

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

MUJERES DEL *ANIME*. CULTURA, REPRESENTACIÓN Y

PARTICIPACIÓN

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

MAESTRA EN ESTÉTICA Y ARTE

PRESENTA:

LIC. MARIANA ROMERO BELLO

DIRECTOR DE TESIS:

DR. FERNANDO HUESCA RAMÓN

PUEBLA, PUE.

JUNIO 2020

ÍNDICE

Introducción	2
AGRADECIMIENTOS	9
Capítulo 1 hacia un análisis feminista del anime como producto cultural	10
1.1 Perspectiva de género.....	10
1.2 Modernidad/colonialidad occidental: proyecto masculino de dominación.....	27
1.3 Estereotipos, roles de género y el problema de las identidades	34
1.4 “Nos quieren como musas, nos temen como artistas”	40
Capítulo 2 ¿Qué hacen las mujeres en el anime?.....	44
2.1 NACIMIENTO DE UN NUEVO MEDIO: LA ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA QUE DEVIENE ANIME.....	45
2.2 ¿Shōnen, Shōjo, Yuri, Yaoi? Categorías para la venta de estereotipos de género y estetización de la violencia.....	56
2.3 Tipos de personajes femeninos en los animes más populares	62
2.4 Desarrollo del anime. Industria e ideología en la globalización	75
2.5 El lugar del machismo en el anime es diegético y extra-diegético	81
2.6 Directoras de anime reconocidas dentro del mainstream.....	86
Capítulo 3 Gokudolls Backstreet Girls de Chiaki Kon.....	89
3.1 La ruptura de identidades, estereotipos y roles de género en Gokudolls	89
Conclusiones.....	114
Bibliografía citada.....	117

INTRODUCCIÓN

“¡Violencia!” dicen ante la más mínima rebelión, violencia la suya que no cambia por ser de la institución. Exigen respeto de la libertad humana y te invitan a respetar, a palos y patadas [...] Lo ideal es que nunca vencamos a la resignación que a veces nos droga, droga que nos dan con palabras como “tolerancia”, que tolere quien no comprenda que aquí sentimos demasiada rabia, rabia para construir, nos armamos sobre las ruinas, la dignidad nos guía, su represión: nuestro pan de cada día [...] Ten cuidado, no hables de tirar un ¿cóctel molotov? Porque eso sería caer en que “el fin justifique los medios” y el fin es obedecer, para que sigan decidiendo ellos. Quien quiera algo que pague, aunque se tenga que hipotecar, y diez vidas trabajando no den ni en sueños para pagar, ¿pagar a quién?

Porque resulta que siempre son los mismos a los que se “debe” respeto.

La otra –El blues de la violencia

Frente a la reacción patriarcal de las últimas décadas ha aparecido esta cuarta ola como reacción feminista en la que el cansancio, el hartazgo y la indignación son capital político [...] esta cuarta ola representa una novedad: el feminismo, por fin, es global. No

hay país en el mundo en el que no haya –de una manera u otra– feminismo.

Nuria Varela y Rosa Cobo

Se ofrece aquí una investigación concerniente al papel que las mujeres han desempeñado en el *anime* de popularidad/incidencia internacional, tanto dentro de él (como personajes) como “fuera” de él (como creadoras); es decir, una revisión del rol diegético y extradiegético que han jugado las mujeres en este medio y su industria. Tomando en cuenta que “Anime’s popularity continues to extend well beyond America and Japan. The *Washington Post* notes

that a South African company will soon launch a 24/hour anime channel and that *Pokemon* has become one of the most viewed cartoons in the world, now broadcast in 68 countries”¹.

Como mujer mexicana, he enfocado la investigación hacia algunos aspectos que me parecen claves para comprender el impacto que el *anime* ha tenido (tiene y seguramente tendrá) en mi país; esto implica una marcada influencia ideológica en sus espectadores, principalmente en la comunidad *otaku*², que es su (activa) receptora desde el sur. Existen situaciones y contextos completamente distintos, pero también muchas similitudes entre las culturas de México y Japón, dos culturas globalizadas, occidentalizadas y, hasta cierto punto, homogeneizadas con respecto al conservadurismo de un status quo heteropatriarcal. Conuerdo con Fernanda Melchor con que, en México, como en muchos países:

El problema de la discriminación de género parte, ante todo, de ideas enraizadas en el imaginario social sobre lo que una mujer puede o no puede ser o hacer, o puede o no puede escribir; de la idea de que existe una única forma, una forma “correcta” de ser mujer (obviamente pensada desde el imaginario masculino), o de escribir “como mujer”³.

¹ Susan J. Napier, *ANIME from Akira to Howls' Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. X.

² El término *otaku*, utilizado popularmente para hacer referencia a un muy variado grupo de personas que comparten intereses o gustos, es una reapropiación o re-semantización que el *fandom* hispano del manga-anime, videojuegos y música ha adoptado para hablar de su comunidad. La palabra en japonés era utilizada como pronombre de segunda persona sin matices jerárquicos, es decir, entre iguales, por los primeros grupos de personas que se conglomeraban en Japón para compartir un gusto o pasatiempo afín. Conforme esas comunidades crecieron y se identificaron por agentes externos a ellos, el apelativo *otaku* fue adquiriendo un carácter peyorativo dentro de Japón, pero no refiere, necesariamente, a las personas que gustan del manga, anime o videojuegos, sino a cualquier persona cuyo pasatiempo o afición se manifiesta de manera obsesiva.

³ Fernanda Melchor en *YO SOY LA OTRA. Las mujeres y la cultura en México*, p. 128.

Por otra parte, la propuesta de análisis de la visualidad en el anime desde una mirada feminista también pretende reflexionar participativamente en la coyuntura histórica, política y social en la que nos encontramos hoy; a saber, una nueva explosión internacional (también llamada cuarta ola) del feminismo. Esta nueva ola ha tenido una repercusión importante en México a partir de la reavivación de las luchas por la despenalización del aborto (iniciadas en los años treinta y retomadas en los setenta), el movimiento #MeToo en la esfera cultural (escritores, pintores, músicos, periodistas, académicos...), el creciente número de feminicidios en el país y la lucha que mantenemos desde las universidades en contra del acoso y la violencia sexual y sexista ejercida por profesores, alumnos e instituciones. Esta coyuntura nos obliga a re-pensar también los modos en los que se afianza la colonialidad del género en la subjetividad contemporánea y los dispositivos (en el sentido foucaultiano) con los que opera y se articula en la realidad.

Exploramos, desde una perspectiva crítica y feminista, distintas maneras en las que opera la lógica machista patriarcal en el mundo del *anime*, puesto que esas formas de dominación se relacionan directa e indirectamente con la manera en la que se produce, se distribuye, se consume y se piensa el anime. Sostenemos que tanto las grandes productoras de *anime* como las distribuidoras y los consumidores, todavía se encuentran atravesados por un sesgo machista y sumamente heteronormado (incluso en los casos del *yuri* y el *yaoi* como géneros) que sostiene una red de relaciones sociales de producción, circulación y consumo desfavorables para el desarrollo creativo de las mujeres.

Al mismo tiempo, la inmensa mayoría de las narrativas del anime refuerzan, tanto los estereotipos de género, como la visión falocéntrica que redundará en la cosificación sexual y el rol pasivo (sexual, político, económico, social) de las mujeres como estereotipo normativo.

De modo que causa y efecto se encuentran en un círculo vicioso en el que se intercambian constantemente; dicho con otras palabras, las narrativas machistas son causa y efecto del sistema económico y de las relaciones sociales de producción. Para intentar pensar este problema, en el capítulo uno desarrollamos una “caja de herramientas” que nos permite ubicar el piso político desde el que estamos partiendo; es decir, esclarecemos los conceptos utilizados en los siguientes dos capítulos y la perspectiva desde la cual estamos mirando los problemas que señalamos.

La postura crítica mantenida en esta investigación busca desmarcarse de posiciones con respecto al *anime* y la cultura popular como las siguientes:

- Elitista/determinista: “Las masas tienen lo que desean y se aferran obstinadamente a la ideología mediante la cual se les esclaviza. El funesto apego del pueblo al mal que se le hace se anticipa a la astucia de las instancias que lo someten [...] La novedad del estadio de la cultura de masas respecto al estadio liberal tardío consiste justamente en la exclusión de lo nuevo. La máquina rueda sobre el mismo lugar” Theodor Adorno.
- Fatalista/religiosa: “Mi pueblo se pierde por Pokimón. Vergonzoso es que padres compren esto a sus hijos ¡Oye! ¡usted cae en rebelión! ¡y rebelión no hay perdón! Un niño que juega Pokimón está a pasos de la destrucción. Un niño que juega Pokimón es el próximo para el diablo destrozarlo [...] mientras más tarjetas tienes, más poder tendrás” Josué Yrion.
- Del fandom: “haz de tu vida un anime” Kalathras Lolweapon.

La serie que en el tercer capítulo se presenta como caso de estudio, *Gokudolls. Back Street Girls*, de la directora Chiaki Kon, ha sido analizada bajo una mirada que busca leer entre líneas su contenido con el fin de exponer sus potencialidades contrahegemónicas.

Utilizando una metodología heterodoxa, el trabajo da cuenta de algunos de los elementos subversivos planteados en esta serie, así como de su posible lectura política y estética; de modo que se presenta aquí un esquema de análisis que busca ser una herramienta conceptual (no única ni última) para este medio específico (el anime), el modo de producción, distribución y consumo y la recepción de sus narrativas, esto en términos de género y su deconstrucción.

Consciente de las múltiples interpretaciones a las que puede ser sometido el producto cultural en cuestión, propongo un acercamiento intuitivo que nos permita establecer importantes diferencias entre esta serie, escrita y dirigida por mujeres, y la muy abundante oferta masculina y masculinizada en el mercado del anime, cuyas características generales son descritas en el segundo capítulo a través de un análisis de los tipos de personajes femeninos más comunes.

El análisis expuesto aquí sobre el medio/producto cultural en cuestión, el *anime*, su relevancia social y el lugar que ocupa dentro de los espacios institucionales, se intenta llevar a cabo desde una perspectiva situada; a saber, **una** perspectiva femenina desde el sur. Entendiendo esta perspectiva crítica y situada un poco como la ha descrito José Luis Brea:

Situada en medio de ese proceso febril de interlecturas recíprocas de todo lo distinto por todo lo distinto, el trabajo de la crítica interfiere propiciando ejercicios reflexivos (en el sentido más especular que se quiera) para favorecer el (auto)conocimiento de las condiciones bajo las que cualquier acto enunciativo o expresivo se verifica. El objeto de la crítica es entonces la puesta en evidencia –inclemente- del conjunto de dependencias que todo acto de

producción enunciativa o cognitiva tiene con la constelación significante (con la episteme específica) en la que se inscribe y adquiere valor.⁴

* * *

Acerca del lenguaje inclusivo utilizado a lo largo de toda la tesis, me parece muy necesario abonar en la deconstrucción de la lengua española por los siguientes motivos:

1. El lenguaje configura un modo de pensar, una estructura cognitiva que provee de razonamiento lógico y configura, al mismo tiempo, nuestro modo de estar en el mundo y de interactuar con otros.
2. El lenguaje es una de las formas a partir de las cuales se afianza la idea de que lo "neutro" o el "estándar" es masculino. El neutro humano **no** es masculino.
3. El lenguaje también es una construcción social que cambia constantemente, por ejemplo, la "v" dejó de ser leída como una "u", también se han añadido recientemente (siempre, en realidad) a nuestro vocabulario palabras y verbos inexistentes como "textear", "googlear", "bloggear", "cantinflear", etc., que han creado cultura y que, a su vez, son subproducto de manifestaciones culturales y mediáticas específicas.

La prueba contundente del carácter disruptivo de este tipo de escritura política es la resistencia que sigue teniendo por parte de la academia. Algo se está haciendo bien desde el feminismo que incomoda si se puede lograr sacar a la luz y evidenciar los resquicios de machismo añejo no sólo en los ambientes más abiertamente conservadores, sino en los que se dicen más "abiertos", en discurso. Recurrir a la contracultura, la cultura popular, el arte no

⁴ José Luis Brea, "La crítica en la era del capitalismo cultural", p. 15.

consagrado, las prácticas académicas menos solemnes y más irreverentes y las voces de mujeres fue la principal inspiración de esta tesis.

Por último, en este trabajo se encuentran citadas mujeres mexicanas, japonesas, españolas, inglesas, afroamericanas, italianas, judías, mestizas, trans, queer... como postura política. Leer, citar y construir diálogos y conocimientos con mujeres diversas también es un acto de resistencia. Dicho sea de paso, las únicas mujeres que aparecieron en mis programas de la licenciatura en filosofía (en 52 materias) fueron Hannah Arendt (nunca sin mencionar al nazi con el que se la relaciona) y Rosa Luxemburgo. Retomando de nuevo a Fernanda Melchor, escritora veracruzana:

Desde mi experiencia, la que me parece más grave de las prácticas sexistas es la de no considerar a las mujeres. Hace poco un amigo hablaba públicamente acerca de la literatura de su estado y no mencionó a una sola mujer. Es grave, porque muchas veces estas personas no son siquiera conscientes de que están excluyendo a las escritoras, y dudo mucho que sea por falta de méritos de estas: simplemente no las conocen, no les interesa leerlas, o las han leído y no les interesa promover lo que ellas hacen, o no consideran que estén a la par de sus contrapartes masculinas [...] Hay muchas personas (hombres y mujeres) que piensan que las mujeres, aunque tengamos los mismos estudios que los hombres, somos inferiores intelectualmente [...] y esta convicción no cuestiona, sino que se basa en prejuicios acendrados e invisibilizados. El mayor problema que esto trae consigo es la reproducción de estos prejuicios y patrones. Solo podemos cambiar las cosas que percibimos como mal. Si las seguimos considerando normales, seguirán reproduciéndose generación tras generación.⁵

⁵ Fernanda Melchor en: *YO SOY LA OTRA. Las mujeres y la cultura en México*, pp. 130 – 131.

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas generosas que dentro y fuera del aula me percibieron y me trataron como interlocutora, que se animaron a dialogar, a intentar pensar juntas, a reír, rabiar y gritar juntas, a mis cómplices intelectuales con quienes todo es más llevadero y feliz:

Luis Javier Pedraza, mi compañero de vida: rompamos más normas todos los días.

Silvia Durán Payán, QEPD, mi maestra de vida, mi siempre ruda y siempre amorosa maestra.

Alberto López Cuenca, Emilia Ismael y Fernando Huesca, que me hicieron cuestionarme tantas cosas, me dieron algunos de los textos más chingones que he leído y me vieron madurar.

Itzell Sánchez, Chucho Márquez, Francisco de León, Eliecer Alejo, Mahatma Ordaz, Claudia López, Isabel Torres, Oscar Espronceda, Xavier Kink, Pablo de Santos, Ángel Romero, las Xochiquetzalli... Gracias por su amistad, por escuchar, decir, hacer y deshacer, gracias por inspirarme y apoyarme, por ir codo a codo en las buenas y las malas y por hacer la MEyA vivible, porque sin sus risas y cariño no lo hubiera logrado.

1.1 Perspectiva de género

Si bien es cierto que la invisibilidad y el silencio son compartidos por todos los grupos dominados, en el caso de las mujeres, el dominio ocurre a partir de lo que podríamos llamar la política sexual. Es decir, no se trata del reparto equitativo de la riqueza o del dominio de otras naciones para imponer religiones o culturas [...], sino de una dominación de género que se fundamenta en las diferencias sexuales para evitar el movimiento de las mujeres –la extraterritorialidad– y con ella, la pérdida de poder [...]. Se trata de un dominio que divide a la humanidad casi en su totalidad, porque es el dominio de un género a otro.

Silvia Durán Payán, *La violación silenciosa de la modernidad*

Antes de dar pie al análisis de las condiciones, en términos de género, en las que se inscribe nuestro caso de estudio, el anime *Gokudolls Back Street Girls* de la directora Chiaki Kon, resulta indispensable establecer las bases de la metodología a partir de las cuales se llevará a cabo dicho análisis, ya que proponemos un acercamiento transdisciplinar que dé cuenta del modo de producción, circulación y consumo del *anime* como producto cultural, desde el punto de vista del género. Es decir, cómo y bajo qué circunstancias participan las mujeres del proceso de producción del *anime mainstream* y qué tipo de estructuras sociales y económicas son evidenciadas a partir de esta (ya podemos adelantar) poca participación. Al mismo tiempo, y como un subproducto de lo anterior, nos preguntamos qué tipo de narrativas son más difundidas, apoyadas y distribuidas desde el *mainstream* al público que consume *anime*.

Las razones principales para explicar la escasa participación creativa de las mujeres dentro de la industria de la animación japonesa son, evidentemente, intrínsecas a la industria cultural en su conjunto, de la que el *anime* forma parte, y al capitalismo mismo; el sistema patriarcal, capitalista y colonialista son un mismo sistema de control y dominación que toma diversas formas en cada una de las culturas y sociedades en las que se adapta, pero que, en su *superestructura* utilizan mecanismos y *dispositivos* que funcionan de maneras bastante similares. Así, pues, tanto la producción como el consumo del *anime* se ajustan a una visión machista, falocéntrica y moderna, propia también del capitalismo. Patriarcado y capitalismo, desde el surgimiento del segundo, siempre han sido codependientes y han posibilitado que el otro siga existiendo.

Hablemos de un Hombre ejemplar para el capitalismo, Dominique Strauss-Kahn, director gerente del Fondo Monetario Internacional del 2007 al 2011, ministro de Comercio Exterior de Francia del 91 al 93 y ministro de Economía del 97 al 99, que se define como “socialdemócrata”, elegido en 2008 para “rescatar” la economía global. Este hijo sano del patriarcado, en febrero de 2012 fue detenido por proxenetismo y desvío de fondos. En palabras de Rebecca Solnit:

Strauss-Kahn creó una atmósfera incómoda y peligrosa para las mujeres, y sería diferente si trabajase, por ejemplo, en una pequeña oficina. Pero que un hombre que controla parte del destino del mundo dedique sus energías a generar miedo, miseria e injusticia alrededor de él dice mucho del mundo en el que vivimos y de los valores de las naciones e instituciones que toleraron su comportamiento y el de otros hombres como él.⁶

⁶ Rebecca Solnit, *Los hombres me explican cosas*, p. 35.

En la cara opuesta del espectro, el único banco que sobrevivió, sin perder el dinero de sus clientes, a la crisis inmobiliaria de 2008 en Islandia estaba dirigido por mujeres y ha sido un caso multicitado sobre la capacidad de las mujeres para liderar instituciones de manera más equitativa, más justa, menos competitiva y lasciva. Así como los patriarcas suelen atribuirle a las hormonas femeninas y el ciclo menstrual cambios e inestabilidades de carácter en las mujeres, pseudo argumento que se ha usado hasta el hartazgo de manera condescendiente para descalificar a las mujeres como líderes, en la prensa Islandesa se pensó seriamente en el papel que pudo haber jugado la incontrolable testosterona de Wall Street en el desastre económico mundial de ese año, en el que los territoriales, competitivos y agresivos machos colapsaron el sistema financiero.

* * *

Volviendo al *anime*, hablar de la forma en la que opera la industria del anime es hablar de una serie de problemas sistémicos y estructurales. Al mismo tiempo, para señalar estos problemas es necesario plantear los términos bajo los cuales los trataremos. Así, pues, los principales conceptos (apropiados, reapropiados y actualizados), retomados de distintos feminismos y de los estudios de género, que se utilizan como categorías de análisis para el caso que nos ocupa son los siguientes.

Heteronormatividad: consiste, en términos muy generales, en un “sistema de creencias o suposiciones de que todas las personas son heterosexuales o que la heterosexualidad es el estado predeterminado o "normal" del ser humano. Una sociedad heteronormativa opera sobre el supuesto de que la heterosexualidad y las características

específicas de género son la "configuración predeterminada" del ser humano"⁷. Sobre esta falsa creencia se sustenta una concepción binaria y limitada de la sexualidad humana que es llevada a otros terrenos de la vida, negando los derechos humanos (o incluso la existencia) de aquellas personas que no se ajustan a la heterosexualidad. La expresión final de la heteronormatividad es la forzada heterosexualización del deseo.

La primera en hablar del régimen social como *heterosexualidad obligatoria*, en 1980, fue Adrienne Rich. El término heteronormatividad fue creado por Michael Warner en 1991. Por su parte, Cathy J. Cohen define la heteronormatividad como las prácticas y las instituciones que "legitiman y privilegian la heterosexualidad y las relaciones heterosexuales como fundamentales y 'naturales' dentro de la sociedad"⁸. Su obra enfatiza la importancia de la sexualidad implicada en estructuras mayores de poder, inseparable de raza, género y opresión de clase.

Heteronormado: No es lo mismo que heterosexual, pues esta categoría se aplica con base en prácticas sociales, políticas, económicas, etc., en independencia de las prácticas y preferencias sexuales de las personas. Hablamos de instituciones, colectividades e individuos *heteronormados* como aquellos que sustentan, defienden y aplican la heteronormatividad a otros sujetos, buscando activamente la permanencia del statu quo heteronormativo; y, por lo tanto, perpetuando el heteropatriarcado.

Cosificación/objetivación: De acuerdo con la tradición marxista

⁷ Carolina Chaparro, "¿Qué es la heteronormatividad?", s/p.

⁸ Cathy J. Cohen, "Punks, bulldaggers, and welfare queen: The radical potential of queer politics?", p. 24.

La esencia de la estructura mercantil [...] se basa en el hecho de que una relación entre personas toma el carácter de una cosa y, de este modo, toma el carácter de una «objetividad ilusoria» que, por su sistema de leyes propio, riguroso, enteramente cerrado y racional en apariencia disimula toda huella de su esencia fundamental: la relación entre hombres⁹.

No obstante, es necesario ajustar este concepto para hablar del modo específico en el que las mujeres y sus cuerpos, históricamente, han sido cosificados u objetivados. Para este fin, Sandra Lee Bartky, Barbara L. Fredrickson y Tomi-Ann Roberts, en los años noventa del siglo pasado, propusieron el concepto de *cosificación sexual*, que se refiere a

[L]a reducción de una mujer en su cuerpo o partes de éste con la percepción errónea de que su cuerpo o partes del mismo pueden representarla en su totalidad [...] La cosificación se produce cuando se separan las funciones o partes sexuales de una mujer de su persona, instrumentalizándola o reduciéndola a dichas partes sexuales [...] Desde las teorías feministas se ha puesto énfasis en resaltar la importancia que la construcción social tiene en la imagen que las mujeres desarrollan y construyen de sí mismas.¹⁰

Exponer constantemente a las mujeres, desde pequeñas, a la constante cosificación sexual tan presente en distintos medios lleva a la naturalización y aceptación de la misma, configurando un tipo de subjetividad cosificada y cosificadora (para con otras mujeres) que reproduce las lógicas capitalistas patriarcales, asumiéndose a sí misma y a otras mujeres como objetos pasivos y no como sujetas autónomas, con agencia y autogestión. Así pues, muchas mujeres participan activamente de la cosificación, ya que “el sexismo benévolo se convierte en una ideología legitimadora del estatus quo incrementando la satisfacción de la

⁹ Georg Lukács, *Historia y conciencia de clase*, p. 110.

¹⁰ Gema Sáez, “¿Empoderamiento o Subyugación de la Mujer? Experiencias de Cosificación Sexual Interpersonal”, p. 42.

mujer con el sistema social [...] reduciendo la percepción de determinados comportamientos como sexistas en hombres y mujeres por no tratarse de un comportamiento hostil”¹¹

Patriarcado: es un sistema de dominación sexual en el que el hombre masculino (que se ajusta a la masculinidad hegemónica) ejerce el poder por encima de todos los demás sujetos, sobre esta primera dominación sexual se sustentan otras muchas formas de dominación que se concatenan entre sí (de clase, de raza, etc.). La palabra «patriarca» proviene de las palabras griegas ἀρχειν (árkhein), que significa mandar, y πατήρ (pater), que significa padre. En su sentido literal, el patriarcado es la autoridad o mandato del padre. Antiguamente, se consideraba al patriarcado como el gobierno de los supuestos hombres sabios; sin embargo, “a partir del siglo XIX, cuando comienzan las teorías que explican que la hegemonía masculina en la sociedad es una usurpación, se utiliza el término patriarcado en sentido crítico”¹².

Parte del sentido crítico del concepto de patriarcado, consiste en identificarlo como “un sistema familiar y social, ideológico y político con el que los hombres –a través de la fuerza, la presión directa, los rituales, la tradición, la ley o el lenguaje, las costumbres, la etiqueta, la educación y la división del trabajo– determinan cuál es o no es el papel que las mujeres deben interpretar con el fin de estar en toda circunstancia sometidas al varón”¹³. El patriarcado tiene sus propias particularidades en cada sociedad y momento histórico, por lo cual es importante analizar las condiciones particulares de cada Estado patriarcal, las formas

¹¹ *Ídem*, p. 43.

¹² Nuria Varela, *Feminismo para principiantes*, pp. 176 – 177.

¹³ Diccionario crítico feminista, p. 238.

en las que opera y las formas en las que es (o no) enmascarado y apoyado por distintos agentes de poder.

División sexual del trabajo: a partir de un análisis histórico a través de los diferentes modos de producción y las formas de organización laboral en Europa y los países americanos colonizados, Silvia Federici da cuenta del papel del patriarcado –por medio de la devaluación y obliteración del trabajo femenino y feminizado, así como de la posesión de los cuerpos de las mujeres– en el proceso de acumulación primitiva del capital. Para el objetivo planteado en este trabajo, nos interesa centrarnos en la performatividad de esta división sexual del trabajo en el capitalismo. Federici afirma que:

[T]he construction of a new patriarchal order, making of women the servants of the male work-force, was a major aspect of capitalist development. On its basis a new sexual division of labor could be enforced that differentiated not only the task that women and men should perform, but their experiences, their lives, their relation to capital and to other sectors of the working class. Thus, no less than the international division of labor, the sexual division of labor was above all a power-relation, a division within the work-force, while being an immense boost to capital accumulation.¹⁴

Esta categoría económica pretende arrojar luz sobre aquellos mecanismos coercitivos en medio de la esquizofrenia capitalista que atañen al trabajo que las mujeres y sus cuerpos han desarrollado históricamente, al salario que han recibido –o dejado de recibir– por este trabajo, así como el lugar de las mujeres dentro de la producción y acumulación en términos de reproducción de la fuerza de trabajo. Uno de los aspectos problemáticos con respecto al trabajo, en términos menos abstractos, es que el trabajo por sí mismo no ha garantizado los

¹⁴ Silvia Federici, *Caliban and the witch. Women, the body and primitive accumulation*, p. 115.

derechos humanos completos para las mujeres, precarizadas de nacimiento –ya Flora Tristán hablaba de la proletaria del proletariado.

El capitalismo pretende incluir en su maquinaria a cualquier ser con la capacidad de trabajar (animal, mineral o vegetal), lo que **no** pretende es devolver a ese *ser para el trabajo* su respectiva plusvalía, sus derechos, ni, en muchas ocasiones, su reconocimiento como persona. De modo que, “la división sexual del trabajo no sólo diferencia las tareas que hacen hombres o mujeres, además, confiere o quita prestigio a esas tareas y también crea desigualdades en las recompensas económicas que se obtienen”¹⁵. Una de las formas más claras de evidenciar esta última premisa es ofreciendo los datos sobre el trabajo no remunerado que realizan todos los días las mujeres; la ONG OXFAM, organismo internacional que trabaja para combatir la pobreza, realizó una investigación para calcular cuánto habrían ganado las mujeres durante el 2019 si se les pagara un salario mínimo por todas las tareas no remuneradas que realizan, la cifra total sería de 10,9 billones de dólares. Este valor supera los ingresos combinados de las 50 compañías más grandes del mundo (que incluye a Walmart, Apple y Amazon). Además, también encontraron que los 22 hombres más ricos del mundo poseen más riqueza que todas las mujeres de África juntas¹⁶.

Sexismo: Se compone de una serie de prácticas de discriminación basadas en el sexo de la persona discriminada/excluida. Así pues, podemos entender al sexismo como el “[c]onjunto de todos y cada uno de los métodos empleados en el seno del patriarcado para poder mantener en situación de inferioridad, subordinación y explotación al sexo dominado:

¹⁵ Nuria Varela, *Feminismo para principiantes*, p. 209.

¹⁶ Cfr. Informe de OXFAM – enero de 2020 en www.oxfam.org

el femenino [y las disidencias sexuales]. El sexismo abarca todos los ámbitos de la vida y las relaciones humanas”¹⁷. El rechazo hacia todo lo que se considera propio del sexo femenino (sangre menstrual, por ejemplo) hace que el sexismo se dirija violentamente contra todo lo que no es masculino, de acuerdo a la masculinidad hegemónica, tradicional o tóxica; el sexismo descansa sobre una lógica binaria, que considera que sólo existen dos sexos.

La premisa principal de cualquier feminismo es que las mujeres son seres humanos, la premisa principal y profunda detrás del sexismo es la negación de la premisa anterior y su ejemplo tal vez más escandaloso es la trata de personas y los feminicidios, actos que niegan la humanidad de las mujeres y las convierten en mercancía, o basura para tirar en una maleta por un acantilado.

Suelo pegajoso: Se conforma de las muchas dificultades que tienen las mujeres para abandonar el ámbito de lo privado e incorporarse al espacio público/laboral. La doble jornada que la mayoría de mujeres realizan obliga a la precarización de los trabajos a los que tienen acceso, llevándolas a trabajar como becarias o internas, y aceptar trabajos a tiempo parcial o el autoempleo, en condiciones poco favorables y sin crecimiento a largo plazo. De modo que este concepto hace referencia también a las tareas o labores de cuidado (familiar y del hogar) que han sido relegadas a las mujeres y representan un obstáculo para su pleno desarrollo profesional.

Techo de cristal: Se trata de una barrera invisible que limita el crecimiento profesional de una mujer. Es una “expresión que se utiliza desde hace décadas para explicar las dificultades que tienen las mujeres para acceder a los puestos de poder y

¹⁷ Ídem, p. 257.

responsabilidad”¹⁸, al ser “invisible”, esta barrera suele ser pasada por alto o normalizada, principalmente con base en teorías pseudo científicas que afirman como naturales a los roles de género y establecen una diferencia esencial entre cuerpos y cerebros de hombres y mujeres, dejando a las mujeres –y los trabajos que éstas pueden desempeñar– en estado de inferioridad con respecto a los hombres.

Desde los feminismos se ha trabajado en distintos mecanismos para la detección de indicadores clave para detectar, nombrar y exponer la ausencia de mujeres en determinados sectores de la economía o la política, por ejemplo, el informe global de la *Corporate Women Directors International* (CWDI) que en 2011 informó que “el último lugar le corresponde a Japón, que tiene una representación femenina del 2% en todas las entidades que cotizan en sus nueve bolsas”¹⁹. Para 2018 este número ha incrementado 5%, pues existe una representación femenina del 7%.

Machismo: “El machismo es un discurso de la desigualdad. Consiste en la discriminación basada en la creencia de que los hombres son superiores a las mujeres”²⁰; esta creencia subyace en el imaginario social de manera tal que se refleja en un “conjunto de leyes, normas, actitudes y rasgos socioculturales del hombre cuya finalidad, explícita y/o implícita, ha sido y es producir, mantener y perpetuar la opresión y sumisión de la mujer a todos los niveles: sexual, procreativo, laboral y afectivo”²¹. El uso diferenciado de los conceptos

¹⁸ Nuria Varela, *Feminismo para principiantes*, p. 220.

¹⁹ *Ibid.*, p. 221.

²⁰ *Ídem*, p. 180.

²¹ Diccionario crítico feminista, p. 171.

sexismo y machismo se hará para distinguir las discriminaciones, exclusiones y violencias por género y por sexo.

Aun cuando la distinción entre sexo y género no es tajante ni definitiva, el género y su construcción social a partir de normas explícitas e implícitas es un terreno ligeramente más histórico-cultural, por así decirlo. Los cuerpos sexuados, de acuerdo con algunas teorías de corte psicoanalista, cargan consigo una historia de dominación, imposición de ciertos deseos y comportamientos; sin embargo, estas sutiles historias que permean ciertos deseos y comportamientos inconscientes gestados en la historia de la cultura humana serán diferenciados en este trabajo de las expectativas sociales y estereotipos asociados al género en tanto las huellas de las segundas son más evidentes en los rasgos culturales, artísticos, institucionales, etcétera.

Machismos cotidianos: es un conjunto de prácticas violentas en el transcurrir de la vida cotidiana que son tan “sutiles” (o invisibilizadas) que suelen pasar desapercibidas, pero que reflejan y perpetúan las estructuras sociales machistas y la desigualdad de las mujeres con respecto a los hombres. Se les llamó, durante un tiempo, *micromachismos*; no obstante, Claudia de la Garza y Eréndira Derbez proponen, muy acertadamente, no minimizar estos comportamientos que también forman parte de las fortalezas del patriarcado al referirnos a ellos como “micro” y dimensionarlos en su capacidad dañina. Algunos ejemplos de

machismos cotidianos son prácticas como gaslighting²², mansplaining²³, revictimización²⁴, maninterrupting²⁵, entre muchas otras.

Masculinidad tradicional: Es una construcción histórico-social que “está compuesta por una constelación de valores, creencias, actitudes y conductas que persiguen el poder y autoridad sobre las personas que considera más débiles. Para conseguir esa dominación, las principales herramientas son la opresión, la coacción y la violencia”²⁶, cabe mencionar que esta construcción afecta tanto a mujeres como a otras corporalidades y disidencias sexuales que no se identifican con ella, por ejemplo, las Drag Queen, las personas con diversidades funcionales o personas queer y, además, a los hombres que no desean comportarse de acuerdo con esos estándares de masculinidad.

²² Manipulación psicológica a partir de la cual se le hace creer a una persona, que cuando se trata de machismo cotidiano es una mujer o disidencia sexual, que la forma en que percibe la realidad social (con respecto al violentador y el sistema que lo sustenta) está equivocada, negando hechos, actitudes e intenciones del violentador. De forma que la persona violentada desarrolla disonancias cognitivas y duda de su propia memoria, percepción, cordura y juicio. Este tipo de violencia se da en las relaciones amorosas, familiares, laborales, escolares, etcétera.

²³ Sucede cuando un hombre da una explicación condescendiente y/o paternalista desde una auto asumida posición de superioridad (moral, intelectual, técnica, etc.). De acuerdo con Rebecca Solnit, muchos hombres suelen explicar cosas aun cuando no saben nada acerca de lo que están explicando, pues su confianza en sí mismos les hace pensar que tienen la licencia para hablar sobre cualquier tema a cualquier persona.

²⁴ La revictimización o doble victimización es el proceso mediante el cual instituciones, profesionales, familiares, profesores, etc., producen un sufrimiento añadido a una víctima de violencia en lugar de prestar atención adecuada; esta violencia se ejerce mayormente durante la investigación de un delito, el esclarecimiento de lo ocurrido o la narración de un acto violento por parte de jueces, policías, directivos/burócratas escolares o abogados.

²⁵ Interrupción innecesaria de un hombre a una persona que está hablando y/o explicando algo, ya sea para contradecir lo que la persona dice, “explicar” lo que realmente quiere decir o hacerla callar.

²⁶ Nuria Varela, *Feminismo para principiantes*, p. 326.

“Desde este punto de vista, la masculinidad androcéntrica es una forma de relacionarse y supone un manejo del poder que mantiene las desigualdades existentes entre hombres y mujeres en el ámbito personal, económico, político y social”²⁷ y no se limita a culturas occidentales ni a la modernidad –con sus tropicalizaciones y contextualizaciones debidas– el régimen patriarcal ha atravesado la historia de la humanidad y ha construido fuertemente las bases ideológicas para sustentar las masculinidades tradicionales y conservadoras, con distintas implicaciones y matices dependiendo del momento y lugar de la iteración en cuestión.

“Esta concepción masculina del mundo está sustentada en mitos patriarcales basados en la supremacía masculina y la disponibilidad femenina, en la autosuficiencia del varón, en la diferenciación de las mujeres y en el respeto a la jerarquía”²⁸, y es en esa jerarquía anquilosada en la que se basan todas las formas de violencia que se analizaron en esta investigación. “Estos mitos funcionan como ideales y se transforman en mandatos sociales acerca de «cómo ser un verdadero hombre»”²⁹.

Feminidad tóxica: Entenderemos este concepto como un sinónimo de otros igualmente muy utilizados, *feminidad tradicional* y *feminidad hegemónica*, como el caso de la masculinidad, se trata de un conjunto de características o actitudes que, social y culturalmente, se esperan de las personas en relación con el sexo asignado al nacer. Katie Anthony define a la feminidad tóxica como

²⁷ *Ibidem.*

²⁸ *Ibidem.*

²⁹ *Ibidem.*

Toxic femininity is a narrow and **repressive** description of womanhood, designating womanhood as defined by cooperation, sexual subservience, status, and passivity. It's the cultural ideal of womanliness, where the ability to please is everything while troublesomeness is a weakness; where beauty and ability to make men feel good are yardsticks by which women are measured, while supposedly "masculine" traits—which can range from expressing anger to sexual independence — are the means by which your status as "woman" can be taken away.³⁰

En este sentido, ambas formas de conducirse en el mundo social (masculinidad y feminidad tóxicas/tradicionales/hegemónicas) forman parte de un complejo entramado de relaciones de poder que sostienen al patriarcado en todas sus esferas de acción, y que, además, configuran nuestros deseos y nuestras maneras de desear al tiempo que invisibilizan los dispositivos y mecanismos por medio de los cuales se imponen estos mandatos, haciéndolos pasar por naturales. Por ello, Katie continúa diciendo que

On the surface, toxic masculinity and "toxic femininity" (if that is a thing?), do appear to be two sides of the same coin. Toxic masculinity encourages violence and domination, which hurts both men and women; this idea of "toxic femininity" encourages acceptance of violence and domination, which hurts both men and women³¹.

La educación familiar e institucional desempeña un papel crucial en todos estos mecanismos hasta ahora mencionados, valiéndose de un conjunto de estereotipos de género que han sido heredados y conservados, aunque también (en las últimas décadas) cuestionados y combatidos.

³⁰ Katie Anthony, "Is "toxic femininity" a thing?", s/p. [Negritas mías].

³¹ *Ibídem.*

Estereotipos de género: Forman parte de un modelo de lo socialmente esperado para los géneros masculino y femenino; es decir, tanto la masculinidad como la feminidad tóxica/hegemónica/tradicional están conformadas por una serie de estereotipos que, en su conjunto, conforman ciertas performatividades de género que se van desarrollando y afianzando conforme la persona se desenvuelve en un contexto social. “Niñas y niños se hacen mujeres y hombres por el proceso de socialización que se encarga de reprimir o fomentar las actitudes que se consideran adecuadas para cada sexo”³². Rosa Cobo, al respecto afirma que

El primer mecanismo ideológico, burdo pero muy eficaz, que apunta a la reproducción y reforzamiento de la desigualdad por género es el estereotipo. Este puede definirse como un conjunto de ideas simples, pero fuertemente arraigadas en la conciencia, que escapan al control de la razón. Los estereotipos de género varían según las épocas y las culturas, pero algunos temas son constantes.³³

A su vez, tanto la aceptación de la masculinidad o feminidad tradicional/hegemónica como la división sexual del trabajo promueven la creación de estereotipos de género que aspiran a capturar la supuesta esencia del papel de la mujer en el mundo. De acuerdo con Nuria Varela, estos estándares de conducta naturalizados “tienen como consecuencia la desigualdad entre los sexos y se convierten en agentes de discriminación, impidiendo el pleno desarrollo de las potencialidades y las oportunidades de ser de cada persona”³⁴.

³² Nuria Varela, *Feminismo para principiantes*, p. 324.

³³ Rosa Cobo, “Género”, p. 9.

³⁴ Nuria Varela, *Feminismo para principiantes*, p. 325.

A continuación, presentamos una tabla, recuperada por Nuria Varela en su libro *Feminismo para principiantes*, con ejemplos que explican muy *grosso modo* cómo operan los estereotipos de género, en la sociedad contemporánea y desde hace ya mucho tiempo, en las edades más tempranas:

Cuando alguien se comporta así:	Si es niña se dice que es:	Si es niño se dice que es:
Activa	Nerviosa	Inquieto
Insistente	Terca	Tenaz
Sensible	Delicada	Afeminado
Desenvuelta	Grosera	Seguro de sí mismo
Desinhibida	Pícaro	Simpático
Obediente	Dócil	Débil
Temperamental	Histérica	Apasionado
Audaz	Impulsiva, actúa sin pensar	Valiente
Introversa	Tímida	Piensa bien las cosas

Curiosa	Preguntona, cotilla [chismosa]	Inteligente
Prudente	Juiciosa	Cobarde
Si no comparte	Egoísta	Defiende bien lo suyo
Si no se somete	Agresiva	Fuerte
Si cambia de opinión	Caprichosa, voluble	Capaz de reconocer sus errores

1.2 Modernidad/colonialidad occidental: proyecto masculino de dominación

La universalización de la civilización capitalista es la otra cara de la irrupción de la diversidad y de la heterogeneidad de las experiencias culturales que existen en el mundo y que circulan en las mismas autopistas de la comunicación global.

Aníbal Quijano

No queremos volver a su “normalidad” [...] El actual desorden de la pandemia quizás sea una última llamada para que con quienes están “fuera de lugar” pensemos y experimentemos otras formas de estar juntas, más locales y participativas, más ambiciosas y generosas, menos “normales”, pues.

Alberto López Cuenca

La modernidad, como proyecto social, político e ideológico, ha traído consigo un nuevo sistema de esclavitud “sutil”. Esta esclavitud, asimilada por las subjetividades construidas por la misma modernidad, tiene al menos dos rostros: el capitalismo patriarcal y la colonialidad (incluida la colonialidad del género, del saber, del ver, del valer, etc.). La segunda es la condición de posibilidad de aquel; cuyo funcionamiento esquizoide y maquínico genera múltiples formas de subsunción a su propia lógica.

Siguiendo a Enrique Dussel, la modernidad en occidente tuvo lugar una vez que España saqueó Latinoamérica, en el siglo XVI, posibilitando el origen y desarrollo del capitalismo, así como el liderazgo político-económico europeo en el mundo³⁵, esto sentó las

³⁵ *Cfr.* Christian León, “Imagen, medios y telecolonialidad: hacia una crítica decolonial de los estudios visuales”, p. 111.

bases para la acumulación ampliada del capital y para la redistribución de la riqueza mundial con una profunda desigualdad geopolítica y sexual de fondo; ya que, “in the transition from feudalism to capitalism women suffered a unique process of social degradation that was fundamental to the accumulation of capital and has remained so ever since”³⁶.

Si bien el colonialismo –entendido como ocupaciones militares en territorios extranjeros– ha desaparecido en muchos de los países conquistados durante la modernidad, la colonialidad (entendida como un subproducto del colonialismo) sigue arraigada tanto en la mente, como en los comportamientos individuales, grupales e institucionales; esta colonialidad se expresa también en las formas de hacer y consumir arte y productos culturales de los sujetos colonizados.

La colonialidad es la otra cara de la modernidad, actualmente, aún está posibilitada, por las relaciones geopolíticas mundiales que fueron establecidas a partir de la modernidad y que, aun cuando no haya ocupaciones militares en *nuestros* “territorios”, estas relaciones desiguales sobreviven. La colonialidad está conformada por un modo de pensar a partir del cual los colonizados aceptan fielmente las jerarquías del colonizador, jerarquías sexuales, epistemológicas, axiológicas, estéticas, entre muchas otras en las cuales el/la/le colonizado siempre queda en el más bajo de los niveles.

Este modo de pensar y actuar no sólo deja a los países periféricos en los puestos económico-políticos más bajos dentro de la escala mundial, sino que legitima esta jerarquía, afianzándola. Las formas persistentes de colonialidad, que abonan a nuestra subsunción a la lógica del capital mundial, se encuentran presentes en la vida cotidiana y se disputan el

³⁶ Silvia Federici, *Caliban and the witch. Women, the body and primitive accumulation*, p. 75.

terreno de la cultura a través de muy diversos dispositivos y aparatos ideológicos que ponen constantemente en funcionamiento su *softpower*.

A partir de la homogeneización de las subjetividades, misma que se da a través de las distintas formas que adopta la colonialidad del poder, asistimos a un secuestro de distintos ámbitos de lo humano; a saber: el ontológico a través de la colonialidad del ser, al presentar una imagen que presupone una “inferioridad” sobre la humanidad del otro (la mujer, el/la latinoamericana, el/la asiático/a, el/la negra, el/la homosexual, el/la discapacitada, y un largo etcétera); el ámbito epistemológico o colonialidad del saber, que se basa en una pretendida disminución del saber del otro y de sus formas de acercarse al conocimiento (los pueblos indígenas, los viejes, los pueblos orientales, etc.); y el ámbito praxiológico, a partir de la colonialidad del hacer y del valer, al pretender que el modelo de comportamiento, el modelo de institución y de prácticas sociales, sean las del colonizador, excluyendo, por ejemplo, lo que no está en el museo o la galería, lo “hereje”, lo feminista, etcétera.

A su vez, el colonizado forma parte de un sistema político y económico que basa su existencia en un ecosistema de instituciones (ya sean parte de la maquinaria Estatal o no), encargadas de articular las normas sociales, los comportamientos de los individuos, las prácticas colectivas e individuales y las reglas a partir de las cuales los individuos y grupos acceden al arte, la cultura, el entretenimiento, etcétera.

Aun cuando una de las principales fortalezas de la llamada “opción decolonial”, planteada desde hace un par de décadas en América Latina por teóricos como Walter D. Mignolo y Pedro Pablo Kuczynski, sea su aporte crítico a la mirada *eurocéntrica* o *usacéntrica* del arte, considero que los teóricos (no así, las teóricas) de la colonialidad/decolonialidad aún enfocan demasiado su atención en los objetos artísticos de los museos o las galerías, partiendo del

análisis del arte que hoy en día ya se encuentra estabilizado y/o legitimado de alguna manera, pero que, finalmente, dista mucho de ser lo que más influencia tiene en la construcción cotidiana de aspiraciones e imaginarios sociales populares. Nasheli Jiménez del Val enuncia este mismo problema en relación con los estudios visuales desarrollados en Latinoamérica:

Martín-Berberó denunciaba el rechazo de los intelectuales latinoamericanos a discutir críticamente la cultura comunicacional, evidenciando lo que denominaba una actitud de “mal de ojo”, que impide que los intelectuales consideren ciertos artefactos tales como la televisión, sus dinámicas, sus audiencias y estéticas, como dignos de una reflexión seria y pertinente.³⁷

Así pues, seremos capaces de abonar a una parte crucial del desmontaje/deconstrucción de la lógica colonial desde nuestro quehacer intelectual, a partir de la crítica que se hace cargo de los productos culturales con los que convivimos día a día, haciendo visibles y enunciables los elementos conservadores del statu quo heteropatriarcal, subproductos de la modernidad/colonialidad, en la cultura y el arte. Esta actitud es la que retomamos de los estudios visuales, ya que:

Como respuesta a la emergencia de un paisaje cultural contemporáneo basado en la imagen, los Estudios Visuales implican, entonces, la reconsideración de una gama más amplia de artefactos y prácticas visuales tales como el cine, la televisión, la fotografía, la pintura, el performance, las imágenes digitales, etcétera. Esto involucra, a su vez, el despliegue de un marco teórico y metodológico para el desarrollo de una “historia de las imágenes”, en la cual se busca dar un tratamiento horizontal a las representaciones visuales más allá de su categorización en jerarquías tradicionales tales como “alto” y “bajo” arte.³⁸

³⁷ Nasheli Jiménez del Val, “Los estudios visuales ‘en español’. Un estado de la cuestión”, p. 17.

³⁸ *Ídem*, p. 10.

La reapropiación de ambas metodologías de análisis (de la opción decolonial y de los estudios visuales) puede ayudarnos a crear una perspectiva interseccional con los feminismos.

* * *

Es imposible hablar de la industria del anime sin mencionar a la televisión ya que, en buena parte del mundo (como en México y casi toda Latinoamérica, Estados Unidos y Europa central), la historia del *anime* es la historia de las licencias de transmisión que la televisión abierta consiguió; sin mencionar que la televisión japonesa destina una gran parte de su programación a la transmisión de 4 temporadas anuales de series anime. Por su puesto, la llegada de internet cambió el panorama mundial del anime, pero lo que afianzó su consumo mundial, creando a sus consumidores/públicos, fue la televisión.

De acuerdo con lo propuesto por Christian León en 2012, otra de las formas en las que se manifiesta la *colonialidad*, es la *colonialidad del ver* que, con la llegada de nuevos dispositivos mediáticos, puede tomar la forma de *telecolonialidad* y “es necesario plantear la reconceptualización de las tecnologías coloniales de poder en la época de la reproductibilidad técnica de la imagen”³⁹ ya que:

[E]n la actualidad los dispositivos audiovisuales se han convertido en una red de mediaciones que actualizan la colonialidad del ver en un momento caracterizado por el capitalismo cognitivo, la era de las comunicaciones, las tecnologías de la imagen, la cultura visual, las industrias culturales y la incorporación occidental del otro en el contexto de la globalización. [De manera tal que la *telecolonialidad* está] caracterizada por una forma de colonización del imaginario y la memoria vinculada a la particular operación de la imagen producida y reproducida mecánicamente [...] Gracias a la generalización de estas tecnologías se inicia en

³⁹ Christian León, “Imagen, medios y telecolonialidad”, p. 116.

los países centrales del sistema-mundo una reflexión sobre el lugar de la imagen dentro del capitalismo y del sistema general de la cultura⁴⁰

Así que, en el mundo globalizado y capitalista en el que vivimos, podemos atisbar esta *telecolonialidad* como parte de nuestra cotidianidad, ya no sólo desde la llamada “matriz colonial del poder” cuya sede sería euro-estadounidense, sino desde cualquier institución cultural en la que su *largo alcance*⁴¹ permanezca vigente en la actualidad. Christian León continua su argumento afirmando que:

La telecolonialidad visual nos pone de frente a una red de dispositivos mediáticos transnacionales que se basan en la explotación colonial de conocimientos, representaciones e imaginarios y que tienen como finalidad la reproducción de las jerarquías de clase, raciales, sexuales, de género, lingüísticas, espirituales y geográficas de la modernidad-colonialidad euro-norteamericana.⁴²

Yo propongo cambiar la última parte, “euro-norteamericana” por: capitalista heteropatriarcal. Las narrativas *telecoloniales* en el *anime* arrastran, entre otras muchas prácticas, la cosificación sexual de las mujeres, así como la estetización de la violencia contra las mujeres. De acuerdo con Barbara Zecchi “[e]l cuerpo de la mujer es el objeto imprescindible y fundamental de la producción cinematográfica comercial [...] la mujer se reduce a cuerpo: el «significado» (las mujeres) se resuelve en su mismo significante (su

⁴⁰ *Ídem*, pp. 116-117.

⁴¹ Con “largo alcance” nos referiremos a la capacidad que tiene una institución para impactar en una enorme cantidad de sujetos, grupos, colectivos y otras instituciones, en un espacio-tiempo considerablemente grande, por ejemplo, un conjunto de estudios cinematográficos como Hollywood, la Academia que entrega los premios Óscar o los ganadores de premios Nobel.

⁴² Christian León, “Imagen, medios y telecolonialidad”, p. 118.

apariciencia física)”⁴³. En este trabajo observamos esta tendencia en el *anime* y damos cuenta de algunas de las particularidades de este medio, que forma parte de un problema sistémico y estructural.

⁴³ Barbara Zecchi, *La pantalla sexuada*, p. 213.

1.3 Estereotipos, roles de género y el problema de las identidades

Las imágenes tienen una vida propia no circunscrita a un único modo de aparecer, de ahí que puedan manifestarse de maneras muy diversas e impredecibles.

Alberto López Cuenca

Tenía el pelo largo hasta la cintura, negro y encrespado, como un manto arrugado que le enmarcaba el rostro más hermoso jamás visto, un rostro con una soberanía, una paz, una amabilidad inconcebible en el horror de la televisión, que descubría por fin que las travestis existíamos. Yo asistí a su aparición siendo un niño todavía y pensé: *Yo también quiero ser así*. Eso quería para mí. El desconcierto del travestismo.

Camila Sosa Villada

Por sí solo, el problema de los estereotipos y roles de género puede parecer ser un problema sumamente blanco, heterosexual y perteneciente a una élite económica, pues parece indicar que la opresión por género es la única forma de violencia y exclusión que padecen las mujeres; ante lo cual es importante cuestionarnos con Itziar Ziga

¿Quiénes son las mujeres a las que sólo afecta la opresión del género? Las blancas, heterosexuales, burguesas, pertenecientes a un pueblo no colonizado, diagnosticadas como mujeres al nacer y cuyas capacidades funcionales cumplen con la norma. Ellas sí que son minoría, una minoría socialmente privilegiada⁴⁴.

Sin embargo, es importante no que perdamos de vista esta problemática, sino que, más bien, la tratemos desde la interseccionalidad de, por ejemplo, género, clase y raza.

⁴⁴ Itziar Ziga, *Malditas. Una stirpe transfeminista*, citado en: Alicia Migliaro Gonzáles et al, “Interseccionalidades en el cuerpo-territorio”, p. 64.

Destruir los roles y estereotipos de género es una de las muchas labores a llevar a cabo en la necesaria deconstrucción de sujetos políticxs. Resulta evidente que para dismantelar el sistema de dominación patriarcal es imprescindible atacar su estructura desde aquellos elementos que componen sus cimientos. Uno de estos elementos es la educación en estereotipos/roles de género, que deviene en la perpetuación de la dominación de los géneros que no son masculinos, así como de la división sexual del trabajo.

Así, pues, el tratamiento del problema de los estereotipos de género forma parte de una lucha política que tiene que ver con las relaciones de poder establecidas desde el patriarcado a partir de la instauración y reducción de los espacios que pueden ocupar las mujeres y de los que no, la credibilidad (o no) que se le da a sus voces, la importancia que se le da (o se le deja de dar) a sus ideas y el valor que se le da (o se le quita) a su trabajo. La ideología basada en roles y estereotipos de género minimiza a las mujeres y termina por desaparecerlas simbólicamente, a veces no sólo simbólicamente.

Algunas mujeres son suprimidas poco a poco, algunas de un plumazo. Algunas reaparecen. Cada mujer que aparece debe enfrentarse a las fuerzas que querrían hacerla desaparecer. Lucha contra aquellas fuerzas que relatarían en su lugar su propia historia, que la borrarían de la historia, de la genealogía, de los derechos del hombre, del imperio de la ley. La capacidad de contar tu propia historia, sea en palabras o en imágenes, ya supone una victoria o una rebelión.⁴⁵

Esta lucha en contra de los estereotipos busca también reducir el riesgo de caer en la trampa heteropatriarcal del binarismo, que pretende establecer identidades fijas y definitivas acerca de lo que es femenino y lo que es masculino, con su correspondiente jerarquía. Por lo

⁴⁵ Rebecca Solnit, *Los hombres me explican cosas*, p. 52.

tanto, la crítica a este orden sociopolítico intenta romper las asociaciones rígidas del tipo significado y significante para dar pie a la indeterminación. La lógica del patriarcado es arbórea, el linaje patrilineal (Abrahámico) de un solo tronco excluyente de flores y frutos que caen de sus ramas. La lógica de los feminismos es más bien rizomática, tal vez, incluso, telarañezca, “[l]as telarañas son imágenes de lo no lineal, de las muchas direcciones en las que puede ir algo, de los muchos caminos para ello; el de las abuelas”⁴⁶.

* * *

El problema de la identidad ha sido uno de los más recurrentes en la filosofía desde la antigüedad, el principio lógico del tercio excluido, o tercero excluido, planteado por Aristóteles, indica que una cosa es una cosa y no puede ser otra; en otras palabras, todo tiene que ser o no ser y no hay una tercera posibilidad. Siguiendo este principio, si eres hombre, entonces eres hombre y no hay intermedios entre ser y no ser, lo mismo sucede si eres mujer, una contradicción dentro de la lógica de la identidad no es susceptible de ser sometida a un criterio de verdad pues se tiene por una proposición sin sentido.

Haciendo uso de un recurso narrativo del medio audiovisual, podemos ir más de dos mil años después de Aristóteles haciendo una elipsis color LGBTTIQ+ para pensar la posmoderna subversión de la identidad. Mujeres y esclavos que no son sujetos políticos de la democracia ateniense, corte. Judith Butler nos invita a preguntarnos:

¿Qué significado puede tener entonces la «identidad» y cuál es la base de la presuposición de que las identidades son idénticas a sí mismas, y que se mantienen a través del tiempo como iguales, unificadas e internamente coherentes? Y, por encima de todo, ¿cómo configuran estas

⁴⁶ *Ibidem*, pp. 53-54.

suposiciones los discursos sobre «identidad de género»? Sería erróneo pensar que primero debe analizarse la «identidad» y después la identidad de género por la sencilla razón de que las «personas» sólo se vuelven inteligibles cuando poseen un género que se ajusta a normas reconocibles de inteligibilidad de género.⁴⁷

Esta *inteligibilidad de género* se ha construido socioculturalmente con base en la supuesta identidad que existe entre el sexo asignado al nacer y la práctica sexual, el deseo, la apariencia física, los comportamientos, el uso del lenguaje y, en general, la performatividad del género que una persona “debería” realizar. Butler apunta hacia un problema que la filosofía (falocéntrica, cómo no) había estado ignorando: “¿en qué medida las prácticas reguladoras de la formación y la separación de género determinan la identidad, la coherencia interna del sujeto y, de hecho, la condición de la persona de ser idéntica a sí misma?”⁴⁸

De acuerdo con Butler, la construcción de conceptos como *persona* o *sujeto* en la tradición filosófica han dado por hecho que el sujeto posee una unidad coherente de identidad que le es propia ad libitum y que es estable en el tiempo y el espacio, por lo que la disrupción de *personas* cuya performatividad de género irrumpe las normas establecidas –porque en su performatividad de género son incoherentes o discontinuos– pone en duda su condición de *persona* en el heteropatriarcado, que prohíbe (implícita o explícitamente), a la vez que crea, este tipo de discontinuidades. Decir que ya no existen campos de concentración comunistas para homosexuales, “terapias” de “conversión” norteamericanas o leyes en contra del travestismo no alcanzará mientras exista, por ejemplo, un “frente por la familia” conservador

⁴⁷ Judith Butler, *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, p. 70.

⁴⁸ *Idem*, p. 71.

que continúa teniendo peso en las decisiones públicas sobre las infancias trans, el matrimonio igualitario o la despenalización del aborto.

De modo que, cabe preguntarnos “¿En qué medida la «identidad» es un ideal normativo más que un aspecto descriptivo de la experiencia?”⁴⁹. La filosofía tradicional considera que, antes de “actuar”, de hacer o decir, existe un *yo* –una *persona*– que ya está constituido y que, por lo tanto, actúa. No obstante, los “actos constitutivos” a los que se refiere Judith Butler ponen en tela de juicio la existencia previa de una identidad fija e inamovible que, de hecho, puede ser construida a partir del ejercicio de performatividad de género. El ejemplo que me parece más claro es el de la cultura de Drag Queen o les Muxes en Oaxaca, que construyen una nueva forma expresar el género que no existía hasta que ellxs la constituyeron como tal. Así, pues, la construcción histórica del género, que se vincula con el sexo asignado al nacer, nos lleva a preguntarnos por la construcción cultural del cuerpo, el deseo y los actos que realizamos con un cuerpo sexuado, así como la forma en que todas estas prácticas y performatividades construyen nuestro género, haciéndolo legible a otros.



⁴⁹ *Ibidem.*



La normalización de ciertos factores “comunes” entre las clases dominantes es una excusa para ejercer violencia y exclusión en contra de la diferencia y el disenso. La normalización de la moral cristiana y del idioma español en México ha hecho que mujeres indígenas de habla náhuatl estén presas por llegar a hospitales con abortos espontáneos, sólo por mencionar un ejemplo de rabiosa actualidad. Sanción, exclusión y discriminación es la realidad histórica del Arte con respecto a la participación creativa de las mujeres.

1.4 “*Nos quieren como musas, nos temen como artistas*”

El feminismo es la linterna que muestra las sombras de todas las grandes ideas gestadas y desarrolladas sin las mujeres y en ocasiones a costa de ellas: democracia, desarrollo económico, bienestar, justicia, familia, religión...”

Nuria Varela

¿Por qué los hombres bebían vino y las mujeres agua? ¿por qué un sexo era tan adinerado y tan pobre el otro? ¿qué influencia ejerce la pobreza sobre la literatura? ¿qué condiciones requiere la creación de obras de arte? [...] La independencia intelectual depende de cosas materiales.

Virginia Woolf

En el caso del *anime* más popular, como veremos en el siguiente capítulo, la generalidad es que los personajes femeninos sirvan de excusa, accesorio o medio para el desarrollo del protagonista masculino (y otros personajes masculinos secundarios o hasta periféricos), lo cual refuerza en el imaginario de los espectadores las ideas patriarcales de que las mujeres carecen de agencia, independencia, autodeterminación, profundidad, injerencia social, política, económica y un largo etcétera.

Es necesario vincular este fenómeno con el hecho de que, históricamente, a las mujeres se les ha negado la participación activa de los procesos creativos; dicho de otra forma, los creadores son hombres y las creadas son mujeres (cuando se las incluye), ellos crean las narrativas oficiales que dan sentido y ordenan la vida humana, eligen las palabras, aspiraciones, aspecto y desarrollo de los personajes femeninos en todos los medios y, con ello, la manera en que muchas mujeres aprenden las expectativas sociales con respecto a su

género. Así, pues, es importante reivindicar el derecho de las minorías a contar sus propias historias bajo sus propias condiciones, no sólo en términos estéticos o estilísticos, sino en la raíz, en la posibilidad real de tener acceso a las condiciones necesarias para participar de la producción, circulación y consumo.

El problema que aquí señalamos ya lo había detectado Virginia Woolf hace casi cien años, John Berger y Linda Nochlin volverían a él a principios de los años setenta del siglo pasado; a saber, que, en el arte –en su inmensa mayoría, en su versión museística, en su versión de libro decimonónico, en su Historia, con mayúscula, en su carácter de Obra única e irrepetible hecha por Genios–, “*men act and women appear. Men look at women. Women watch themselves being looked at*”⁵⁰.

Berger rastrea la “aparición” de las mujeres en las imágenes, conectando distintos momentos de la historia del arte occidental con fotografías de anuncios publicitarios para evidenciar la forma en la que los hombres han “representado” a las mujeres históricamente y, con ello, ayudado a crear una forma a partir de la cual las mujeres se miran a sí mismas, ya que “[t]his determines not only most relations between men and women, but also the relation of women to themselves. The surveyor of woman in herself is male: the surveyed female. Thus she turns herself into an object – and most particularly an object of vision: a sight”⁵¹. De herencia benjaminiana, Berger se pregunta por la forma en que opera la reproducción técnica de las imágenes y los medios en la construcción de una *manera de ver*,

⁵⁰ John Berger, *Ways of seeing*, p. 47.

⁵¹ *Ibidem*.

pues plantea la **no** inocencia de la mirada, dirigida y configurada a partir de lo que sabemos y creemos (y creemos saber).

Nochlin, por su parte, señala un aspecto sumamente problemático de la creación artística al que ya Woolf había apuntado al preguntarse por las condiciones materiales de la creación y el papel del patriarcado en las instituciones artísticas, como en casi todas las instituciones, y el problema es el Arte mismo en su carácter de institución moderna (falocéntrica, heroica y solemne).

The question “Why have there been no great women artists?” has led us to the conclusion, so far, that art is not a free, autonomous activity of a super-endowed individual, “influenced” by previous artists, and more vaguely and superficially, by “social forces,” but, rather, that the total situation of art making, both in terms of the development of the art maker and in the nature and quality of the work or art itself, occur in a social situations, are integral elements of this social structure, and are mediated and determined by specific and definable social institutions, be they art academies, systems of patronage, mythologies of the divine creator, artist as he-man or social outcast.⁵²

Para contextualizar este problema en el medio cinematográfico (y, finalmente, en el *anime*) es necesario hablar de las mujeres directoras, productoras, guionistas, editoras, etcétera. De acuerdo con el informe de desigualdad en las 900 películas más populares de la última década, elaborado por la Universidad del Sur de California a mediados de 2017, de los 1,438 directores, guionistas, productores y compositores participando en las películas analizadas, sólo hay 5 directoras (4.2%), 38 guionistas⁵³ (13.2%) y 2 compositoras musicales

⁵² Linda Nochlin, “Why Have There Been No Great Women Artists?”, p. 11.

⁵³ Como sospecha personal, creo que las escritoras angloparlantes de los siglos XIX y XX allanaron el terreno de la escritura para las mujeres, señalando la importancia de su trabajo creativo e iniciando importantes movimientos sociales, además de que la escritura es un medio mucho más económico. La dirección de cine, en

(2%). Este estudio también menciona que sólo el 31.4% de los personajes femeninos que aparecen en las películas analizadas tienen algún diálogo y creo que debemos considerarlo como una consecuencia directa de la estadística anterior.

Por otro lado, según el informe CIMA (Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales, **más de 500** mujeres profesionales del medio audiovisual) de 2017, sólo el 24% de las personas que trabajaron en la realización de las películas analizadas fueron mujeres; además, su participación estaba centrada en las labores de vestuario, peluquería y maquillaje. Las actividades más masculinizadas fueron guion, producción, dirección y composición musical, nuevamente. El porcentaje de representatividad de mujeres ha crecido en el balance de cuatro años un 3%. Si tan sólo en CIMA se han organizado más de 500 mujeres que trabajan en el medio audiovisual, ¿cuántas mujeres habrá en este campo? Este no es un problema que pueda reducirse a la supuesta falta de mujeres capacitadas para ocupar los espacios y lugares de trabajo.

cambio, aún es un trabajo demasiado asociado a la figura de “genio” único e irrepetible, compatible con ideas falocéntricas y patriarcales.

CAPÍTULO 2 ¿QUÉ HACEN LAS MUJERES EN EL ANIME?

In the field of art history, the white Western male viewpoint, unconsciously accepted as *the* viewpoint of the art historian, may--and does--prove to be inadequate not merely on moral and ethical grounds, or because it is elitist, but on purely intellectual ones. In revealing the failure of much academic art history, and a great deal of history in general, to take account of the unacknowledged value system, the very presence of an intruding subject in historical investigation, the feminist critique at the same time lays bare its conceptual smugness, its meta-historical naivete.

Linda Nochlin

En este capítulo se explora, grosso modo, el papel de las mujeres en el cine, como creadoras (directoras, guionistas y productoras, roles que en la industria e instituciones del cine son considerados como roles creativos), para poder llegar a revisar el estado de las mujeres como partícipes en la creación de las narrativas y estéticas del anime. También ofrecemos un esbozo de las mujeres creadas por el anime, con base en distintas herramientas de análisis.

Dentro del anime más popular, como se explica más adelante, existen ciertos arquetipos de personajes que suelen colocar a las mujeres en posiciones de inferioridad y/o sumisión, cuando es que aparecen. Estos arquetipos –que no son exclusivos del anime, sino que se inscriben en una larga tradición machista dentro del arte y la cultura popular– forman parte del imaginario social, por lo que analizarlos resulta pertinente en un trabajo como el que aquí se presenta.

2.1 NACIMIENTO DE UN NUEVO MEDIO: LA ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA QUE DEVIENE ANIME

Los estados son parte del campo público, centros de poder que tradicionalmente también son el terreno del actor político masculino

Tessa Morris Suzuki

Uno de los productos culturales más consumidos del mundo audiovisual contemporáneo es el *anime*⁵⁴ (nacido en 1907, junto con la animación en el resto del globo). A partir de su popularización mundial en las décadas de los setentas y ochentas, el *anime* ha acompañado los procesos de infancia, adolescencia y madurez de millones de espectadores; al mismo tiempo, se ha construido alrededor del *anime* toda una comunidad de espectadores/consumidores y un nicho de mercado, cuando hablamos de *anime*, hablamos de toda una subcultura.

Tze-Yue G. Hu takes this further, extending the list of alternative terms to include: *anime-shon* (animation), *manga-eiga* (manga films), *doga* (moving pictures), *anime manga*, *komikku-eiga* (comic book films), *manga fuirumu* (manga films), *bideo gemu anime* (video game anime), and so on. Furthermore, the average Japanese also addresses the medium of animation as *anime*.⁵⁵

Susan J. Napier, en su amplio estudio de varias décadas del *anime*, escribió hace ya quince años:

⁵⁴ “[P]alabra de origen francés que en Japón se usa para definir las películas y las series de animación en general. Fuera de Japón se usa para referirse a los dibujos animados de origen japonés” Manuel Robles, *Antología del Studio Ghibli...*, p. 7.

⁵⁵ Rayna, Denison, *ANIME. A critical introduction*, p. 5.

Anime [...] is also a genuinely global phenomenon, both as a commercial and a cultural force. Commercially, it is beginning to play a significant role in the transnational entertainment economy, not only as an important part of the Japanese export market, but also as a small but growing part of the non-Japanese commercial world, in terms of the increasing number of non-Japanese commercial enterprises that deal with anime [...] Investigating anime as a cultural force is even more fascinating than inquiring into its commercial aspects, as it brings inside into the wider issue of the relationship between global and local cultures at the beginning of the twenty-first century.⁵⁶

El éxito que ya tenía hace quince años el *anime* en el resto del mundo sólo ha aumentado. En México, por ejemplo, desde los años setenta llegó el *anime* a la televisión abierta con títulos como Astroboy, Meteoro, Princesa Caballero, Candy Candy, Heidi y Remi, que hicieron llorar a mares a los niños de esa época y continúan ocupando una parte importante de la cultura popular de nuestro país, que, con cada década, siguió siendo uno de los países occidentales que más consumen *anime*, video juegos y *merchandising* de estos medios.

El primer anime de la historia, del que se tiene conocimiento, se titula *Katsudō Shashin* (fotograma abajo) y consta de tres segundos en los que un pequeño marinerito escribe el título del anime, voltea a “cámara”, se quita el sombrero y saluda. El anime “como el *manga*, surgió de la mezcla de la cultura occidental y la japonesa: las primeras técnicas de

⁵⁶ Susan J. Napier, *ANIME from Akira to Howls' Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, pp. 8-9.

animación realizadas en la Europa de 1908 fueron combinadas con tradiciones niponas muy antiguas, como el *Kamishibai*^{57,58}.



Como sabemos, las películas con sonido sincrónico aparecieron a finales de la década de los años veinte; en el caso del *anime*, “Kenzō Mazaoka y Mitsuyo Seo –de la llamada segunda generación de animadores–, se encargaron de producir los primeros animes con sonido: *Chikara to Onna no Yo no Naka* –El mundo del poder y de la mujer– (1933), de Mazaoka y *Momotarō-Umi no Shinpei* –Momotarou, dios de las olas– (1944)”⁵⁹.



Fotograma de *Chikara to Onna no Yo no Naka*, de los pocos que se conservan.

⁵⁷ Nota incluida en la cita: “Representación «teatral», antiguamente utilizada en los templos budistas. Consiste en narrar una historia a través de imágenes dibujadas sobre láminas de papel y presentadas en un escenario de madera –del tamaño de un portafolios–. Se dice que este «espectáculo» se comparaba con la imagen del juglar europeo”.

⁵⁸ s/a, ¿Nani? ¡es el anime!, p. 45.

⁵⁹ Ibidem, p. 46.

Esta cita acerca de la historia del anime me parece especialmente importante de mencionar en este trabajo, pues *Chikara to Onna no Yo no Naka* (que también puede traducirse por: Las mujeres y la fuerza), “catalogada como «Lo mejor de lo mejor» en el Decimosegundo Festival Japonés de Artes Multimedia”⁶⁰, trata sobre un hombre japonés que está casado con una mujer más grande y fuerte que él (uy, vaya escándalo), hasta que se cansa de la relación con su “masculina” (claro, grande y fuerte) esposa y decide tener un amorío con su secretaria mecanógrafa.

Aquí, en esta aparentemente sencilla trama, ya podemos observar cierta tendencia hacia roles de género y expectativas culturales sobre el lugar de las mujeres en la sociedad, desde el punto de vista de la relación amorosa de los esposos, pero también en el hecho de que la mujer que trabaja es una secretaria mecanógrafa que sólo entra en relación con el personaje masculino como su subordinada.

Esta visión machista, de la estructura social y el papel de las mujeres en ella, es relativamente joven, pues se afianza hacia finales del siglo XIX. Durante la época de la restauración, la Era Meiji (de 1868 a 1912), en la que Japón se abrió al mundo moderno, la colonialidad occidental eurocéntrica sentó las bases de una sociedad más cercana a occidente, incluso queriendo imitarle. En este aspecto, las implicaciones sociales incluyen los roles y expectativas culturales con respecto a los géneros. De acuerdo con José Luis Vilardell (Kira Sensei):

⁶⁰ Ōguchi, Takayuki (septiembre de 2006). Japan Media Arts Festival, ed. «前編：日本のアニメーション芸術年代史—アニメーション—».

En la modernización [durante la era *Meiji*] de Japón, que intentó ponerse al nivel de Europa y superarla, era su objetivo, entonces ahí lo primero que se toparon fue que les faltaba gente, necesitaban gente ¿y qué hicieron? Pues lo vendieron en una campaña muy activa y muy exitosa de convencer a las mujeres de que tenían que convertirse en conejos, había que parir hijos, y el gobierno ofrecía cuantiosas recompensas a los matrimonios por tener hijos, una cantidad de comodidades que, si lo aplicaran hoy, estoy seguro de que este descenso en la natalidad sería un problema que lograrían solucionar, porque los incentivos económicos eran grandes. La imagen de la mujer se promovió que tenía que quedarse en casa y cuidar a los niños y empezó Japón a multiplicarse [...] luego se llevaron todos esos a la guerra y la historia que todos conocemos [...] El Japón que hoy conocemos se creó hace 150 años, el Japón tradicional viene de antes, pero el Japón moderno es de hace 150 años. Empezó la modernización de Japón y este cambio forzado de valores y todo esto y es ahí donde aparece [el machismo actual], porque antes de eso la mujer era muy trabajadora y trabajaban ambos en el hogar [...] y eso, actualmente, lo hemos arrastrado, no se ha cambiado [...] eso es lo que explica el machismo que vivimos actualmente, o esta forma de segregar a la población en roles y en géneros muy marcados.⁶¹

En cuanto a la respuesta de las mujeres frente a estas estructuras colonialistas impuestas a su sociedad, “hasta 1965, el Congreso de Madres Japonesas se reunió anualmente, y en su seno se encontraron representadas diferentes corrientes de pensamiento, constituyéndose en el movimiento femenino más importante de posguerra”⁶², en la que las madres se unieron para exponer la situación que estaban viviendo. Construyeron juntas una especie de pliego petitorio en el que incluían el rechazo a la “familia tradicional”, derechos laborales para ellas, el retiro de las bases militares y la promoción de una cultura del rechazo

⁶¹ José Luis Vilardell, “The Wild Project #12 feat. Kira Sensei & Fase2 | Lo peor de vivir en Japón, La doble vida japonesa” en: <https://youtu.be/XZB-jkk56g>

⁶² Michiko Tanaka, *Política y pensamiento político en Japón 1926 – 2012*, p. 358.

a la guerra, el discurso de apertura para sus peticiones incluía lo siguiente: “Somos madres que agotamos nuestras vidas realizando trabajos domésticos para otros, mientras se nos priva de asistencia social, de seguro médico y de leyes adecuadas del gobierno para combatir el desempleo. Somos madres campesinas que cultivamos el arroz, pero que no podemos alimentar con él a nuestros hijos”⁶³

* * *

El estudio de animación que conocemos hoy como *Toei animation* (quizás el más importante en la actualidad (pero también históricamente) en términos de influencia mediática, con más de 200 largometrajes y series como las ya míticas: Dragon Ball, Saint Seiya, One piece, Mazinger Z o Yu-gui-oh, fue creado en 1956 en el marco del “Comité de Investigación de Producción de Películas de Dibujos Animados”, cuatro años después de entrar en vigor el Tratado de Paz de San Francisco, firmado entre Japón y los países del bloque occidental (entre los 49 países que firmaron se encontraba México, la URSS y otros países se negaron a firmar); este tratado puso fin a la ocupación estadounidense en Japón, negociando la protección militar de Estados Unidos a Japón mientras durara la guerra de Corea.

A partir de los convenios, acuerdos y acciones políticas que siguieron a este Tratado, Japón intentaría marcar su independencia cultural con respecto a Estados Unidos, pero también posicionarse dentro del mercado global de la tecnología y el entretenimiento, para lo cual se volvía necesario crear toda una narrativa distinta que acomodase mejor la nueva ideología de la reconstrucción de Japón. Siguiendo a Tessa Morris Suzuki:

⁶³ *Ídem.*

Las décadas que siguieron a la derrota de Japón en la Guerra del Pacífico se pueden ver como una segunda fase de la globalización, en la que los regímenes estandarizados económicos, políticos, tecnológicos y de los medios de comunicación hicieron nuevas incursiones en las estructuras de la vida cotidiana. Pero, una vez más, este proceso estuvo acompañado por una nueva ola de interés en el análisis y la definición de la identidad nacional. La globalización de los años cincuenta y sesenta difería de las tendencias de los años entre guerras en varios aspectos clave. Durante el período de la ocupación [gringa], de 1945 a 1952, muchas de las instituciones centrales de la sociedad japonesa se volvieron a modelar. Se introdujo el sufragio universal, se incrementó el poder del Parlamento, se volvió a redactar la constitución, se redistribuyeron las tierras de cultivo y se hizo una reforma general al sistema de educación.⁶⁴

La puesta en vigor del Tratado de Paz de San Francisco dio pie a un momento coyuntural a partir del cual la búsqueda de producción simbólica nacionalista coincidió con una revolución tecnológica, misma que dio como resultado, entre otros factores, el llamado “milagro japonés” (que abarca de 1960 hasta la década de 1980), fenómeno económico que colocó a Japón entre los países que conformaban una punta de lanza para la vanguardia tecnológica mundial. Durante este período *Toei animation* tomó las riendas de la producción animada, se dedicaban menos salas de cine a proyectar las películas de Disney y se procuraba y alentaba el consumo de la animación local.

Así pues, el *anime* que con el paso de las décadas resultó ser el más exitoso (en términos económicos, de audiencia y de reconocimiento institucional) dentro y fuera del país del sol naciente surgió como un proyecto que podríamos tildar de nacionalista, ya que intentaba ser una respuesta y una contrapropuesta en términos visuales, culturales y artísticos al imaginario estadounidense que se había instalado en Japón y que había colaborado en la

⁶⁴ Tessa Morris Suzuki, *Cultural, etnicidad y globalización. La experiencia japonesa*, p. 193.

occidentalización del mismo. Este imaginario tenía (y, evidentemente, tiene aún a día de hoy) una fuerte trinchera en Hollywood, con Disney/Pixar como su fuerza animada.

No obstante, pese a las intenciones de los nipones de contar con un producto cultural propio que combatiera la ideología que en Latinoamérica tenemos a bien llamar *colonial*, no sólo este producto no logró estar completamente “limpio” de vicios occidentales, sino que conservó en sí mismo, en su núcleo, un fuerte vínculo con algunas caras de la (cuando menos) pentafásica colonialidad. Dos de las caras que me resultan más evidentes, al tiempo que alarmantes, son la colonialidad del género y la colonialidad del ver –en su faceta de *telecolonialidad*.

De acuerdo con María Lugones, la “‘colonialidad’ no se refiere solamente a la clasificación racial. Es un fenómeno abarcador, ya que se trata de uno de los ejes del sistema de poder [...]. Para ponerlo de otro modo, todo control del sexo, la subjetividad, la autoridad, y el trabajo, están expresados en conexión con la colonialidad”⁶⁵; la colonialidad del género es una de las expresiones en las que se hace presente el control y la dominación, tanto en Japón, como en México y en el mundo, pues la colonialidad del género ha constituido el modo en el que se entiende el Estado-Nación, proyecto sumamente masculino y patriarcal.

Las palabras clave que [...] resuenan en los debates sobre identidad nacional que tienen lugar en Japón [son]: *nihon* [Japón], *shizen* [naturaleza], *bunka* [cultura], *Jinshu* [raza], *minzoku* [grupos étnicos], etc., pero el género no se nombra; este es, en buena medida, un silencio, lo que no quiere decir que el tema no sea discutido: las cuestiones de la relación entre hombres y mujeres (*danjo kankei*) y la posición social de las mujeres en la sociedad japonesa fueron

⁶⁵ María Lugones, “Colonialidad y género”, en *Tejiendo de otro modo: Feminismo, epistemología y apuestas descoloniales en Abya Yala*, p. 59.

abordadas por una amplia gama de reformadores sociales [...] Pero las formulaciones públicas de la identidad nacional raras veces abordaron las imágenes de género implícitas en las ideas de nacionalidad. Aun así, siempre estaban presentes los ecos del género, aunque sólo fuera por el lugar central que ocupaba la familia en el simbolismo nacional.⁶⁶

* * *

Para dimensionar la potencia que las imágenes –y que los dibujos en específico– tienen en la sociedad japonesa cabe mencionar el hecho de que, tanto en su educación institucional, como en la publicidad, información médica, señalamientos de tránsito, museos, instrucciones para turistas, etc., encontramos diseños estratégicamente pedagógicos que utilizan recursos, personajes y música del manga y el anime. Esto también se debe a que:

From the mid-1980s large corporations, cultural institutions, and government agencies reached out towards the manga medium and attempted to draw it closer to the state. [...] The general process of assimilation by educational and cultural institutions has been aptly described as granting 'cultural citizenship' to manga, after a long period of 'outsider' or 'immigrant' status (Kure 1990 208-217). Tezuka Osamu's pedagogical manga stories, *avant garde gekiga*, new genres of political and economic adult manga, and information manga were positioned in the centre of this official promotion.⁶⁷

Si bien el orgullo japonés es su historia antigua y sus tradiciones, una de las caras que Japón muestra hacia el extranjero es la de su cultura popular y en este aspecto el manga, el anime, los videojuegos y la música juegan un papel importantísimo dentro y fuera del país del sol naciente. Tal como señala Susan J. Napier en su capítulo “Why anime?”, en el que explica la pertinencia que ella encuentra en una análisis serio de este medio,

⁶⁶ Tessa Morris Suzuki, *Cultura, etnicidad y globalización. La experiencia japonesa*, p. 123.

⁶⁷ Sharon Kinsella, *Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society*, p. 202.

Viewers range from little children watching *Pokemon* and other child-oriented fantasies, to college students or young adults enjoying the harder-edged science fiction of films like *Akira* and its many descendants, such as the bleak *Evangelion* series. Sometimes, as was the case with *Princess Mononoke* and other films by its director, Miyazaki Hayao, anime cuts across generational lines to be embraced by everyone from children to grandparents.⁶⁸

Un ejemplo polémico de la historia del manga con respecto a su uso para la construcción de imaginarios es el caso de Kobayashi Yoshinori, un *mangaka* (dibujante de manga) muy conocido que participó como cofundador de la

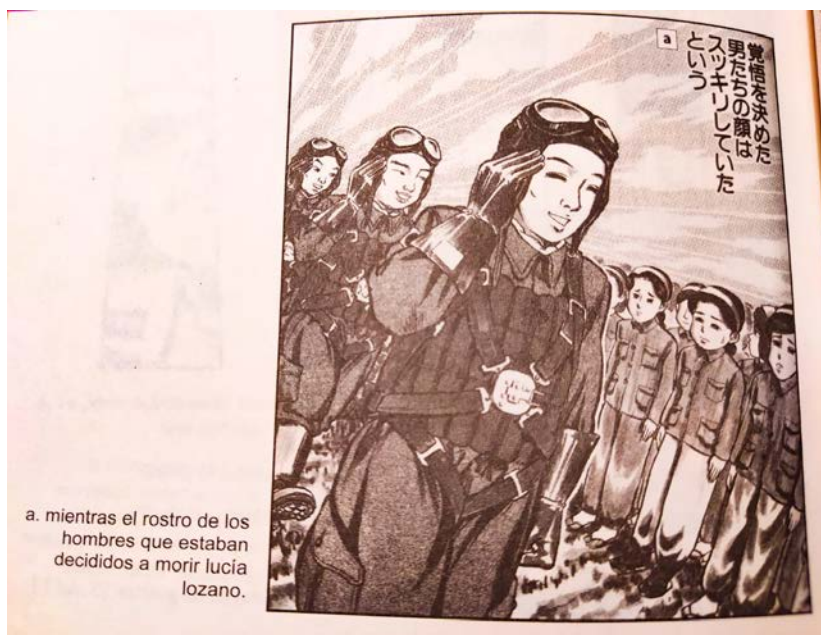
Asociación para Elaborar un Nuevo Libro de Texto de Historia y publicó el libro [...] para promover la postura en defensa de Japón en la Guerra Asia Pacífico y, en general, de todas las guerras modernas de Japón [...] Obtuvo gran éxito entre el público y tuvo influencia especialmente entre los jóvenes para la formación de una visión político-histórica revisionista desde la derecha [...] Este documento representa también la característica de la cultura juvenil contemporánea en que imágenes fijas y móviles, junto con la música y el lenguaje de signos, juegan un papel preponderante como sus medios de comunicación.⁶⁹

El uso instrumental de las imágenes, desde el reconocimiento de su *soft-power*, es un mecanismo más de subjetivación, del ejercicio de control y poder por parte de las élites políticas y económicas. Del increíble compendio de imágenes panfletarias dibujadas por Kobayashi Yoshinori con las que cuenta el meticuloso análisis de Michiko Tanaka, me gustaría colocar aquí un par para ayudar a ilustrar el argumento de que, por un lado, las imágenes son parte importante de la construcción de subjetividades e imaginarios (de manera especial en Japón), y, por otro lado, las mujeres en la cultura visual de Japón (y de muchas

⁶⁸ Susan J. Napier, *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 7.

⁶⁹ Michiko Tanaka, *Política y pensamiento político en Japón 1926-2012*, p. 812.

otras sociedades) han sido ilustradas de manera particularmente desigual con respecto al hombre y se han retratado prejuicios y estereotipos de género en contra de hombres y mujeres, en este caso, desde una óptica nacionalista proguerra.



2.2 ¿SHŌNEN, SHŌJO, YURI, YAOI? CATEGORÍAS PARA LA VENTA DE ESTEREOTIPOS DE

GÉNERO Y ESTETIZACIÓN DE LA VIOLENCIA

La palabra *Shōjo* sirvió por tanto para identificar a un modelo de feminidad aislado, cercano a la imagen del cuerpo burgués puro, cuyos recursos sexuales no habían sido explotados.

María Abellán Hernández

Cada uno de los sub-géneros del *anime* mencionados en este apartado, *Shōnen*, *Shōjo*, *Yuri* y *Yaoi*, se dirige a un público específico en términos de género: femenino y masculino respectivamente, de edad, niños-adolescentes, y de preferencias sexuales, las tramas del *Yuri* se centran en relaciones amorosas y/o sexuales entre mujeres y del *Yaoi* en relaciones amorosas y/o sexuales entre hombres. De modo que:

Si hay algo que distingue al manga del cómic que se produce en Occidente, más que su canon visual de grandes ojos y excéntricos peinados, es su sistema de producción y su especialización narrativa. En Japón existe manga [y anime] para todos los gustos y géneros. Se trata de una producción ingente y amplia cuya clasificación puede variar y atender desde cuestiones temáticas hasta aspectos basados en la designación de un público específico. Una manera de clasificar esta diversidad es, precisamente, mediante una taxonomía basada en el público al que va dirigido [...] Sin embargo, esta distinción entre el público y el relato que es consumido, parece traducirse en el establecimiento de determinadas formas narrativas y discursivas específicas asignadas a los distintos géneros. Esto es, el público que consumirá en

último término el relato, parece mediar en el modo en que la industria genera cierta estereotipia visual y narrativa de dicho producto⁷⁰.

Así, pues, el género *Shōjo* (con muy pocas excepciones) es un sinónimo de chicas bonitas en uniforme escolar, comedia o melodrama romántico; el *Shōnen*, por su parte, suele ser sinónimo de acción, aventuras y superhéroes. Planteamos analizar al *Shōjo* y *Shōnen* como categorías sexuadas cuya función ideológica es la reproducción de estereotipos de género y el fomento de la estetización de la violencia sexual y sexista, ya que “anime can generally be divided into two categories, the “country of boys” and the “country of girls”, implying a very strong gender demarcation in the creation, targeting, narratives, and imagery of anime”⁷¹.

Como hemos mencionado, la norma general del cine, durante mucho tiempo, fue la masculinización de las narrativas audiovisuales, de modo que la presencia de más personajes femeninos, que tienen nombre, hablan entre ellas y ocupan tiempo en pantalla, se ha menospreciado y tildado de superficial, banal o irrelevante. Por ejemplo, el género cinematográfico conocido como *Chick-flick* se relaciona principalmente, de manera peyorativa, con el amor y el romance, está diseñado para una audiencia femenina y es utilizado para referirse a productos cinematográficos “demasiado emocionales”.

En el caso del *manga* y el *anime Shōjo*, durante el siglo XX en Japón

El ideal que se empezó a manejar dentro de la cultura femenina de las revistas *shōjo* fue la de una jovencita de piel blanca, frágil y fresca que se oponía al trabajo duro del campo y el

⁷⁰ María Abellán Hernández, “La construcción del *Shōjo* manga. Apuntes para situar históricamente el cómic japonés para chicas”, pp. 15-16.

⁷¹ Susan J. Napier, *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 147.

envejecimiento y los achaques propios del esfuerzo físico. La imagen shōjo se revestía así de un aura inocente y elegante que encontró su esquema básico en la obra ilustrada de Yumeji Takehisa. Las imágenes juveniles, pálidas y afectadas de Takehisa encajaban perfectamente con los nuevos ideales femeninos.⁷²

De modo que no es de sorprenderse que las normativas cualidades femeninas se conserven (algunas veces exagerando aún más ciertos aspectos) hasta la actualidad. En la construcción de estas imágenes podemos observar temas coloniales, raciales, de género y de clase sumamente problemáticos sobre los que vale la pena reflexionar en futuras investigaciones.

Al hablar del tratamiento estético de los cuerpos en el *anime*, Rayna Denison menciona una categoría de vital importancia para este medio: el “fan service⁷³”, que se presenta muchas veces bajo la característica de lo que ella llama “character exploitation”, una forma en la que determinado personaje es trans-mediado en otros productos culturales, como el medio editorial a través de la publicidad impresa en revistas; “these kinds of images acknowledge the importance of particular adult (usually male) fans while also indicating how central characters and their bodies are within anime’s domestic culture”⁷⁴.

De modo que el mercado de las imágenes se actualiza en muy diversas presentaciones de lo mismo, la explotación de la corporalidad de X o Y personaje. Pero, además, la explotación de la corporalidad de los personajes a través de los cuales se produce el “fan

⁷² María Abellán Hernández, “La construcción del Shōjo manga. Apuntes para situar históricamente el cómic japonés para chicas”, p. 20.

⁷³ Se considera como *fan service* a aquellos elementos superfluos o irrelevantes para la historia principal, en términos dramáticos, pero diseñados para divertir o atraer al público más fiel.

⁷⁴ Rayna Denison, *ANIME. A critical introduction*, p. 53.

service”, también implica la cosificación sexual (dibujando el cuadro como si la “cámara” imaginaria se colocara entre sus piernas, pechos o en intrincados ángulos de corte pornográfico), las posiciones en las que se dibuja a un personaje, los movimientos que realiza (emulando prácticas sexuales), las situaciones extrañas en las que se le coloca, etcétera.

A mediados de la década de los setenta y a partir de un trabajo horizontal entre mujeres, comienzan a aparecer en las reflexiones feministas los tipos de violencias sexuales a los que han sido sometidas tantas mujeres, bajo la misma estructura de poder. Así, aparece el concepto de *cultura de la violación* que da cuenta de cómo se ha normalizado y/o excusado la violencia sexual, generalmente en contra de las mujeres, al hacerla pasar por algo que no es grave, sino que es parte de la vida cotidiana, volviéndola aceptable e incluso inevitable.

En este sentido, señalar los mecanismos a través de los cuales opera la cultura de la violación hace que la violación comience a entenderse como un fenómeno generalizado de carácter social y político y no solamente como un acto individual llevado a cabo por una persona “enferma” en contra de una mujer en específico. Si bien es cierto que la responsabilidad del acto concreto es siempre del violador, también es importante mencionar que el ambiente que favorece y tolera este tipo de actos violentos conforma toda una cultura en la que es socialmente aceptado, permitido e incluso solapado comportarse de esta manera.

En parte, la sub-cultura visual que ha creado la pornografía también participa de esta cultura de la violación al normalizar las “fantasías” de violencia sexual; sin embargo, lejos de tomar una postura abolicionista al respecto, me parece que es crucial observar con atención estos aspectos, aprender de ello y contratar desde los mismos medios de producción simbólica y cultural. Susan J. Napier opina que:

The related themes of power and domination are played out in the interaction of male and female bodies, although these themes are worked through in a fashion that is often highly problematic. Although the genre also contains many examples of “normal” i.e. nonviolent, sexuality, Japanese pornography sometimes seems to privilege the image of the female body in pain, usually with graphic scenes of the torture and mutilation of women.⁷⁵

Cabe señalar que no es sólo la cultura visual la que normaliza la violencia sexual; las instituciones (estatales y no estatales) fomentan la cultura de la violación porque **no** rompen el pacto patriarcal de proteger a los violadores. Esta herramienta masculina de control no es sólo sexual, sino que está atravesada por racismo, clasismo, religión y logocentrismo, ya que las víctimas de violación no son sólo mujeres, son también niños, presos políticos, hombres indígenas, negros y de diversidades sexuales, personas con diversidad funcional (fue muy sonado el caso de los sordos violados sistemáticamente por sacerdotes), etcétera. Las dinámicas de la violencia de género se dan de formas específicas y aun cuando se entrecrucen con otros tipos de opresión y discriminación, la carga histórica de violencia sexual la han llevado las mujeres y las corporalidades feminizadas.

Susan Brownmiller, en su libro *Against our will: Men, Women and Rape*, afirma que la violación es un arma usada por los hombres para ejercer control sobre el cuerpo femenino [y, agreguemos, feminizado], históricamente ha sido un símbolo de la “hombría” y del triunfo de su voluntad, puesto que genera temor y lleva a la aceptación de la protección ofrecida por otro hombre, perpetuando el patriarcado y sus mecanismos de dominación. Así, la sexualidad femenina se convierte en una moneda de cambio, cuyo valor está ligado con el honor, la propiedad y el patrimonio del hombre que “posee” a la mujer, mujer-objeto y no agente

⁷⁵ Susan J. Napier, *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 64.

sexual. La figura del macho alfa, que también violenta y excluye a los hombres y disidencias sexuales y funcionales que no se ajustan a los estándares normativos de la masculinidad hegemónica, se configura como el líder de un grupo y el patriarca que ejerce y afianza su poder también desde la performatividad de su género.

De modo que, la cultura de la violación es la piedra angular del patriarcado, en tanto que el sometimiento al sistema de autoridad patriarcal (por parte de mujeres y hombres) lleva a la construcción de ideas como herencia, propiedad privada, jerarquía, esclavitud, etc., sobre las que se sustenta el poder patriarcal. Las instituciones jurídicas han transparentado este dispositivo de control durante siglos y es por ello que las leyes han sido un terreno fundamental de lucha para feminismo desde su nacimiento. No contemplar en un código penal la violación conyugal es un claro ejemplo (hasta 2004 en México no era ilegal la violación dentro del matrimonio), pues muestra que la falta de consentimiento no es el asunto central para hablar de violación en términos jurídicos.

2.3 Tipos de personajes femeninos en los animes más populares

Nakedness reveals itself. Nudity is placed on display

John Berger

Girls' and women's *manga* (Shōjo) were precisely the opposite [of Shōnen]. They focused on emotions and personal relationships. Plots were weak. Eyes, however, were enormous.

Almost nothing happened, but you knew exactly how everyone felt about whatever it was that wasn't happening.

Antonia Levi

El arquetípico personaje femenino del anime –aun cuando conocemos contra ejemplos y excepciones– es la mujer adolescente de piel blanca, cintura de avispa, enormes caderas y pechos, voz chillona, ojos desproporcionadamente grandes, boca pequeña y actitud sumisa. Existe cierto *canon de belleza* acerca de cómo deben lucir los personajes femeninos para que gusten a un público amplio. Este canon fue introducido por autores como Jun'ichi Nakahara, fabricante de muñecas al estilo francés, diseñador de moda y *mangaka*, que creaba historias para chicas, o Osamu Tezuka (conocido como el dios del manga-anime).



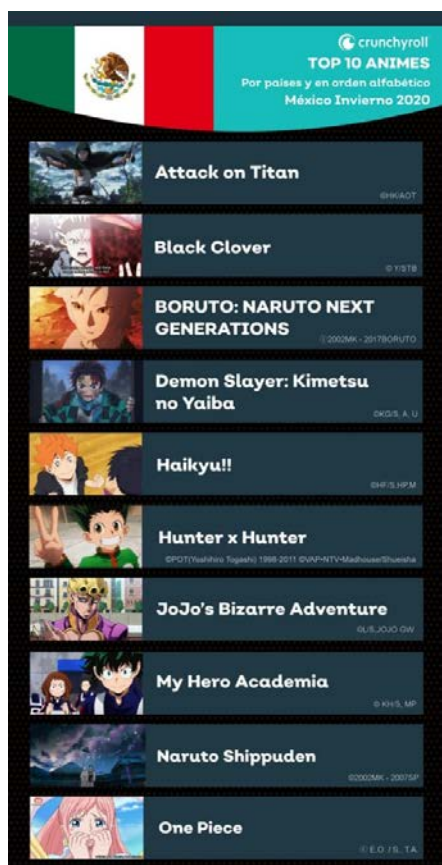
El canon (de nuevo, con sus excepciones) al que nos referimos es lo que vuelve identificable al anime a primera vista: ojos desproporcionadamente grandes, rasgos infantiles, cabello exagerado, piel muy blanca, etcétera. No es casualidad que en las versiones *chibi* (versiones “bebés”, que estetizan la pedofilia y pederastia) de las personajes del *anime* se las suele dibujar con los pies encontrados, el izquierdo apuntando a la derecha y viceversa, pues dibujarlas en esa posición es una forma de representar estéticamente su torpeza y pasividad, su imposibilidad para correr o, simplemente, mantenerse en pie por mucho tiempo.

Si bien es cierto que también podemos encontrar personajes femeninos mucho más complejos y desarrollados a lo largo de la historia del *anime*, lo cierto es que la generalidad no es esa. Los *animés* que más se suelen consumir en nuestro país, por ejemplo, como veremos más adelante, coinciden, más bien, con los personajes femeninos minimizados, sexualmente cosificados y con poca o nula relevancia narrativa.

Ahora bien, los denominados “tropos contra mujeres” son aquellos roles machistas que adoptan las mujeres en los productos culturales como el cine. Anita Sarkeesian, feminista y crítica cultural (mencionada en un epígrafe posterior), identificó algunos de estos roles en su serie documental titulada de la misma forma, *Tropos contra mujeres*, los tropos son los siguientes: la damisela en apuros, la mujer como decoración de fondo, la señora personaje masculino, el corazón del protagonista y el principio de Pitufina. Originalmente, Anita creó estas categorías para demostrar el machismo presente en los video juegos; no obstante, tanto los medios de comunicación como diferentes productos culturales pueden ser sometidos a un análisis de género con estas mismas herramientas conceptuales.

Para explicar cada uno de estos tropos propuestos por Anita Sarkeesian utilizaré como ejemplos algunas de las series de anime más populares en México durante el primer trimestre

del 2020, de acuerdo con Crunchyroll, así como los mangas del ranking nacional de ventas en México de abril del 2020 (todos ellos tienen una versión en anime). Cabe resaltar que todas las series de ambos rankings (tal vez con la única excepción de Ranma 1/2) son de clasificación Shōnen (dirigidas a un público joven masculino), que en esta clase de listas y tops suelen estar en las posiciones más altas de popularidad global del *anime* en general.



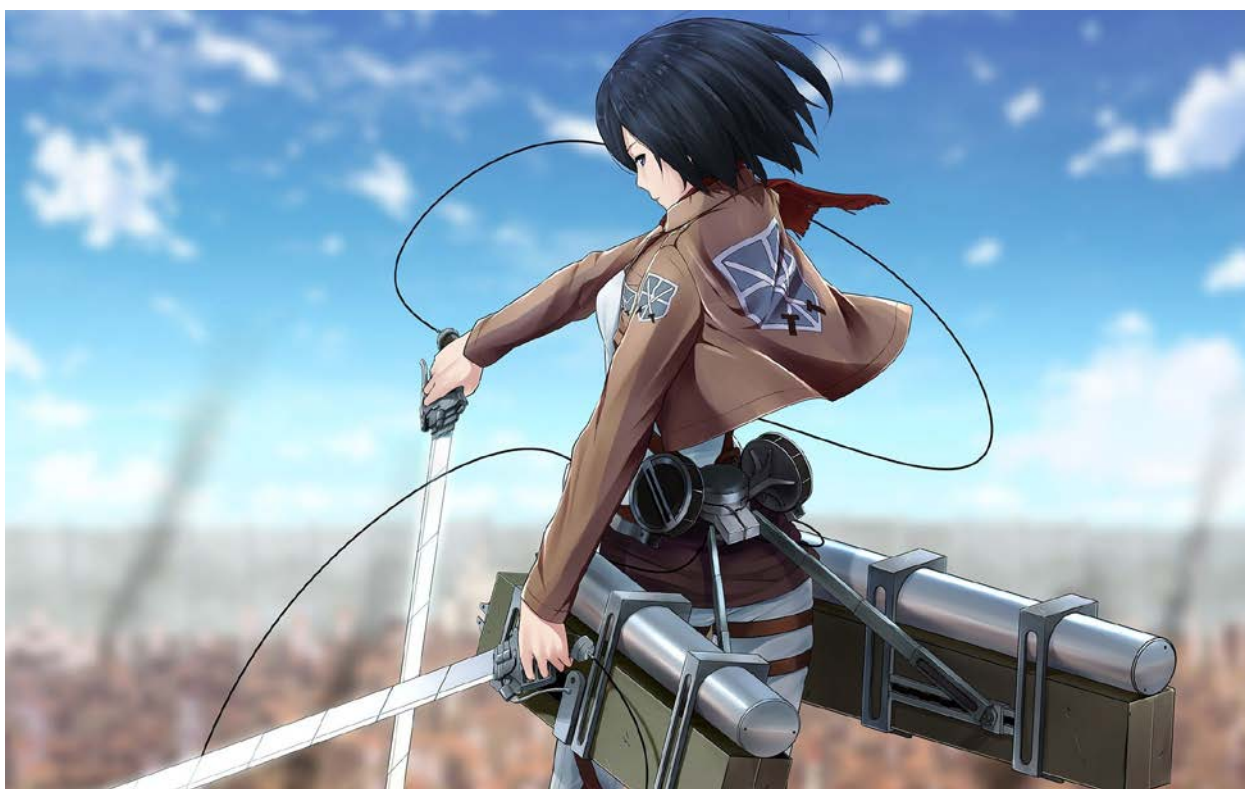
La mujer como decoración de fondo es casi cualquier personaje en el género de *anime Shōnen*; se trata de mujeres sexualmente cosificadas, cuya presencia en la película o serie sirve más como decoración que como personaje, así que estas personajes no cuentan con una personalidad y tienen poco o nulo peso en la trama; en términos dramáticos, si se eliminan estos personajes y se cambian por objetos “bonitos”, la película sigue funcionando de la misma forma, no hay cambios sustanciales. Para ejemplificar este tropo podemos pensar en

Fullmetal Alchemist, en el primer arco de Lujuria, en el que aparece acompañada por Gluttony y no hace mucho más que mostrar su hermosura, pero es un personaje del que no sabemos nada, aún no sabemos que ambos son homúnculos y que Lujuria ha sido creada a partir de la muerte de la novia del hermano de Scar.



La Sra. Personaje masculino es simplemente la variación femenina de un personaje masculino que ya existe o existía; esta es, claramente, Mikasa Ackerman, el principal personaje femenino de Attack on titan (se encuentra entre los personajes principales, mas no es la protagonista, ni de cerca). Aunque esta serie, conforme avanzan las temporadas, se ha esforzado por prestar más atención a sus personajes principales y secundarias (Hange, la loca impulsiva, Ymir, la acarreadora de hijos y esclava sexual y de guerra, Anne, la esclava robot de su padre, Historia, la marioneta desmemoriada, Sasha, que muere a manos de otra Sra. Personaje masculino...), termina cayendo una y otra vez en la masculinización de los personajes femeninos, cuyas características atraen y gustan al público en tanto más se

asemejan a las de los personajes masculinos (Eren y Levy hacen a Mikasa, incluso Levy tiene el mismo apellido y resultan tener habilidades secretas de estirpe común, Erwin hace a Hange y cuando aquel muere, ésta toma su lugar en el ejército y adopta su actitud heroica a modo de calca). De modo que, las personajes se encuentran subordinadas a los personajes masculinos y basan su comportamiento, sus atributos y características en las que se desarrollan con mayor detalle dramático y argumental para ellos.



La damisela en apuros, incapaz de salvarse por sí misma, es rescatada por un héroe protagónico que suele ser un miembro de su familia o presentar algún tipo de interés romántico hacia ella. El perfecto ejemplo de este tropo es Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba, en el que el protagonista, Tanjiro, pelea contra demonios mientras busca devolver a la normalidad a su hermana Nezuko, que viaja metida en una cesta con la boca tapada con un bambú. Aunque este personaje pasa por algunos momentos de Sra. Personaje masculino,

finalmente es su poderoso hermano –el protagonista de la historia– quien deberá rescatarla de su cruel destino.



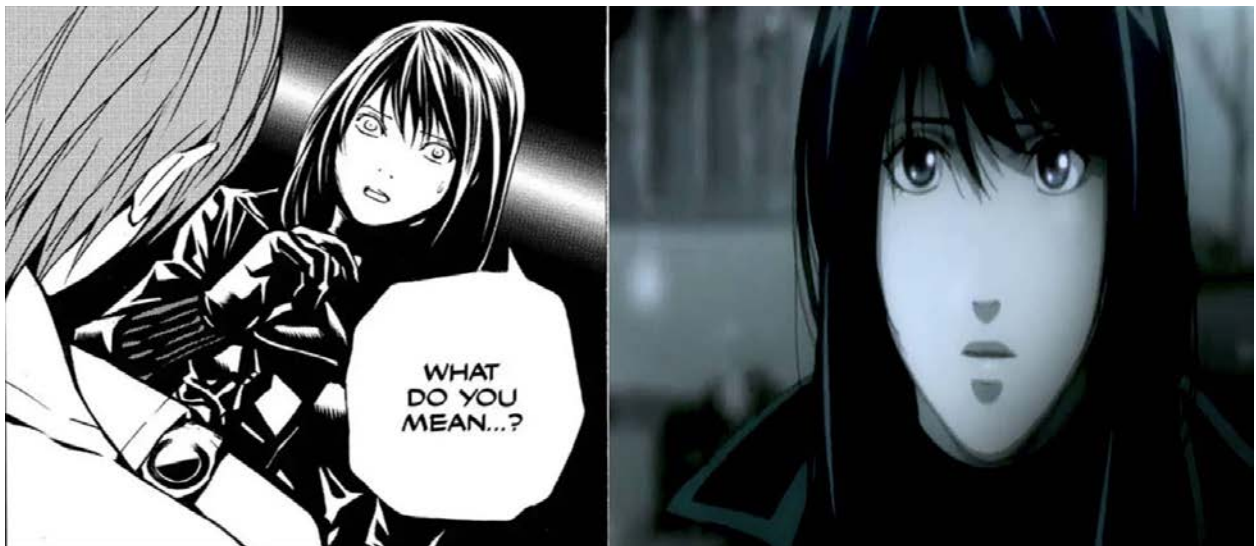
El corazón del protagonista son los personajes femeninos que sólo existen para mostrar la bondad, generosidad, amor, familiaridad, etc., del protagonista masculino. Su único rol en la película o serie es de madre, hija, hermana, novia o esposa del protagonista y no conocemos nada de ese personaje que no tenga que ver con su relación con el protagonista. Un caso muy curioso es el de *Death Note*, en el número 3 de mangas más vendidos en México, y que suele estar entre los mangas más leídos y los animes más vistos, pues se ha convertido en una obra “de culto” en el mundo del *manga-anime*. La trama gira en torno a problemas éticos con respecto a la impartición de justicia, pues el protagonista encuentra una libreta (*death note*) en la que puede escribir el nombre de alguien para matarle, por lo que decide usarla para perseguir criminales.

En *Death Note* las cinco personajes que aparecen tienen una relación directa con el protagonista y justamente es interesante porque las personajes se adaptan a la personalidad, carácter y fachada del protagonista, Light Yagami. La mujer con más “protagonismo” en esta serie es Misa Amane, una adolescente molesta sexualmente cosificada que se enamora de Light, el genio con delirio de grandeza que quiere ser el nuevo dios del mundo; el personaje de Light es arrogante, egocéntrico, frío e intelectualmente brillante, por lo que utiliza a Misa y su enamoramiento a su conveniencia, ella funciona como su contraparte y se comporta como una niña malcriada, es sumamente estúpida y esta característica la hace perfecta para ser manipulada por el protagonista, al final del *anime* Misa salta de un gran edificio al comprender que Light ha muerto. Este ciclo se repite con Kiyomi Takada, que Light utiliza como fachada, saliendo con ella para aparentar ser un adolescente normal; finalmente, la asesina, calcinándola junto con todas sus pertenencias con la ayuda de la *death note*.



La mujer que sí es inteligente, Naomi Misora (esposa de un agente del FBI), resulta ser una amenaza para Light, por lo que él la obliga a suicidarse en un lugar oculto, usando la *death note*, no sin antes hacerla confiar en él –como muchos depredadores sexuales. Las otras

dos personajes son Sayu y Sachiko Yagami, hermana y madre de Light; que sirven para mostrar el apego familiar del padre de Light y el desapego que el propio Light tiene para con las personas que son cercanas a él. Al principio de la serie se muestra al protagonista como un alumno, hijo, hermano y compañero “ejemplar”, pero poco a poco vamos descubriendo que Light finge todo esto y que se guía por lo que en Japón se conoce como *tatema* (conducta y opiniones moldeadas para ser mostradas en público y que coinciden con algo cultural y socialmente aceptado/admirado), sólo en relación con Light es que ellas se desarrollan como personajes.



El principio de Pitufina es una tendencia de incluir a una sola mujer (o muy pocas) en medio de decenas de personajes masculinos, de tal forma que establece lo masculino como una norma y lo femenino como una excepción. La serie de las listas que aquí revisamos que posiblemente sea la que mejor refleja este principio es también uno de los mangas y animes más populares del mundo, de los más longevos (27 años de emisión en tv) y con mayor marketing dentro y fuera de Japón, me refiero a One piece, a cuyos contados personajes femeninos les van creciendo los pechos con cada temporada. Su trama está compuesta

prácticamente por relleno y peleas en sus más 990 episodios (aún en emisión). La tripulación de Luffy se compone de once personajes, de los cuales 8 son hombres y 3 son mujeres, esto se aplica para toda la serie que cuenta con 1094 personajes, aproximadamente 30% de ellos son personajes femeninos, sexualmente cosificadas hasta decir basta.



* * *

A partir del trabajo de muchas mujeres, dentro y fuera de propuestas declaradamente feministas, se ha logrado elaborar distintos marcadores para evaluar y/o detectar la presencia de machismo o la falta de participación femenina en las esferas laborales, jurídicas, culturales y artísticas, como el estudio que mencionamos al final del primer capítulo. Uno de estos mecanismos de identificación es el Test de Bechdel/Wallace, también conocido como *the rule*, que se utiliza para evaluar la brecha de género en películas, series, cómics y demás

productos culturales, elaborado por Liz Wallace a partir del cómic *Unas lesbianas de cuidado* de Alison Bechdel. Los tres simples criterios de este test son los siguientes:

1. Aparecen al menos dos personajes femeninos
2. Estos personajes hablan entre sí
3. Sobre algo que **no** sea un hombre

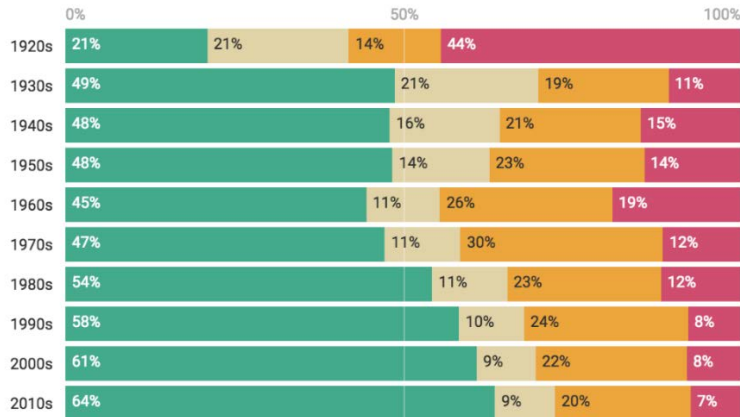
Una versión más actualizada (que se encuentra más abajo) incluye como criterio que las personajes tengan nombre. Y, por increíble que pueda parecer, una gran parte de “grandes” películas no cumple con todos los requisitos. En la página oficial del test (www.bechdeltest.com) se han agregado cientos de películas de todas las épocas, para 2015 se hizo una revisión estadística cuyos resultados fueron que de 4500 películas evaluadas 58% lograron pasar la prueba. Sin embargo, esta supuesta mayoría no alcanza para ser celebrada, puesto que todas las demás películas son aún cientos; de las películas que no pasan el test el 10% fallan el primer punto (en 450 películas evaluadas no hay ni dos personajes femeninos), 22% fallan el segundo punto (en 990 películas evaluadas las mujeres no hablan entre sí) y otro 10% falla el tercer punto (en otras 450 películas evaluadas, las mujeres que hablan entre sí sólo hablan de hombres). Aquí debajo tenemos una versión actualizada hasta 2019, dividida por décadas, en la que podemos apreciar una “mejora” generacional:

Percentage of films that pass the Bechdel test is rising

Recent decades have seen a rise in the number of popular films that pass all three criteria of the Bechdel test:

1. The film has to have at least two [named] women in it
2. Who talk to each other
3. About something besides a man

■ 3 of 3 test criteria passed ■ 2 of 3 ■ 1 of 3 ■ 0 of 3



Dataset includes 7,924 films. Dataset has many more ratings for films released in recent decades, so earlier decades are likely to be less accurately represented. Some ratings given to films have been contested and may not be accurate.

Para tener una muestra de lo que sucede en el medio que aquí nos ocupa, el anime, en futuras investigaciones sería interesante someter una buena cantidad de animes a una evaluación a partir del Test de Bechdel y observar los datos a la luz de lo expuesto en esta investigación.

* * *

Como sabemos, la cultura popular moldea imaginarios colectivos; de modo que, no es exagerado admitir que, además de crear toda una estética propia del medio del *manga-anime*, los directores, productores, diseñadores y guionistas están colaborando en la construcción de una narrativa normativa acerca de lo que es o debe ser una mujer, cómo debe comportarse, cómo debe ser tratada, cómo debe lucir, hablar, caminar, sentir, observar, etcétera.

John Berger distingue –en su análisis de la mirada masculina en la historia del arte– entre las nociones de *to be nude* y *to be naked*, para dar cuenta de la forma en la que los

artistas hombres han construido la imagen de las mujeres en el arte a través de los desnudos tradicionales en la pintura europea. Estas categorías son susceptibles de ser iterables para otras manifestaciones artísticas y culturales, como, por ejemplo, el *anime*.

Partiendo de la idea de que “To be naked is to be oneself. To be nude is to be seen naked by others and yet not recognized for one self”⁷⁶, podemos afirmar que la gran mayoría de las mujeres que aparecen en el anime no participan del *to be naked* sino que están hechas para complacer al espectador, que, se supone, es un espectador neutro, esto en un sistema patriarcal significa que es un hombre. Así, pues, “Women are there to feed an appetite, not to have any of their own”⁷⁷ porque en el *anime*, así como “In the average European oil painting of the nude the principal protagonist is never painted. He is the spectator in front of the picture and he is presumed to be a man”⁷⁸. Esta tendencia del arte fue observada por Berger en la pintura y la publicidad occidental; pero es un fenómeno que se reitera una y otra vez en la cultura visual de otros pueblos y a lo largo de muy diferentes temporalidades;

[T]he essential way of seeing women, the essential use to which their images are put, has not changed. Women are depicted in a quite different way from men –not because the feminine is different from the masculine– but because the ‘ideal’ spectator is always assumed to be male and the image of the women is designated to flatter him.⁷⁹

Más allá de la batalla cultural de la representación y las reflexiones (sumamente pertinentes acerca de la mirada y su carencia de inocencia), la realidad material de las relaciones sociales de producción exige dar cuenta también de las problemáticas en torno a

⁷⁶ John Berger, *Ways of seeing*, p. 54.

⁷⁷ *Ibidem*, p. 55.

⁷⁸ *Ibidem*, p. 54.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 64.

las prácticas, instituciones y mecanismos de producción, circulación y consumo de los productos culturales que encarnan estas narrativas. Esto implica un análisis ya no sólo de la forma y el contenido del anime sino del entramado social y económico que desborda a sus productos y que posibilita que éstos lleguen a nuestras pantallas, y, posteriormente, a nuestra subjetividad.

2.4 Desarrollo del anime. Industria e ideología en la globalización

Las mujeres de la comunidad de jugadores en red han sido acosadas, amenazadas y expulsadas. Anita Sarkeesian, feminista crítica de medios de comunicación que documentó este tipo de incidentes, recibió apoyo por su trabajo, pero también, en palabras de otro periodista, «otra oleada de amenazas realmente agresivas, ¿sabes?, de esas amenazas personales y violentas, intentos de piratearle la cuenta de correo... y un hombre en Ontario fue más allá y diseñó un juego en red en el que podías golpear en la pantalla la imagen de Anita. Si la golpeabas repetidas veces, aparecían moratones y heridas en la imagen»

Rebecca Solnit

Este virus –como el cambio climático o los terremotos que conocemos mejor que a COVID-19– se muestra como un agente con una capacidad abrumadora para alterar el orden de la vida, para reorganizar la existencia corporal, los modos de reconocernos, identificarnos y relacionarnos, es decir, para producir nuevas estrategias culturales.

Nuestras instituciones culturales, definitivamente, **no**.

Emilia Ismael

Conforme fueron adquiriendo relevancia cultural, dentro y fuera de Japón, los títulos del anime comenzaron a crecer en número y en presupuestos de producción. Desde finales de los setenta, el cine de animación comenzó a considerarse como una fuerte industria y un poder de creación cultural a la par del *live action*; “In fact, in 1997 *Princess Mononoke* broke all box office records to become, briefly, the highest-grossing film of all time in Japan, and it

remains to this day the highest-grossing Japanese film ever”⁸⁰. Cuando el texto citado fue escrito esto era verdad, ahora, la película que ha desbancado a la Princesa Mononoke es El viaje de Chihiro, del mismo director, Hayao Miyazaki (el único director de *anime* que ha ganado un Óscar), lo cual no representa un cambio tan relevante, en tanto que seguimos hablando del mismo hombre privilegiado con su mismo estilo y modo de producción explotador.

A la televisión abierta de México el *anime* llegó a finales de la década de los setenta y causó un gran furor; pero, se mantuvo muy bajo el número de licencias que se consiguieron (menos de una docena), no fue hasta los noventa que la verdadera oferta y demanda de estos productos culturales se comenzó a notar con más fuerza, con alrededor de 40 licencias que fueron emitidas durante esa década a través de medios masivos de comunicación; por esa razón les que crecimos en los noventa fuimos la segunda generación en México ampliamente influenciada por la animación japonesa (doblada al español latino, por supuesto).

Incluso, algunos de los títulos del anime que más nos han marcado llegaron a las pantallas de nuestro país durante los años dos mil y antes del 2010. Pero, como con toda la cultura, el comercio y la sociedad, internet cambió la relación que teníamos con el *manga-anime*, haciendo explotar las posibilidades y abriéndonos todo un mundo nuevo en japonés e inglés y sin censura, lleno de *waifus* (personaje femenino de vídeo juegos, *manga* o *anime* con el que desarrollas un vínculo afectivo; viene del inglés *wife*), *husbandos* (personaje masculino de vídeo juegos, *manga* o *anime* con el que desarrollas un vínculo afectivo; viene

⁸⁰ Susan J. Napier, *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, p. 7.

del inglés *husband*), *nekomimis* (orejas de gato, generalmente usadas en la cabeza por mujeres), *meidos* (sirvientas, con connotaciones sexuales) y heteronormatividad patriarcal.

Es importante remarcar que el éxito que ha tenido el *anime* como industria de entretenimiento ha sido construido a través de lo que Joseph Tobin ha llamado *Japanese media mix*, que consiste en una red de medios que sustentan mutuamente el consumo del mismo producto *trans-mediado*, en palabras de Rayna Denison:

It is worth noting that the shift to digital distribution took place in the wake of Japan's rising international "soft power" profile: a wave of transnational exports and Japanese media "hits" overseas that briefly gave vanguard of this new cultural wave, most notably the *Pokémon* franchise and the films of Hayao Miyazaki. However, discussion of these "hits" masked the uncertain industrial production conditions behind these successful crossovers: The comic book, the television show, and the trading cards [...], the greatest strength of Pokémon is that it is a multidimensional, inter-related set of products and activities, but the multidimensionality was emergent, rather than planned.⁸¹

De modo que, las trans-mediación de productos culturales como el *anime* ha sido un proceso a partir del cual han surgido diferentes variaciones o diversificaciones del mercado; esto ha redundado en la transformación constante de nuestra relación con esos productos culturales, que llevamos a nuestras vidas públicas y privadas. Desde las multitudinarias convenciones anuales, mensuales, trimestrales, pasando por la marcha del orgullo friki (en la que casi siempre se lee la pancarta: "legalicen a las Lolis⁸²") o la cultura del *cosplay*, hasta la manera en la que tratamos a nuestrxs amigas y parejas, la forma en la que hablamos y las

⁸¹ Rayna Denison, *ANIME. A critical introduction*, p. 103.

⁸² El término *Loli*, adoptado por Lolita (personaje de Vladimir Nabokov), hace referencia a la representación sexual de una chica de entre 13 y 16 años. Estos carteles piden que se vuelva legal la pederastia.

palabras que utilizamos. Pero, no sólo las relaciones interpersonales han cambiado a partir de trans-mediación del *Japanese media mix*, sino que la forma en la que nos miramos a nosotros mismxs ha cambiado conforme la customización ha entrado en nuestra vida cotidiana. Muchos espectadores/consumidores han volcado su experiencia doméstica hacia la estetización de la violencia y la cosificación sexual de las mujeres, convirtiéndose en ese espectador neutro o “ideal” del que hablábamos anteriormente. Aquí debajo, por sólo colocar un ejemplo, podemos ver a las mismas personajes de las que hablamos en el apartado 2.2 en su versión almohada *waifu* y *mouse pad* 3D.



Lo hasta aquí descrito parece obedecer al fenómeno denominado por Lipovetsky como *capitalismo artístico*

Es lo que llamamos capitalismo artístico o creativo transestético, y que se caracteriza por el peso creciente de los mercados de la sensibilidad y del proceso diseñador, por un trabajo

sistemático de estilización de los bienes y lugares comerciales, de integración generalizada del arte, del look y de la sensibilidad afectiva en el universo consumista. Al crear un paisaje económico mundial caótico estilizando el universo de lo cotidiano, el capitalismo no es tanto un ogro que devora a sus propios hijos como un Jano de dos caras.⁸³

Durante algunas décadas, a muchos nos pareció que el *anime* se perfilaba como una respuesta contra hegemónica, una salida a la disneyficación del mundo y una alternativa para el público más “exigente”; no obstante, el mismo éxito comercial y simbólico de este medio nos recordó que el *anime* es una industria, no más ni menos. Las licencias de distribución del material de Studio Ghibli, que se negaron a Disney durante años, ahora no sólo le pertenecen a Disney, sino que se han incorporado al catálogo de Netflix. Además de esta plataforma de streaming, Crunchyroll, Disney Plus, y Prime Video también llevan cada vez más títulos de *anime* a nuestros dispositivos móviles alrededor del mundo. El comportamiento adictivo en el consumo de series ha hecho que la economía de la atención se convierta en un mercado muy codiciado, por lo que se realizan más series que películas de *anime*.

Al Museo Ghibli de Tokyo, visitado por millones de turistas, se le sumará próximamente una GhibliLand en Nagoya, proyecto que fue diseñado como una estrategia turística para desahogar las ciudades más concurridas y llevar visitantes extranjeros hacia la conocida como “ciudad más aburrida de Japón”. Haciendo eco de los conocidos parques de Disneyland (cuya sede japonesa se encuentra en Tokyo), el Studio Ghibli ha decidido hacer su propia recreación de los paisajes de sus películas más icónicas, como Mi vecino Totoro, para que fanáticos de todo el mundo acudan a experimentar la película en “la vida real”.

⁸³ Gilles Lipovetsky, *La estetización del mundo*, p. 6.

Tal como señala Lipovetsky en su *Estetización del mundo*, la gran industria del entretenimiento, de la cual el *anime* forma parte, crea nuevas dimensiones estético-imaginario-emocionales para la multiplicación y mantenimiento de nichos de mercado, con el objetivo de cumplir con la principal característica del capitalismo, la expansión y la acumulación de capital (en las manos de pocos). Las industrias no sólo crean nuevas necesidades en los consumidores, también crean públicos y consumidores cautivos. Esta es una de las caras de la influencia que tiene el *anime* en la subjetividad de sus audiencias, pero es una cara que muchas veces invisibiliza a otras, como la masculinización de contenidos, creadores y públicos. Pues obviamos quiénes son los dueños de los medios de producción, del dinero y el control de las empresas, cadenas de televisión, inversiones en merchandising, etcétera.

Después de lo escrito hasta ahora, más que respuestas, surgen muchas interrogantes ¿cuál será el rol que las mujeres han desempeñado en la industria del *anime*?, ¿debemos abandonarnos al fatalismo y determinismo de creer que la batalla cultural está perdida?, ¿se puede subvertir, dentro del propio medio, la normatividad hegemónica con base en la cual ha estado sostenido el discurso general del *anime*?

2.5 *El lugar del machismo en el anime es diegético y extra-diegético*

Disney nos enseña algo que le es funcional al sistema productivo: nunca preguntes de dónde salió el dinero [...] ¿Qué hay en el corazón esquizofrénico del Capital? Eso: un

cuento para niños

Matías Moscardi

Los grandes estudios, los grandes directores, los grandes títulos del *anime* (y del cine en general) son mayormente masculinos y están masculinizados de acuerdo a una masculinidad tradicional/hegemónica que, además, en Japón, incluye la peligrosa idea de que el trabajo es más importante que la vida misma (idea que llevó a la tumba a Yoshifumi Kondo durante su rol como animador en la Princesa Mononoke). Incluso los grandes personajes femeninos, que algunas veces son escritos por mujeres, son diseñados por hombres y dirigidos por hombres, como fue el caso de *Sailor Moon*.

En palabras de Linda Nochlin:

[T]he question of women's equality -in art as in any other realm- devolves not upon the relative benevolence or ill-will of individual men, nor the self-confidence or abjectness of individual women, but rather on the very nature of our institutional structures themselves and the view which they impose on the human beings who are part of them. As John Stuart Mill pointed out more than a century ago: "Everything which is usual appears natural. The subjection of women to men being a universal custom, any departure from it quite naturally appears unnatural." Most men, despite lip service to equality, are reluctant to give up this "natural" order of things in which their advantages are so great; for women, the case is further

complicated by the fact that, as Mill astutely pointed out, unlike any other oppressed groups or castes, men demand of the not only submission but unqualified affection as well.⁸⁴

Como habíamos resaltado anteriormente, cuando las mujeres somos “musas” y no participamos activamente de la creación artística, las perspectivas masculinas son las que protagonizan y ocupan los espacios que se encargan de producir narrativas, productos culturales y estéticas. Tomemos, por ejemplo, la vaga justificación patriarcal y sexista que Yoshiaki Nishimura, ex productor del Studio Ghibli y fundador de Studio Ponoc, dio en 2016 ante *The Guardian* frente a la pregunta concreta: “Will Ghibli ever employ a female director?”

It depends on what kind of a film it would be. Unlike live action, with animation we have to simplify the real world. Women tend to be more realistic and manage day-to-day lives very well. Men on the other hand tend to be more idealistic—and fantasy films need that idealistic approach. I don’t think it’s a coincidence men are picked.⁸⁵

Este tipo de respuestas “inocentes” (condescendientes, en realidad) no son tan distintas de aquellas en las que se afirma que si no hay muchas mujeres artistas exponiendo su trabajo será porque a las mujeres no les gusta exponer o porque no hay artistas mujeres locales, no hay muchas mujeres ingenieras capacitadas para tal o cual empleo y así otro largo etcétera. La declaración de Nishimura parece no obedecer a las formas de discriminación como las que estamos acostumbrados a escuchar; sin embargo, dar por hecho que las mujeres se adaptan mejor a los problemas de la vida cotidiana y que los hombres son más idealistas, en el fondo habla sobre los prejuicios sexistas bajo los cuales se sustenta la idea de que las mujeres se deben dedicar a las labores domésticas y de cuidado, mientras que los hombres

⁸⁴ Linda Nochlin, “Why Have There Been No Great Women Artists?”, p. 7.

⁸⁵ Yoshiaki Nishimura citado en: Isha Aran, “Studio Ghibli thinks women can’t make anime: These 6 kickass directors beg to differ”, s/p.

están “mejor” capacitados para el arte, la ciencia y la filosofía, en fin, para crear/inventar. Encima, la declaración de “I don’t think it’s a coincidence men are picked” sólo muestra, tal como señalaba Mill en la cita de Nochlin, lo naturalizado que está el patriarcado y sus desiguales relaciones sociales de producción.

De hecho, la gran mayoría de esta estereotipia de género se sustenta en la *falacia naturalista* que consiste en naturalizar lo que no es natural; es decir, hacer pasar por biológico algo que está social y culturalmente mediado y que no obedece a factores fisiológicos. La ciencia falocéntrica también ha planteado postulados interpretativos que están sesgados por una visión machista y patriarcal del mundo, la naturaleza y nuestra relación con otras especies y ecosistemas.

El caso concreto de la concepción de la diferencia sexual del cerebro y su actividad es una buena ejemplificación de la necesidad de estos motivos críticos; Jessica Miller apunta sobre el mito arraigado del hombre racional y la mujer pasional: Cuando se trata de neuroética, una feminista no puede evitar estudiarla bajo el espectro de la historia de figurar al macho como la mente racional, y a la hembra como el cuerpo irracional. Desde un punto de vista feminista, una de las preguntas iniciales más importantes que hay que lanzar, incluye la figuración del cerebro mismo y cómo es clasificado, sometido al género, al sexo y a la raza. (Miller apud Roy, 2012: 221)⁸⁶

La ciencia, como la filosofía y el arte, también ha estado construida, históricamente (al menos hasta el siglo pasado y aún persiste en algunas ideologías de corte científicista), sobre la base de distintas concepciones del mundo que parten de una perspectiva antropocéntrica, falocéntrica y, claramente, heteropatriarcal. A partir de la *irrupción*

⁸⁶ Fernando Huesca Ramón, “Neurofilosofía, bioética y género”, p. 13.

historicista en la ciencia, de la mano de Kuhn, Lakatos, Feyerabend, Putnam y compañía, hemos comprendido que la ciencia no es del todo objetiva, que los paradigmas científicos cambian la manera en la que se hace y se interpreta el trabajo científico y que la ciencia está mediada no sólo por los instrumentos a través de los cuales se observa, mide, pesa, etc., sino por el bagaje cultural del científico y de la comunidad científica. Así, pues:

Desde el pensamiento religioso encarnado en el Antiguo Testamento, hasta concepciones modernas sobre el ser humano como la de Kant, la noción de la mujer irracional, sentimental y pasional, ha sido una suerte de constante; el paradigma científico contemporáneo, con su narrativa sobre lo humano en términos biológicos y fisiológicos ha dado ocasión para que ese mito antiguo, de la diferencia cognitiva entre el hombre y la mujer sea expresado ahora en nuevos términos, como la “convicción de las diferencias de sexo/género ‘programadas’ (hardwired) en el cerebro” (Roy, 2012: 214) a partir de algunas evidencias anatómicas y funcionales (por ejemplo: volumen total del cerebro, desarrollo diferenciado en el cuerpo calloso y en el hipotálamo, especialización funcional de los hemisferios) de la diferencia del cerebro masculino y femenino, se ha lanzado un programa diferenciado de consideración hacia el cerebro de la mujer y del hombre en lo que atañe a disposiciones conductuales, capacidades cognitivas, propensión a ciertas psicopatologías, neuromarketing, etc. De fondo se encuentra la consideración de hombre y mujer como ciertas esencialidades, más allá de arreglos culturales peculiares a las sociedades humanas a lo largo del tiempo. En contraposición, a este sesgo ideológico Daphna Joel afirma: Podemos entonces concluir que el sexo interactúa con otros factores para determinar la estructura del cerebro, y que estas interacciones son complejas. El resultado es, por lo tanto un cerebro multimórfico, en lugar de dimórfico, esto es, diferentes individuos tendrán diferentes combinaciones de características ‘masculinas’ y ‘femeninas’. En este sentido, los cerebros no son ‘masculinos’ ni ‘femeninos’ sino que son ‘intersex’” (Roy, 2012: 544)⁸⁷.

⁸⁷ *Ibidem*, p. 14.

Por lo tanto, podemos concluir que no existe, como tal, un mandato biológico que una el sexo de una persona con el comportamiento, prácticas o prejuicios que, culturalmente, se han asociado al sexo e identificado con el género. Gracias al logocentrismo de la tradición filosófica, hemos creído que las categorías inventadas con respecto al sexo y el género contienen verdad, una verdad trascendental. Y aun cuando esta verdad cultural haya informado nuestros cuerpos y nuestra performatividad del género, precisamente su carácter de construcción socio-cultural también lleva consigo la susceptibilidad al cambio y/o deconstrucción.

Podemos tomar un ejemplo distinto, muy actual además, acerca de las declaraciones oficiales en Japón con respecto al género. La periodista Izumi Yonezawa denunció cómo la crisis actual del virus covid-19 ha sacado a relucir el sexismo de sus líderes políticos:

It is as if these men in government are thinking that CAs, who are supposedly the epitome of femininity, would surely have sewing skills, which is suggestive of the WW2 era, in which armies of women were made to sew national uniforms. Back in those days, women were labelled as being out of the question if they didn't have sewing skills, even when they were skilled in reading, writing, and arithmetic.⁸⁸

Estos no son casos aislados, es una tendencia de dominación y control que no podemos seguir ignorando en el terreno de la producción cultural.

⁸⁸ Izumi Yonezawa, citada en: Harumi Sasaki, "Let 'Em Sew: Flight Attendants and Sexism in Japan's COVID-19 Crisis", s/p.

2.6 Directoras de anime reconocidas dentro del mainstream

For a woman to opt for a career at all, -much less for a career in art, has required a certain amount of individuality, both in the past and at the present; whether or not the woman artist rebels against or finds strength in the attitude of her family, she must in any case have a good strong streak of rebellion in her to make her way in the world of art at all, rather than submitting to the socially approved role of wife and mother, the only role to which every social institution consigns her automatically. It is only by adopting, however covertly, the “masculine” attributes of single-mindedness, concentration, tenaciousness, and absorption in ideas and craftsmanship for their own sake that women have succeeded, and continue to succeed, in the world of art.

Linda Nochlin

Japan is ranked 101 out of 145 countries in gender equality, a gap that's reflected in the depressing fact that the vast majority of anime directors are male. In a way, Nishimura is following in the unfortunate footsteps of Hayao Miyazaki, visionary cofounder of Studio Ghibli, who has previously suggested that the increased number of women artists applying for jobs at his studio is proof of his oft-spouted theory that **the end** of anime is nigh.

Isha Aran

En Japón, desde 1999, existe la *Ley Fundamental para una Sociedad con Equidad de Géneros* que, básicamente, es una declaración de que la economía japonesa necesita de las mujeres para que se sumen a la mano de obra del país, continúen con sus labores de procreación y crianza y sean “iguales” a los hombres, lo que sea que eso quiere decir no está escrito en la ley, que se remite una y otra vez a la “situación socioeconómica”, sin ahondar

en la deuda histórica hacia el género femenino ni en las razones por las cuales (cito la ley) “se debe promover la creación de una sociedad donde haya igualdad de género”⁸⁹, porque si se debe promover es porque aún no existe, ¿no es así?

Las dificultades que tienen aún las directoras y productoras (no tanto las guionistas) de abrirse paso en el medio son tan grandes como los egos de los “Grandes directores” de renombre. Nombres como Osamu Tezuka, Katsuhiro Ōtomo, Hayao Miyazaki (único, hasta ahora, ganador de un premio Oscar), Isao Takahata, Hideaki Anno, Mamoru Hosoda, Satoshi Kon, Makoto Shinkai (todos masculinos) siempre figuran en todos los *top ten* de directores de anime, son mencionados como los “genios” del anime en documentales, estudios académicos, análisis cinematográficos, antologías... y son conocidos por toda la comunidad Otaku en todo el mundo.

En cambio, los nombres Chiaki Kon, Ai Yoshimura, Mitsuko Kase, Soubi Yamamoto, Noriko Takao o Sayo Yamamoto (todos femeninos), apenas y son mencionados, y aparecen, sobre todo, en estudios como este: de género, en los que se debe buscar explícitamente ¿existen directoras mujeres en el anime? Incluso, es común encontrar reseñas o fichas técnicas de algunos de sus trabajos en los que se da por hecho que son directores hombres; si bien es cierto que debido a la diferencia de idioma, algunos nombres, como Kase, pueden pasar por nombre de hombre, la razón por la que se da por hecho su género es el sesgo sexista de este trabajo, que es el elefante en la habitación.

No obstante, de acuerdo con la postura de Nochlin al respecto:

⁸⁹ Artículo 5 de la *Ley Fundamental para una Sociedad con Equidad de Géneros*, documento incluido en: Michiko Tanaka, *Política y pensamiento político en Japón 1926–2012*, p. 780.

What is important is that women face up to the reality of their history and of their present situation, without making excuses or puffing mediocrity. Disadvantage may indeed be an excuse; it is not, however, an intellectual position. Rather, using as a vantage point their situation as underdogs in the realm of grandeur, and outsiders in that ideology, women can reveal institutional and intellectual weaknesses in general, and at the same time that they destroy false consciousness, take part in the creation of institutions in which clear thought - and true greatness- are challenges open to anyone, man or woman, courageous enough to take the necessary risk, the leap into the unknown.⁹⁰

Y es por ello que considero tan importante pensar alrededor del irreverente, fresco y poco solemne trabajo de Chiaki Kon, porque las narrativas femeninas que se burlan y desafían el statu quo no sólo son necesarias, sino que también son posibles ahora mismo, hace falta, por lo tanto, prestar atención a ellas. No abandonemos el terreno de la cultura popular, invadámoslo y apropiémoslo, cambiemos las narrativas y tiremos, también desde aquí, al patriarcado.

⁹⁰ Linda Nochlin, “Why Have There Been No Great Women Artists?”, p. 24.

3.1 La ruptura de identidades, estereotipos y roles de género en Gokudolls

Los cuerpos con género son otros tantos «estilos de la carne». Estos estilos nunca se producen completamente por sí solos porque tienen una historia, y esas historias determinan y restringen las opciones. Hay que tener en consideración que el género es un estilo corporal, un «acto», por así decirlo, que es al mismo tiempo intencional y performativo.

Judith Butler

La coherencia –del patriarcado, de los ancestros, de la narración– se construye desde la eliminación y la exclusión.

Rebecca Solnit

En 1990, Judith Butler escribía: “El cuerpo no es un ‘ser’ sino un límite variable, una superficie cuya permeabilidad será políticamente regulada, una práctica significativa dentro de un campo cultural en el que hay una jerarquía de géneros y heterosexualidad obligatoria”⁹¹. Cabe preguntarnos cuán pertinente es esta afirmación, a 30 años de diferencia y en una cultura influenciada hasta el tuétano por distintas formas de conservadurismo que siguen imponiendo la heterosexualidad y los roles de género como norma de conducta, a través de medios muy distintos, entre los cuales encontramos al cine y la televisión. La inclusión de historias, personajes, creadores y perspectivas no heteronormadas cada vez gana más espacio y

⁹¹ Judith Butler, *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, p. 271

visibilidad en el terreno de los productos culturales a nuestro alcance, aspecto que merece ser cautamente celebrado y agudamente analizado.

Comencemos por señalar la postura de la cual partiremos con respecto al género (sumada a todo el vocabulario expuesto en el capítulo 1). Rosa Cobo, en resonancia con muchas teorías y posturas feministas del siglo XX, afirma que:

La noción de género surge a partir de la idea de que lo «femenino» y lo «masculino» no son hechos naturales o biológicos, sino construcciones culturales [...] a lo largo de la historia todas las sociedades se han construido a partir de las diferencias anatómicas entre los sexos, convirtiendo esa diferencia en desigualdad social y política.⁹²

No obstante, conectando estas ideas con lo que habíamos visto en el capítulo anterior acerca de la falacia naturalista, que sustenta los estereotipos y roles de género, podemos afirmar que tales “diferencias anatómicas entre los sexos” también han sido enfatizadas desde presupuestos científicos falocéntricos y hegemónicos que privilegian un orden establecido que beneficia a los hombres con respecto a las mujeres; de acuerdo con Fernando Huesca Ramón:

En respuesta a lo que ha sido considerado como un modelo científico reduccionista, sexista, eurocentrista, colonialista e individualista, se aboga por una visión hacia la cognición y el cerebro humano que considere los aspectos dinámicos e intersubjetivos de sus estructuras y funciones; en palabras de Schmitz y Höppner: Los conceptos de la plasticidad, han por lo tanto llevado a la redefinición de causa y efecto en ‘neuro-argumentaciones’, puesto que el sistema biológico del cerebro es extremadamente abierto y capaz de adaptarse a diversas influencias sobre el transcurso de una vida. Desde esta perspectiva constructivista, el cerebro no puede ser caracterizado meramente como materia física y como la única esencia del

⁹² Rosa Cobo Bedia, “GÉNERO”, p. 1.

comportamiento. Debe ser analizado en consideración a los continuos entrelazamientos con el mundo exterior. Experiencias culturales y sociales influyen el comportamiento al formar y configurar la biología del cerebro (Schmitz y Höppner 2014: 5)⁹³.

Los esencialismos alrededor del sexo y el género reflejan las aspiraciones homogeneizadoras de los mecanismos de vigilancia, control y poder del capitalismo heteropatriarcal, por lo que rehuir de las identidades establecidas, fijas y estabilizadas también es un acto de resistencia. Dentro de la neurociencia, el *neurofeminismo* ha buscado romper con ciertos paradigmas científicos que se han sustentado en prácticas de dominación.

The basic assumption of two sexes is the premise for applying difference-oriented methods in brain research, through which each group is assumed to be inherently homogenous. However, the outcome of research on differences between women and men in terms of linguistic abilities, spatial orientation, or mathematics—that is, of cognitive capacities in general—is by no means conclusive.⁹⁴

De modo que:

Sin negar que existan efectivamente distintas estructuraciones y funcionalidades del cerebro (y su concomitante reflejo en técnicas de examen neuronal como la fMRI) de manera dimórfica-sexual *producidas* por la historia de vida del individuo, lo que se ha de resaltar en todo momento, es que el carácter de *plasticidad* del cerebro humano no hace posible pensar en diferenciaciones tan estrictas como para hacer de cerebro-masculino, cerebro-femenino conceptos adecuados para la práctica científica e institucional. Así como, en estricto sentido,

⁹³ Fernando Huesca Ramón, “Neurofilosofía, bioética y género”, p. 11.

⁹⁴ Sigrid Schmitz and Grit Höppner, “Neurofeminism and feminist neurosciences: a critical review of contemporary brain research”, p. 3.

no hay un estándar absoluto para lo que debe ser un cerebro humano, tampoco hay estándar de trabajo alguno para la masculinidad o la feminidad cerebral.⁹⁵

Las diferencias entre sexos –expresadas a modo de jerarquías y roles derivados de ellas–, no se sostienen desde un punto de vista cerebral; estas diferencias son, más bien, impuestas, construidas y sostenidas sobre la base de la desigualdad. Tengamos en cuenta que “la vigencia de la Modernidad implica, así, el imperio de los intereses económicos de pequeños grupos empoderados, a costa de la diversidad biológica y cultural del planeta, con la ciencia empírica y el pensamiento instrumental como técnicas de dominio”⁹⁶.

Como hemos visto anteriormente, Cathy J. Cohen define la heteronormatividad como la serie de prácticas e instituciones que “legitiman y privilegian la heterosexualidad y las relaciones heterosexuales como fundamentales y ‘naturales’ dentro de la sociedad”⁹⁷. La heteronormatividad opera en la performatividad del género para regular las prácticas que, culturalmente, se asocian con uno u otro sexo y devienen en la inteligibilidad del género.

Históricamente, el heteropatriarcado ha normado conductas de las mujeres como el placer, el goce, el tono de voz o la risa; nos han dicho cómo, dónde, cuándo y de qué reírnos, razón por la cual juegan un papel tan importante el gozo del cuerpo, la burla y la risa en las protestas públicas feministas. El heteropatriarcado ha utilizado como estrategia política y social a “la moral” y “la justicia” como armas arrojadas contra la libertad de expresión, pues éstas, en el seno de un sistema que excluye, violenta y cancela la diferencia, no son ni

⁹⁵ Fernando Huesca Ramón, “Neurofilosofía, bioética y género”, p. 15.

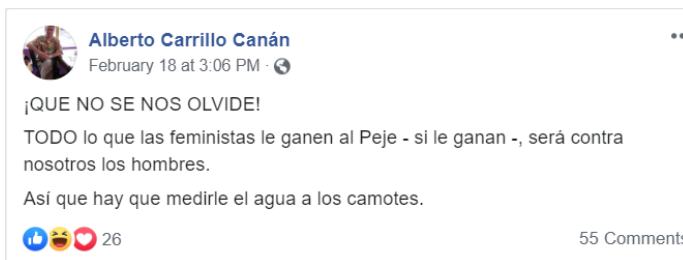
⁹⁶ *Ibidem*, p. 13.

⁹⁷ Cathy J. Cohen, “Punks, bulldaggers, and welfare queen: The radical potential of queer politics?”, p. 24.

un valor ni un objetivo, sino que son un pretexto para reprimir, vigilar y castigar. Apelar a las “formas correctas” de protestar, argumentar o satirizar es apelar a una moral añeja con regusto a totalitarismo, anclada en la censura y el paternalismo condescendiente.

No obstante –y esta tensión ya había sido descrita por Virginia Woolf– también estamos enojadas, estamos furiosas porque somos conscientes de la *deuda* histórica que cargamos con la pobreza de nuestro género. El feminismo ha re-semantizado apelativos misóginos como *bruja* o *puta* para apropiarse políticamente de ellos llevando a mujeres, personas trans o *queer* al espacio público, para reírse colectivamente de los insultos machistas, para aguarles la fiesta de la opresión y recordarles que ya no tenemos miedo. Quisiera aceptar el reto propuesto por Maggie Hennefeld y reír de una forma distinta, utilizar la risa como un arma política y reír furiosa, lo cual significa también ser aguafiestas del machismo.

Entre les comediantes influenciadas por el humor anglosajón se suele decir que *the comedy should punch up*. Este “mandato” se refiere, por un lado, al remate con el que se cierra un chiste (*punch line*), y, por el otro, a la posición política desde la que habla quien cuenta el chiste, con “arriba” y “abajo” hablamos de posiciones de privilegio o marginación con respecto a relaciones geopolíticas, de género, raza, clase, etcétera. Por ejemplo, un hombre heterosexual de clase media-alta, con trabajo estable, prestaciones, académico del Sistema Nacional de Investigadores en México, educado en el extranjero, es un sujeto privilegiado. Los “chistes” aquí expuestos golpean hacia abajo:



En contraparte, la letra de la canción “la cumbia feminazi”, término con el que académicos como el citado anteriormente se refieren a las feministas, de la cantautora Renee Goust (2017), golpea hacia arriba:

Qué poca, ay pero qué poca, poca, poca, qué poca madurez mental debes tener; ay, ay, ay, ay
 qué poca, ay pero qué poca, poca, poca, qué poca sensibilidad hay que tener, para tomar algo
 tan cruel, tan históricamente hiriente y pretender usarlo para imponerse, ya mero le atinaste,
 casi, al apodarme “feminazi”, pero un detalle te falló: quien camina por las calles con miedo
 soy yo. Y dime, según tú, ¿dónde están mis cámaras de gas, tu ducha letal sorpresa después
 de un año de labor forzada? ¿dónde está, tu llanto por un pan?, ni te agarro a cachazos diario,
 ni te huele a muerte el calendario. No me llames “feminazi”, no, sólo porque mi autoestima
 ya te amenazó.

De modo que, la comedia que golpea hacia arriba se mofa de quienes, por sus situaciones de poder y privilegio, se encuentran “por encima”. Por su parte, la sátira y la parodia son formas estético-políticas de desnaturalizar el orden social, de burlarse del estado actual de las cosas; la parodia no es una copia del “original”, sino una nueva iteración que, al recontextualizarse, evidencia mecanismos sociales y relaciones de poder —entre otros muchos elementos—, multiplicando las posibilidades de lectura, pues no es sólo la cosa que

parodia, es siempre algo más. Al respecto de la defensa de Stuart Mill de la libertad de expresión como símbolo de la salud democrática y de la relación de libertad de expresión con los límites de la comedia, Quetzal narraba hace 3 años:

Parece ser que la comedia ofende mucho más y la gente seria de este mundo necesita poner orden, porque la gente seria no puede aceptar el ridículo y la risa [...] y al final invocarán la censura contra la ofensa [...] la buena sátira es una forma de arte rebelde, el mejor humorista es algo más que un tipo que cuenta sus ocurrencias, los grandes de la comedia son aquellos capaces de deconstruir la realidad, de aislar las piezas y reírse del lubricante que mueve la gran maquinaria [...] claro que puede molestar, porque la sátira cruza fronteras morales y amenaza nuestro confort⁹⁸

En la serie de *anime Gokudolls: Back Street Girls* –disponible en Netflix– podemos encontrar todos los clichés de un anime de idols exprimidos, ingeridos y vomitados en la pantalla chica. Por medio de una “ironización, la parodia señala cómo las representaciones presentes vienen de representaciones pasadas y qué consecuencias ideológicas se derivan tanto de la continuidad como de la diferencia”⁹⁹, no necesariamente de manera explícita o panfletaria. La serie se apropia de situaciones y estructuras de los animes más convencionales, pero transgrede sus elementos estéticos y narrativos para mofarse de esas mismas convenciones, su sentido del humor refleja cómo “con la parodia —como con cualquier forma de reproducción (Benjamin 1969)— se pone en tela de juicio la noción de lo original como raro, único y valioso (en términos estéticos o comerciales)”¹⁰⁰.

⁹⁸ Ovejas Eléctricas – “¿Dónde se acaba la libertad de expresión? (John Stuart Mill, Bill Hicks)”

⁹⁹ Linda Hutcheon, “La política de la parodia postmoderna”, p. 187.

¹⁰⁰ *Ídem.*

Pareciera que Chiaki Kon nos dijera con cada episodio: les invito a reír juntas de las ideas rancias sobre la masculinidad hegemónica, sobre cómo deben ser las mujeres, cómo deben comportarse las *idols*, que, de acuerdo con el vocabulario que aquí utilizamos, son performatividades de género heteronormadas y binarias. A partir de elementos estético-políticos de parodia y sátira, la directora nos ofrece un amplio catálogo de estereotipos de género burlados y reducidos al absurdo.

La alusión irónica de algunas de las escenas más “icónicas” de *animés* sumamente alabados es una mirada fresca hacia la historia de una subcultura y un imaginario popular. Es una práctica política en tanto que está trasgrediendo una forma de representación de un grupo marginado, a la vez que está mostrando un punto de vista distinto de los productos culturales hegemónicos parodiados, desde el humor y el pastiche. En la parodia y la sátira —desde el momento en que se apropian de un medio controlado por las élites y de las narrativas y estéticas establecidas por la autoridad— se plantean distintas “redistribuciones” de lo sensible. De modo que “[I]a política de la representación y la representación de la política a menudo van tomadas de la mano en la metaficción historiográfica postmoderna paródica. La parodia se torna un modo de volver a visitar el pasado —tanto del arte como de la historia”¹⁰¹.

Esta es la historia de tres yakuza que son forzados a convertirse en *idols* para cumplir una *deuda* de honor con su clan tras haber cometido un grave error, han perdido dinero de su clan y deberán pagarlo con su cuerpo, literalmente, se les da a escoger entre vender sus órganos o convertirse en cantantes famosas para generar ganancias equivalentes a su deuda. Esta cuestión inicial de la deuda se encuentra muy presente en la serie, así como en el

¹⁰¹ *Ibidem*, p. 198.

capitalismo, que se sustenta en el despojo y la deuda, ya que siempre somos los mismos quienes “debemos” y los mismos los que cobran, cobran siempre los que ya tienen de sobra. A este respecto, Silvia Federici impartió una conferencia en 2017 titulada “La deuda, arma letal del capitalismo”, en la que afirma que:

La deuda no es sólo un instrumento económico, es también un arma política. Principal herramienta de la mundialización, ha desorientado la economía y ha permitido las exportaciones y el extractivismo. Es un instrumento de primer orden para privatizar la economía, poner fin al socialismo y crear un empobrecimiento masivo. La deuda ha sido utilizada a escala internacional porque es muy eficaz para explotar a los individuos. Desmoviliza y no genera resistencia general, ya que, precisamente, oculta la explotación y aísla a la gente. Un trabajador o una trabajadora comprometido/a en la lucha salarial percibirá la explotación injusta que sufre y se sentirá parte de la colectividad. Un deudor o deudora privado/a aparecerá como que se ha aprovechado de ese dinero en su propio beneficio¹⁰².

Debemos explicar que con *yakuza* nos referimos a los miembros de la mafia japonesa que surgió en el siglo XVII y que continúa operando hasta nuestros días, tanto en Japón como en Estados Unidos. *Mafia* es un término utilizado a nivel mundial y se refiere a una clase especial de crimen organizado. Los *yakuza*, en el imaginario social y cultural dentro y fuera del país del sol naciente, están asociados a estereotipos e idealizaciones relacionados con una estética y una ética muy específicas (relacionadas a la figura del samurái, por ejemplo). La *yakuza* está compuesta, por definición, por hombres, las mujeres participan como esposas, hijas, amantes, azafatas, prostitutas o mercancía.

¹⁰² Silvia Federici, “La deuda, arma letal del capitalismo”, s/p.



Pensar en la *Yakuza* es pensar en un clarísimo ejemplo de masculinidad tóxica/tradicional/hegemónica que además lleva consigo estereotipos específicos de una época y de una moralidad japonesas que elogian este arquetipo masculino y perpetúan las relaciones desiguales entre hombres y mujeres. Este estilo de vida criminal se romantizó durante un largo período y, debido a las prácticas territoriales que mantenían a raya a los extranjeros, se vinculó con el nacionalismo japonés que, aunque transformado, pervive hasta el siglo XXI y esconde muchos más rasgos de racismo y fascismo de los que Japón quisiera admitir hoy en día, por lo que la versión estatal/oficial es que la *Yakuza* se ha “exterminado”.

Por otra parte, con *idol* nos referimos a las celebridades mediáticas japonesas, que son famosas por su participación en grupos musicales, generalmente de música pop, o por su aparición en la TV y publicidad; abordamos en este trabajo sólo a las idols femeninas, que suelen ser jóvenes con ciertos tipos de cuerpos, rostros y actitudes identificadas como *kawaii* (adorable, bonito o tierno, término aplicado a la comida, los juguetes, la moda, la conducta y los hábitos personales).

En la escena musical idol se encuentran academias de formación, así como agencias discográficas, ambas con reglas de conducta muy estrictas que regulan su comportamiento público y privado con base en una normatividad cuya base recae, nuevamente, en estereotipos y roles de género, pues se busca que estas artistas agraden a la mayor cantidad de personas posible, no se seleccionan a las integrantes de acuerdo con sus habilidades musicales, sino en términos de su inteligibilidad y performatividad de género, es decir, su apariencia física, su personalidad, etcétera. Anna Iriyama, integrante de la banda de *idol* “AKB48”, cuenta de su propia experiencia en la escena *idol* que: “Hay muchas pruebas para participar en AKB, pero yo en la prueba de baile no bailé nada [...] en la prueba yo sólo estaba sentada y sonriendo [...] me seleccionaron a mí [...]. Siempre hay alguien que está diciendo algo feo sobre mí, que “es fea” o “engordó” [...] hace como diez años yo siempre lloraba, lloraba y lloraba”¹⁰³

Es muy difícil, por no decir casi imposible, que la carrera artística de una *idol* continúe después de su estancia en el grupo juvenil al que pertenezca, ya que la edad también es un factor sumamente importante. En palabras de José Luis Vilardell (Kira Sensei):

La etapa infantil para los japoneses, lo *Kawaii*, tiene una importancia en Japón increíble. El mundo de las idols, por ejemplo, son niñas que no saben bailar ni cantar bien pero es precisamente por eso, porque no saben cantar ni bailar bien, pero son inocentes, puras, son infantiles, son graciosas... y eso es lo que van a ver, van a ver en las idols que se están criando, formando [...] les encanta ver a las niñas crecer [...] hay hombres y mujeres que eso lo llevan al plano sexual y es como una extensión de esa fijación de la cultura por lo infantil que hay

¹⁰³ Anna Iriyama, “SER IDOL EN JAPÓN: Experiencias de una idol en México” en: <https://youtu.be/YpvflgNfzms>

gente que lo lleva también al sexo, porque está en todo, los personajes son *kawaii*, todo lo que veas en Japón tiene siempre la esencia esa de lo puro o lo infantil.¹⁰⁴

Dentro del anime existe una subcategoría o subgénero dedicado exclusivamente a la vida de las idols, como cultura pop. Este subgénero se encuentra vinculado muy de cerca con lo que se denomina como *moe*, que es una especie de “afecto” que raya en el fetiche y la cosificación sexuales de un tipo específico de personajes (generalmente femeninos) o de características de estos personajes. El *moe* es tan específico, y genérico al mismo tiempo, que puede tratarse de un simple accesorio, por ejemplo, gafas, o de algo más complejo como un tono de voz o una profesión, por ejemplo, *idol*. De modo que tanto los fans obsesivos como el acoso son situaciones que enfrentan día con día las personas que deciden dedicarse a esta profesión; este tipo de conductas son reforzadas por el subgénero específico de *anime de idol*.



Así, pues, me parece que existe una gran pertinencia en colocar traslapados a estos personajes que, siguiendo las convenciones tradicionales, heteronormativas y hegemónicas,

¹⁰⁴ José Luis Vilardell, “The Wild Project #12 feat. Kira Sensei & Fase2 | Lo peor de vivir en Japón, La doble vida japonesa”, en: https://youtu.be/XZB-_jkk56g

se encuentran en polos opuestos del espectro de personalidades, conductas, actitudes, gustos, preferencias, sensibilidades, y, en general, performatividades de género. Tal como las Drag Queen en la cultura popular irrumpen para desestabilizar y burlarse de las identidades fijas y las convenciones sexuales, me parece que *Gokudolls* nos está mostrando cómo toda la estereotipia de género carece de sentido cuando se plantea como una esencia del sexo asignado al nacer.

En su tratado sobre la risa, Henri Bergson, para el caso de la comedia física de principios del siglo XX, plantea que “[n]o es, pues, el cambio brusco de actitud lo que hace reír, sino lo que hay de involuntario en el cambio, la torpeza”¹⁰⁵. Pensar en la torpeza social de aquellos que se resisten al cambio de las estructuras heteropatriarcales en la sociedad como un motivo de risa, en lugar de enfado, puede resultar revolucionario y liberador.



Con todo lo hasta aquí descrito, me parece que Kon ha lanzado un desafío a la cultura/nicho de mercado *idol*, y, al mismo tiempo, un desafío estético al medio

¹⁰⁵ Henri Bergson, *La risa...*, p. 40.

cinematográfico del *anime* mainstream. Ambos desafíos se hacen palpables en el proceso de animación; ya que, si bien los personajes están dibujados en el manga (medio en el que nació la historia, de mano de Jasmine Gyuh) de manera “equivocada” y en estilo *kuso-manga*¹⁰⁶, el anime mantiene este mismo estilo, con “errores” no convencionales, por ejemplo, en el terreno de la proporción y simetría –pues sabemos que la estetización de los cuerpos humanos en el *anime* tiende a utilizar ciertas convenciones (mencionadas en el capítulo anterior) que, aunque no lleven a cabo una representación realista de dichas figuras, suelen trabajar a favor de lo que en este medio se entiende por embellecimiento.

La serie de *anime* en cuestión parece disimular sus “fallos” con estrategias como cambios de plano en las conversaciones para ahorrar movimiento, *zoom in* y *zoom out*, *pan left* y *pan right* de dibujos estáticos (primerísimos planos) de rostros muy expresivos y constantes *shots* del cielo diurno y nocturno con voces en off. Desde el éxito comercial y simbólico de Miyazaki y su estudio (*Ghibli*), las convenciones visuales del *anime* suelen apuntar hacia una estética similar (adaptando estilos), utilizando preciosos fondos realistas de colores intensos, en *Gokudolls* vemos fondos que parecen estar dibujados por niños pequeños. Todas estas estrategias estéticas transparentan el dispositivo o medio, la animación digital. Si “el medio es el mensaje”, el mensaje de este *kuso-anime* es la resistencia a las representaciones hegemónicas.

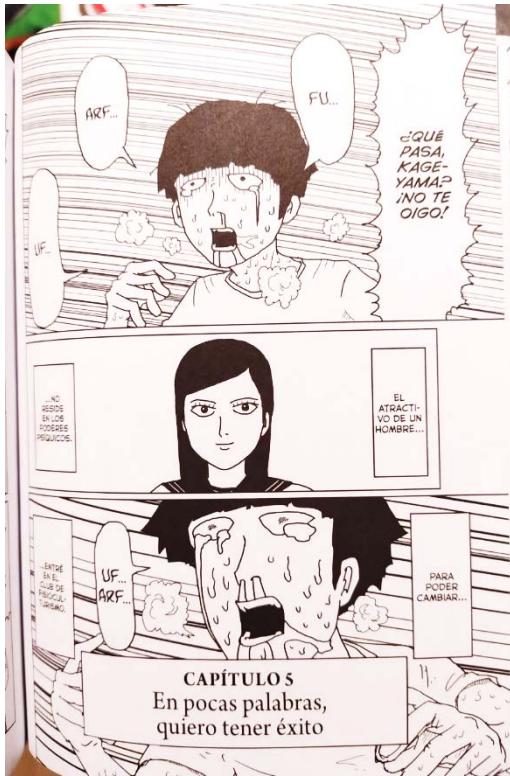
¹⁰⁶ Literalmente: anime mierda, en japonés. La palabra tiene un sentido muy despectivo en el idioma y denomina al género de anime que es creado directamente para ser “malo” o “desagradable”, se busca un aspecto irónico y cómico desde lo abiertamente subversivo. Existen juegos, mangas y animes de este estilo y cada cual tiene su manera particular de mostrar un ejemplo “de mierda” del desarrollo del medio en el que se encuentre.

El estudio que animó esta serie, J.C. STAFF, cuenta con una trayectoria de más de 30 años de trabajo en decenas de animes con altos presupuestos, de mediana y alta popularidad dentro y fuera de Japón. De modo que podemos inclinarnos a pensar que la *animación limitada*¹⁰⁷ en esta serie fue un recurso intensional por parte de Chiaki Kon, no un recurso que haya sido forzado por la falta de presupuesto.



Un caso en el que el *kuso-manga* es llevado a la animación de una manera en la que pierde esa categoría es la obra de Yusuke Murata (mejor conocido como One), concretamente *One Punch Man* y *Mob Psycho 100*, ya que ambos animes fueron realizados por los estudios Mad House y Bones de manera espectacularizada, corrigiendo con la animación todos los “errores” que hacían de sus mangas unos dibujos feos y subversivos (distribuidos en línea de manera gratuita) y convirtiéndolos en un producto de *Shōnen* mucho más digerible y vendible.

¹⁰⁷ Animación limitada: proceso de animación a partir de la utilización de 12, 8 o incluso 6 cuadros por segundo. Esta animación tiene como resultado un movimiento poco natural o realista.



Por el contrario, Chiaki Kon nos dificulta el consumo alegre de *Gokudolls*. De acuerdo con Linda Hutcheon, “la parodia postmodernista es una forma problematizadora de los valores, desnaturalizadora, de reconocer la historia (y mediante la ironía, la política) de las representaciones”¹⁰⁸. La ironía es una manera de contar una cosa para afirmar justo lo contrario; en la trama de *Gokudolls*, que se centra en caricaturizar estereotipos, puede ser leída como una negación de la “naturalidad” de éstos. La serie comienza cuando los personajes cambian de apariencia física al someterse a cirugías de cambio de sexo; pero, con el cambio de apariencia llega una serie de cambios sustanciales alrededor de los tres protagonistas; las relaciones sociales que establecen, incluso entre ellos mismos, se ven

¹⁰⁸ Linda Hutcheon, “La política de la parodia postmoderna”, p. 188

transformadas en distintas relaciones de sumisión, abuso y acoso, lo cual aparece como un entrecruzamiento entre el mundo criminal de la *Yakuza* y la industria de la música pop.



El giro de 180 grados que tiene la vida de los protagonistas no comienza con la recuperación de las cirugías, sino en el momento en el que los personajes cambian de nombres de Ryo, Kentaro y Kazuhiko a Mari, Airi y Chika, pues es el momento a partir del cual su jefe, y la sociedad en general, espera cosas muy distintas de cada uno de ellos en consonancia con el género que, supuestamente, ahora les corresponde de acuerdo a su nuevo sexo. Siguiendo a Judith Butler:

Los cuerpos sólo llegan a ser un todo, es decir, totalidades, mediante la imagen especular idealizadora y totalizante sostenida en el tiempo por el nombre marcado sexualmente. Tener un nombre es estar posicionado dentro de lo Simbólico, el dominio idealizado del parentesco, un conjunto de relaciones estructuradas a través de la sanción y el tabú, gobernado por la ley del padre, [...] el nombre, que instala el género y el parentesco, funciona como una performativa que inviste y está investida políticamente. Al nombrarnos se nos inculca esa ley y se nos forma, corporalmente, de acuerdo con esa ley¹⁰⁹

¹⁰⁹ Judith Butler, *Cuerpos que importan*, p. 115

Les protagonistas de la serie fluctúan constantemente entre sus performatividades “masculina” y “femenina”, las voces *en off* que escuchamos son sus voces de hombre, de yakuza, las voces con las que interactúan con otros personajes son sus voces de idol *kawaii*, aunque algunas veces los escuchemos adoptar el acento propio de un yakuza temible. Sus rostros, en ciertos momentos, son dulces y tiernos, en otros (como en el fotograma mostrado abajo) vuelven a verse como antes de sus cirugías, con arrugas y rasgos más endurecidos. Ellos han sido arrastrados al mundo de las mujeres a través de la industria cultural y sus cuerpos trabajan de manera distinta para la generación de ganancias. Han pasado de intimidar, golpear y gritar, a cantar, bailar y sonreír frente al público. Sus cuerpos siguen perteneciendo a la yakuza, pero la forma de pagar lo que *deben* es a través de la venta de la corporalidad femenina. Ambos trabajos están profundamente enmarcados en performatividades específicas de género.



La cuestión de las ganancias, una vez más, es destacable en tanto que el capital, desde sus versiones más anticuadas hasta las más actualizadas, ha sido uno de los principales motores de la búsqueda de identidades universales, de sujetos trascendentales y de

unificación o identificación con valores hegemónicos y normativos. El sujeto “universal”, el “humano” desterritorializado es el sujeto X que trabaja, que produce.

Cabe preguntarnos:

¿Cómo pueden las prácticas reglamentadoras que determinan el género hacerlo con las nociones culturalmente inteligibles de la identidad? En definitiva, la «coherencia» y la «continuidad» de «la persona» no son rasgos lógicos o analíticos de la calidad de persona sino, más bien, normas de inteligibilidad socialmente instauradas y mantenidas.¹¹⁰

Los géneros, como parte de la in-formación social, se van revistiendo de performatividad a partir de la cual se adhieren a las personas y, de esta forma, toda la carga simbólica de la “identidad” sexual genera algo así como “marcadores” que indican cómo leeremos a la persona, cómo interactuaremos con ella, etcétera. Bergson, explicó algunos principios generales sobre la risa y la comicidad. En su estudio de las formas y los movimientos compara dos situaciones cómicas similares, ambas se tratan de sujetos que hacen reír de manera involuntaria, el primero de ellos tropieza y cae, el segundo es objeto de una broma a partir de la cual se han cambiado de lugar sus artículos personales, ambos interrumpen acciones y/o actitudes cotidianas a partir de un corte en una rutina: el tropiezo o el desorden atraviesan las acciones que realizaban de manera irreflexiva (caminar, escribir); pero lo interesante es que “[I]o que hay de risible en ambos casos es una cierta *rigidez de mecanismo* ahí donde esperábamos encontrar la atenta agilidad y la viva flexibilidad de una persona”¹¹¹.

¹¹⁰ Judith Butler, *El género en disputa*, p. 71.

¹¹¹ Henri Bergson, *La risa...*, p. 41.

Desde el primer capítulo de la serie, las Gokudolls viven en carne propia el acoso constante del medio musical de las idols. Estas situaciones inician en su primer encuentro con admiradores, por parte de un hombre que babea frente a ellas y se deshace en gritos de fanboy, escuchamos una voz en off masculina que se dice a sí misma que debe soportar y no reaccionar, así actúa una *idol*, además, es un fuerte yakuza, está en deuda, hay demasiada gente mirando, no puede delatar al acosador, que al mismo tiempo le delataría a él como *yakuza*, pero ¿en verdad debe soportar?

Escuchamos una voz masculina con acento de yakuza que dice “Este evento es insoportable ¿tengo que hablar con todos?”, esta voz es interrumpida por el personal que indica que los fans deben seguir avanzando, uno tras otro, llegan los acosadores, formados para saludar y expresar su profundo amor hacia las cantantes. No obstante, la situación se torna cómica por la rigidez con la que reaccionan los protagonistas; sus rostros se congelan y su cuerpo se entume, toda la reflexión al respecto de la situación la escuchamos de fondo, pero el rostro sonriente e inmóvil parece no inmutarse, parece no percibir lo que sucede, justo como la sociedad espera que se comporte una señorita en ese medio (casi en cualquier medio).

Esa mecanicidad impostada, que además parece evidentemente errónea, con los elementos apropiados de edición audiovisual, resulta en una tensión que va creciendo conforme se desarrolla la escena. Mostrando un despliegue de masculinidad tóxica, los fanáticos comienzan a pelear entre ellos para “defender” a las Gokudolls del acoso que ellos mismos han comenzado, hay un corte brusco hacia el cielo y de fondo escuchamos: “llamen a la policía”. La tensión se diluye y el remate (o el *punch line*) queda postergado en una suerte de humor *nonsense*.

Durante el último capítulo las chicas le tienden una trampa al jefe de policía que las hizo participar de una campaña publicitaria contra la yakuza de modo que logran denunciarlo por acoso sexual, el giro cómico de la situación es que ese policía y el clan –o *Gokudō*– al que pertenecen las Gokudolls están asociados, el policía era un infiltrado del crimen organizado, de modo que, en su intento por ayudar a su clan, terminan perjudicándolo. Esta secuencia termina con un grito prolongado del jefe como fondo y una imagen del planeta tierra mientras escuchamos al narrador decir por encima del grito: “un proyecto de 27 años, una amistad de 40 años. Todo para nada”. El chiste del primer capítulo parecía estar esperando al final de la serie para, con un toque de humor negro, golpear (*punch line*) fuertemente hacia arriba, hacia el sistema judicial y su complicidad con el crimen en general.

* * *

La total confianza en sí mismos que tienen para polemizar los hombres totalmente ignorantes está, según mi experiencia, sesgada por el género. Los hombres me explican cosas, a mí y a otras mujeres, independientemente de que sepan o no de qué están hablando.

Algunos hombres. Todas las mujeres saben de qué les estoy hablando.

Rebecca Solnit

En el tercer capítulo de la serie, observamos a un manager conversar con una de nuestras protagonistas, antes de que ella hable, escuchamos una voz en off del manager que reza: “Convertí a muchas idols en estrellas. Soy una leyenda viviente. Estudié psicología femenina durante años. Fui el primer hombre de Japón en obtener un doctorado en estudios femeninos. ¡Soy un experto en chicas! Sé todo lo que piensan y sienten. ¡No hay una sola chica que no pueda manipular con mis amplios conocimientos!”.

Es necesario resaltar en este punto que el único personaje que sabe que Chika, Mari y Airi no nacieron siendo mujeres es su jefe. Una vez que el manager se topa con Mari su confianza se tambalea y al no poder enfrentarse a su corporalidad (sus pechos o hemorroides) termina por decir “No tengo idea de qué es esto”. Mari le dice: “Los cuerpos de las mujeres son hermosos, ¿no? -mientras se toca un pecho- porque cuando veo mi cuerpo desnudo a veces me excito, pero eso es normal, ¿no?”. El hecho de que una mujer se excite con su propio cuerpo le resulta tan completamente extraño que descarta la posibilidad de entender o responder algo, el fondo se disuelve a su alrededor en una nebulosa confusión en la que se ha vuelto ininteligible el género femenino ante el experto en mujeres.



Durante el último episodio, el manager corre eufórico de la calle hacia el estudio para cantarles a las Gokudolls algo que él ha compuesto, abre la puerta y grita: “¡quiero sentirte! ¡besa mis labios rosados! ...”, al instante descubre que tras la puerta está un enorme yakuza con la cara marcada con cicatrices y se viene abajo toda su emoción, comienza a tartamudear

y se sonroja, el yakuza responde en un susurro “¿vienes a decirle eso a un hombre sexualmente frustrado que acaba de salir de prisión? De acuerdo, dame un poco de tiempo”. El manager se asusta y suena desconcertado, termina la secuencia. El primerísimo plano del yakuza sonrojado, con un fondo rosa y destellos, muestra lo que el manager imaginaba como respuesta ante su declaración; no obstante, al dirigirse a un hombre, todo pierde sentido y la imagen rompe con su ilusión.



Las normativas características *kawaii* que en muchos otros animes se presentan como algo natural y que cabe esperarse de estas niñas hiper alegres, invisibilizan lo que las Gokudolls muestran de manera exagerada, la violencia, la miseria, la infelicidad, el acoso y los entramientos abusivos de las idols, así como las dificultades de lidiar con un cuerpo como el suyo. Las situaciones están construidas para incomodar e, irónicamente, hacer reír.

Ahora bien, ¿está la serie afirmando los roles y estereotipos de género, está confirmando las sospechas deterministas acerca de la relación ineludible entre el sexo y las funciones, comportamientos y prejuicios asociados a él? Me parece que podemos afirmar que las contradicciones y confusiones en las que cae una y otra vez el género dentro de esta serie, permiten dar cuenta de lo absurdo del planteamiento determinista del género como una correspondencia cultural del sexo asignado al nacer; así como el hecho de que género no es a cultura lo que sexo es a biología, sino que se trata de un asunto social mucho más complejo y diverso, que se relaciona con distintos ejercicios de poder.

Esta forma distinta de entender el género, a partir de su arbitrariedad y de su construcción con base en un modelo hegemónico, totalitario, heteronormado y binario, posibilita la deconstrucción de roles y estereotipos de género. Judith Butler propone que la construcción de los sujetos (y sujetas) de representación jurídica se realiza por medio de las instituciones modernas, esto quiere decir que los y las sujetas no preexisten a la “representación” institucional.



“Después de todo soy una idol”, termina por admitir a gritos Ryo Tachibana, ahora Mari Tachibana. Nos queda reflexionar y experimentar en torno a la fluidez, el movimiento y la diferencia, en oposición a la estabilidad, rigidez e identidad monolítica del patriarcado y la heteronorma. La fluidez sexual y de género, como una apertura hacia las posibilidades humanas, no significa un capricho, sino una revisión histórica desde la no represión; admitir, en retrospectiva, que hemos transitado por diversas prácticas, performatividades, preferencias, etc., es una forma de reconocernos y reconocer en les otros una serie intensiva de multiplicación de diferencias.

Podríamos concluir este capítulo afirmando que *Gokudolls: Back Street Girls* es una crítica no panfletaria ni solemne que puede ser leída de manera política a través de la risa. La serie parece lanzar distintas críticas sociotécnicas sin caer en el moralismo normativo, terreno que le corresponde al heteropatriarcado.

CONCLUSIONES

Apelamos a la creatividad como arma, ¿será por algo que nos la quieren arrebatar?

Mafalda – *En Guerra*

El objetivo principal de la investigación fue el de reflejar, a grandes rasgos, la representación y participación de las mujeres en el *anime* más popular (dentro y fuera de Japón) y cómo la cultura japonesa permite, o más bien impide, que las mujeres lleven a cabo actividades como la dirección, producción o composición musical dentro de esta industria o tengan puestos directivos en estudios de animación; así como una breve revisión de cómo las culturas que son receptoras, como es el caso de la mexicana, se apropian de las narrativas del *anime* o encuentran en ellas cierta continuidad entre las prácticas que ya se dan en sus contextos, como es en este caso el machismo y los prejuicios sexistas.

Han quedado pendientes análisis mucho más profundos de otro tipo de personajes femeninos en *animés* de otros géneros, que gozan de mucho menor popularidad pero que, en general, ofrecen una alternativa fresca y más compleja en cuanto al tratamiento de los cuerpos femeninos y feminizados y una opción mucho más interesante en cuanto a desarrollo de personajes. No obstante, decidí enfocarme en el *anime* que más se consume, el que es aceptado e incluso es demandado por una audiencia internacional.

Mucho de lo expuesto en este trabajo no es nuevo y, en el sentido de primicia, no representa una reflexión “original” para el feminismo de la segunda mitad del siglo XXI. No obstante, considero que las relaciones establecidas entre: distintas disciplinas, productos culturales, acercamientos teóricos, herramientas conceptuales y miradas críticas, sí son

pertinentes aún, cuanto más en México y en español. La academia filosófica en México todavía es bastante colonial, elitista, añeja, cerrada, falocéntrica, y, en resumen, demasiado moderna; por lo que creo que este tipo de trabajos (que tampoco es el primero, ni mucho menos el mejor) tienen algo valioso que aportar para mover un poquito la balanza. Si la facultad de fenomenología y letras, con especialidad en el pupilo traidor de Husserl y otros filósofos nazis, gradúa más tesis menos solemnes, falocéntricas y protocolarias, puede ser que, poco a poco, deje de ser la sede de los coloquios internacionales 800 mil de la selva negra.

Por otra parte, si bien los temas de género se han tratado en las academias angloparlantes desde hace tiempo, y cada vez son más discutidos en otros idiomas, este tipo de discusiones se siguen llevando a cabo en ambientes cerrados y poco accesibles para las personas que realmente están interesadas en la cultura popular como vivencia. Me refiero a que el fandom del *manga-anime*, por ejemplo, no está interactuando en estas discusiones y no creo que sea por falta de capacidad de ellxs o por exceso de popularidad de la academia, sino todo lo contrario. Yo me considero una *otaku*, leo *manga*, veo *anime*, escucho *J-pop* y consumo mucho contenido que gira alrededor de la cultura popular japonesa y esto que hemos denominado juntas como *mundillo otaku*; sin embargo, creo que es necesario hacer una revisión crítica de todo esto que consumimos, de los productos culturales y artísticos que, en buena medida, han forjado nuestro carácter y nuestro modo de ver el mundo y relacionarnos con él. De modo que, considero que la principal debilidad de mi tesis es, precisamente, su carácter académico. Creo que, al ser una tesis de grado, busca cumplir con ciertos parámetros y estándares que no necesariamente facilitan la lectura de todo el mundo, por lo que el siguiente paso, para mí, es el de llevar estas mismas miradas críticas y feministas

a otro tipo de audiencia más abierta, con otro uso del lenguaje, con otro tipo de mediaciones y con la participación de distintas voces.

Y sí, creo que es muy importante hacerlo, llevar el feminismo –como crítica cultural y como parte de los estudios visuales– a otros terrenos, para que la próxima vez que una mujer se atreva a denunciar conductas machistas en el *anime*, o en cualquier forma artística o cultural, no le pase lo que le pasó a *Señorita Vivi* (una YouTuber española que hablaba de anime y analizaba sus expresiones estéticas y éticas), que cuando decidió exponer el machismo japonés y cómo éste está plasmado en el anime, fue humillada, acosada, amenazada masivamente y obligada a cerrar todas sus redes sociales. Este es sólo un ejemplo, lamentablemente hay muchos más, de los que sabremos o no, ocurriendo cada día. Pero, creo también que los feminismos conforman una praxis política con una historia viva que siguen ganando pequeñas batallas y que seguirán luchando por justicia y libertad para todas las mujeres, en plural, en diverso.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Abellán Hernández, María, “La construcción del Shōjo manga. Apuntes para situar históricamente el cómic japonés para chicas”, en Autoras varias, *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, Valencia, Diablotexto Digital, 2016.
- Anthony, Katie, “Is "toxic femininity" a thing?”, en: <https://www.katykatikate.com/the-blog/2018/12/19/is-toxic-femininity-a-thing> (último acceso: 26 de febrero de 2020).
- Berger, John, *Ways of seeing*, London, Penguin Art/Architecture, 1977.
- Bergson, Henri, *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Segunda edición con nueva traducción, Madrid, Alianza Editorial, 2016.
- Brea, José Luis, “La crítica en la era del capitalismo cultural”, conferencia en los Encuentros Sobre Crítica De Arte organizados por la Associació Catalana de Crítics d’ Art, Macba, Barcelona, 2005.
- Butler, Judith, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*, Buenos Aires, Paidós, 2002.
- _____, *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, Barcelona, Paidós, 2007.
- _____, “Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista”, *Performing Feminisms: Feminist Critical Theory and Theatre*, Johns Hopkins University Press, 1990, pp. 270-282.
- Chaparro, Carolina, “¿Qué es la heteronormatividad?”, en: <http://www.qfem.es/post/15240/que-es-la-heteronormatividad> (último acceso: 3 de septiembre de 2019).

- Cobo, Rosa, “Género”, en Autoras Varias, *10 palabras claves sobre mujer*, Verbo Divino. Estella Navarra, 1995.
- Cohen, Cathy J., “Punks, bulldaggers, and welfare queen: The radical potential of queer politics?”,
- Cruz Hernández, Delmy Tania y Bayón Jiménez, coord., *Cuerpos, Territorios y Feminismo. Compilación latinoamericana de teorías, metodologías y prácticas políticas*, Quito-Ecuador/México, Ediciones Abya-Yala, 2020.
- Denison, Rayna, *ANIME. A critical introduction*, Great Britain, Bloomsbury Academic, 2018.
- Didi-Huberman, Georges, *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*, Madrid, ABADA editores, 2009.
- Espinosa Miñoso, Yuderlys, Gómez Correal, Ochoa Muñoz, Diana y Ochoa Muñoz, Karina, ed., *Tejiendo de otro modo: Feminismo, epistemología y apuestas descoloniales en Abya Yala*, Colombia, Editorial Universidad del Cauca, 2014.
- Federici, Silvia, *Caliban and the witch. Women, the body and primitive accumulation*, USA, Autonomedia, 2014.
- _____, “La deuda, arma letal del capitalismo”, en: www.cadtm.org/Sistema-deuda-y-capitalismo-Cual (último acceso 8 de enero del 2020).
- Foucault, Michel, *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*, Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Huesca Ramón, Fernando, “Neurofilosofía, bioética y género”, Doc. Inédi., Puebla, 2019.
- García Aguilar, María del Carmen, *Feminismo transmoderno: una perspectiva política*, México, Editorial BUAP, 2010.
- Jiménez del Val, Nasheli, “La modernidad/colonialidad y los estudios visuales”.

- _____, “Los estudios visuales ‘en español’. Un estado de la cuestión”, en *El ornitorrinco tachado*, No. 6, noviembre 2017 – abril 2018, pp. 9-22.
- Kinsella, Sharon, *Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society*, Honolulu, University of Hawai'i Press, 2000.
- León, Christian, “Visualidad, medios y colonialidad. Hacia una crítica decolonial de los estudios visuales”, en Alex Schlenker (coord.), *Desenganches. Visualidades y sonoridades otras*, California, La Tronkal, 2010.
- _____, “Imagen, medios y telecolonialidad: hacia una crítica decolonial de los estudios visuales”, en AISTHESIS, No. 51, 2012, pp. 109-123.
- Lugones, María, “Hacia un feminismo descolonial”, en *La manzana de la discordia*, No. 2, Vol. 6, Julio – diciembre, 2011, pp. 105-119.
- Michael, Chris, “‘Women are realistic, men idealistic’: Studio Ghibli on why a director's gender matters. Interview with Studio Ghibli”, en *The Guardian*, en: <https://www.theguardian.com/film/2016/jun/06/studio-ghibli-yonebayashi-interview-miyazaki> (último acceso: 10 de enero de 2020).
- Morris Suzuki, Tessa, *Cultura, etnicidad y globalización. La experiencia japonesa*, México, Siglo XXI, 1998.
- Napier, Susan J., *ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing contemporary Japanese Animation*, New York, St. Martin's Griffin, 2005.
- Nekojitablog, “SER IDOL EN JAPÓN: Experiencias de una idol en México”, en: <https://youtu.be/YpvfIgNfzms> (último acceso 2 de febrero de 2020).
- Robles, Manuel, *Antología del Studio Ghibli. De los Yamada a Kokuriko (1999 – 2011)*, España, Manga Books, 2013, Colección Manga Books #26.

- Sasaki Harumi, “Let ‘Em Sew: Flight Attendants and Sexism in Japan’s COVID-19 Crisis”, en: Unseen Japan <https://unseenjapan.com/flight-attendants-gowns-sexism/> (último acceso: 28 de abril de 2020).
- Sáez, Gema, “¿Empoderamiento o Subyugación de la Mujer? Experiencias de Cosificación Sexual Interpersonal”, *Psychosocial Intervention*, Vol. 21, No. 1, 2012, pp. 41-51.
- Solnit, Rebecca, *Los hombres me explican cosas*, Madrid, Capitán Swing, 2016.
- Tanaka, Michiko, *Política y pensamiento político en Japón 1926-2012*, Segunda edición, México, El Colegio de México, 2014.
- Varela, Nuria, *Feminismo para principiantes*, México, Penguin Random House, 2019.
- _____, *Feminismo 4.0 La cuarta ola*, México, Penguin Random House, 2019.
- Vilardell, José Luis, et al, “The Wild Project #12 feat. Kira Sensei & Fase2 | Lo peor de vivir en Japón, La doble vida japonesa”, en: https://youtu.be/XZB-_jkk56g (último acceso: 19 de mayo de 2020).
- Woolf, Virginia, *Un cuarto propio. Tres Guineas*, Traducción de Jorge Luis Borges y Andrés Bosch, México, Debolsillo, 2016.
- Zecchi, Bárbara, *La pantalla sexuada*, Madrid, Cátedra, 2014, Colección Feminismos.
- Ziga, Itziar, *Malditas. Una estirpe transfeminista*, Naravarra, Txalaparta, 2014.