lo que voy con esto es que no sabemos que tanto nos afectará. Cada persona tiene diferentes maneras de absorber lo que ve, lo que escucha, lo que siente. En este caso se puede hacer reflexiones a partir del cómic de manera consciente, es decir, asumiendo un papel crítico frente a lo que se plasma gráficamente antes de leerlos, esto por su puesto no es una labor fácil y mucho menos guiar una perspectiva analítica frente a ellos.

En este trabajo quise mostrar la importancia de las *formas de ver* y tener más consciencia de la postura que se tiene frente a contenido visual y literario.

5. Referentes

Alernaboy (2009). *El cómic americano en los 90's: La Era de Cromo*. Recuperado de: <http://comicologia.blogspot.com/2009/08/el-comic-americano-en-los-90s-la-era-de.html>

Allepuz (2019). *Dororo: Una oda a la vida*. Recuperado de: <https://elpalomitron.com/critica-dororo/>

Annacondia J. (2013). *Construcción de género en el cómic de superhéroes estadounidenses*. Oviedo, España

Barthes, R. (2008), *Mitologías*. México D. F., Siglo XXI editores.

Butler, J. (2002) *Cuerpos que importan. Sobre de los milites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires. Paidós.

Campbell, J. (1991), *El Poder del Mito*. Barcelona, Emecé Editores.

Campbell, J. (1949), *El heroe de las mil caras*. España. Recuperado de: fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf

Castoriadis, C. (2013). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets Editores, S.A.

Denardi, Luciana (2015), *Ser chino en Buenos Aires, historia, moralidades y cambios en la diáspora china en Argentina*. Horizontes Antropológicos, N° 33, pp. 79-103

Díaz Balda, Maria Antonia (2011). *El cómic feminista: Un poco de historia*. Universidad de Salamanca. Recuperado de:

http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/112914/1/DGL_DiezBalda_comic.pdf

CM. Cesar (2013). *Representación de la mujer en cómics de superhéroes*. Recuperado de: orbitadiversa.wordpress.com/2013/03/11/representacion-de-la-mujer-en-los-comic-de-superheroes-i/

Dorfman y Mattelral (1972). *Para leer al pato Donald*. Recuperado de: http://www.sigloxxieditores.com.ar/pdfs/dorfman_mattelart_para_leer_al_pato_donald.pdf

Tezuka (1967). *Dororo*. Recuperado de: <https://lectortmo.com/library/manga/18790/dororo>

Eco, U. (1964) *Apocalípticos e integrados*. Recuperado de: https://monoskop.org/images/c/c4/Eco_Umberto_Apocalipticos_E_Integrados_1984.pdf

---- (2004). *Historia de la Belleza*. Editorial Lumen S.A. Barcelona, España.

---- (2007). *Historia de la fealdad*. Editorial Lumen S.A. Barcelona, España.

Gil F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: Héroes y villanos*. Madrid, España

Goantropologia (2014). *Orígenes del manga: Osamu Tezuka y su influencia occidental*. Recuperado de: <https://gaoantropologia.wordpress.com/2014/05/27/grupo-2-origenes-del-manga-osamu-tezuka-y-su-influencia-occidental/>

Grisman (2017). *Estudios de la diversidad sociocultural en la Argentina contemporánea*. Argentina, Buenos Aires. CLASCO

Hernández (sin año). Antiheroes y villanos y su poder de atracción. Recuperado de <https://www.elmagacin.com/antiheroes-y-villanos-y-su-poder-de-atraccion/>

Icónica (2017). *Cine estadounidense de los 90 (2/3): Grandes películas*. Recuperado de: <http://revistaiconica.com/cine-estadounidense-de-los-90-2-3-grandes-peliculas/>

Jiménez. (2019). "Krazy Kat", el mejor cómic de la historia, en una edición espectacular. Recuperado de: <https://www.rtve.es/noticias/20190805/krazy-kat-mejor-comic-historia-edicion-espectacular/1976359.shtml>

Magarilos (1983). El signo. Recuperado de: <http://www.centro-de-semiotica.com.ar/SAUSSURE.html>

McCloud, Scott (1995). *Como se hace un cómic: El arte invisible*. Ediciones B

McCloud, Scott (2012) *Hacer Cómic: Secretos Narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*; Astiberri Ediciones

MM. Cesar (2013). Heroínas Trans. Recuperado de: <https://orbitadiversa.wordpress.com/2013/11/20/heroinas-trans/>

"Mito" (2018). En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/mito/>

Morillo M. (2016). *Heroínas y antiheroínas de la ficción televisiva estadounidense actual: un análisis desde la perspectiva de género al fenómeno post Buffy*. Sevilla, España.

Muñoz y Ruiz (2003). *El arte de enseñar a través del arte: el valor didáctico de las imágenes románicas*.

Oñoderra (2011). *Análisis de Figuras Antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*.

Ossa (1986). *La historieta y su historia*. Editorial la rosa, Bogotá, Colombia.

Pérez y Merino. (2015). Definición de villano. Recuperado de: <https://definicion.de/villano/>

Palpa (2011). *Coexisten muchas culturas en el mismo país: García Canclini*. Recuperado de: <https://www.jornada.com.mx/2011/06/26/cultura/a05n1cul>

Quiceno A. (2010). *De Barthes al Chapulin Colorado: Una lectura de los héroes y antihéroes como configuraciones míticas*. Bogotá, Colombia.

Raffiño. (2020). Conductismo. Recuperado de : <https://concepto.de/conductismo/>

Taylor, C. (2006). *Las fuentes del yo*. Barcelona: Paidós.

Okdiario (2017) Las 5 características más importantes del Nacionalismo. Recuperado de: <https://okdiario.com/curiosidades/caracteristicas-nacionalismo-1349726>

(Sin Autor). *Origen del Cómic*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://webs.ucm.es/info/multidoc/trabajos/comic/Datos/Pag%20web/webs/2%20Historia%20general.html>

Sáiz (2006). *Mujeres asiáticas. Cambio social y modernidad*. CIDOB edicions. Barcelona, España

Saldarriaga (Sin año). *Reseñas*. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá Colombia.

Valenzuela (2012). *La doble vida de Miranda*. Recuperado de: <https://avcomics.wordpress.com/2012/03/27/11432/#more-11432>

Teijo (2013). *Modelos de mujer en el cómic norteamericano y en el manga japonés en los años 80*. Coruña, España

West C. (2014). *El Triunfo del Antihéroe*. Sevilla, España.

Zárate (2014). La identidad como construcción social, desde la propuesta de Charles Taylor. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-88572015000200007