

# “YO SOY EL PROFESOR”: HÉROE MÍTICO Y NUEVA MASCULINIDAD EN EL MANGA *GREAT TEACHER ONIZUKA*

## “I AM THE TEACHER” NEW MASCULINITY AND THE MYTHICAL HERO IN THE MANGA *GREAT TEACHER ONIZUKA*

Azul Kikey Castelli-Olvera<sup>1</sup>, Sarahi Isuki Castelli-Olvera<sup>2</sup>

### RESUMEN

El objetivo de este trabajo es el análisis del cómic japonés *Great Teacher Onizuka*, creado por Tohru Fujisawa y publicado en México por Editorial Vid. El primer tomo se publicó el 11 de enero de 2006 y el último el 20 de septiembre del 2007. A través del análisis de la imagen y el texto, pretendemos estudiar la manera en la que se construye al protagonista, Onizuka, como un héroe de acuerdo a la teoría de la aventura heroica, el ciclo mitológico y a las características que le asigna Joseph Campbell al héroe mítico. Por otro lado, nos interesa examinar la manera en la que el protagonista transgrede los estereotipos de masculinidad basados en figuras de aspecto físico potente, que encarnan una serie de valores morales y que, a través diversos atributos y acciones, contribuyen a la conformación de la identidad masculina vinculada a la violencia en el esquema patriarcal. Pretendemos visibilizar cómo el personaje de *Onizuka* pese a que encarna a un héroe mítico, representa una ruptura en los esquemas de masculinidad al mostrar un modelo alternativo de “ser hombre”.

**Palabras clave:** Discurso; manga; imagen; héroe mítico; nuevas masculinidades

### ABSTRACT

The objective of this work is the analysis of Japanese comics *Great Teacher Onizuka*, created by the artist Tōru Fujisawa and published in Mexico in 2006 by Editorial Vid. Through the analysis of image and text, we analyze the way in which the main character, Onizuka, is building like a hero according to the theory of heroic adventure, the mythological cycle and characteristics assigned Joseph Campbell to the mythical hero. On the other hand, we want to examine the way in which the protagonist transgress stereotypes of masculinity based on figures powerful physical appearance, which embody a set of moral values and, through different attributes and actions contribute to shaping the male identity linked to violence in the patriarchal system. We intend to visualize how the character of *Onizuka* although it plays a mythical hero, represents a break in the schemes of masculinity by showing an alternate model of “being a man”.

**Keywords:** Speech; manga; image; new masculinities; the mythical hero

**Tipología:** Artículo de investigación científica y tecnológica

**Fecha de recepción:** 29/03/2016

**Fecha de aceptación:** 16/08/2016

**Como citar este artículo:** Castelli-Olvera, A.K. & Castelli-Olvera, S.I. (2016). “Yo soy el profesor”: Héroe mítico y nueva masculinidad en el manga *Great Teacher Onizuka*. *Jangwa Pana*, 15 (2), 197 - 211

1. Ph.D. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México. Correo electrónico: azulkikeycastelli@gmail.com. ORCID ID: 0000-0002-5906-59

2. M.Sc. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México. Correo electrónico: ares.walburga.black@gmail.com. ORCID ID: 0000-0002-5906-5912

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo es el análisis del manga, o cómic japonés, *Great Teacher Onizuka* (*GTO*), creado por el artista Tohru Fujisawa y publicado en México por Editorial Vid, entre 2006 y 2007.

Partimos de la consideración de que *Great Teacher Onizuka*, es un manga que plantea una alternativa al modelo de masculinidad hegemónica a través de su agente, Onizuka, quien por un lado reitera el ciclo del héroe mítico y por otro presenta conductas ambiguas que transitan entre la valentía y la perversión sexual; esta aseveración se realiza con fundamento en que, por un lado, Onizuka cumple con las tres fases del héroe mítico planteadas por Joseph Campbell; por otro, presenta conductas lascivas y pervertidas que influyen en sus decisiones; finalmente Onizuka, al ser un personaje japonés, presenta la ambigüedad característica de la cultura a la que pertenece, en la cual se cree que el yo no es intrínseco y único, sino que se puede intercambiar, el yo es una categoría mutante, sin definición propia, un elemento fluido, una máscara de teatro. Es lo que llamamos yo teatral. (Falero, 2010, p. 2), por lo tanto, Onizuka, como personaje, es capaz de conciliar elementos que aparentemente son completamente contradictorios, como la valentía y la perversión. Estos argumentos se sostienen a partir del análisis del cómic desde la propuesta de Roman Gubern, con el enfoque de las nuevas masculinidades y el héroe mítico de Joseph Campbell.

Nuestra propuesta es respaldada por los planteamientos de José Miguel Cortés, quien sostiene que desde el inicio de la modernidad se sistematizaron los fundamentos de la masculinidad y se dio pie al estereotipo que obliga a los hombres a ajustarse al modelo de masculinidad ideal (Cortés, 2004), si bien para Cortés (2004) a pesar del tiempo transcurrido, dichos estándares no se han modificado demasiado:

...últimamente estamos comprobando cómo la rápida sucesión de cambios económicos, políticos y sociales están dinamitando muchos de los pilares tradicionales en los que se sustentaba el sistema patriarcal. Los síntomas del cuestionamiento del dominio han sido posibles gracias a la influencia de los diferentes discursos feministas o gays, y la aparición, no muy lejana en el tiempo de los estudios *Queer*. (p. 235).

Desde esta perspectiva, a pesar de la continuidad del modelo de masculinidad hegemónica, podemos observar en la actualidad la presencia de discursos que empiezan a cuestionar dicho modelo y a proponer versiones alternas.

A la proposición anterior, se le opone el argumento que plantea que el modelo de masculinidad sigue incuestionable, perspectiva desde la cual el personaje de Onizuka sólo estaría reiterando las acciones propias del modelo hegemónico.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Para realizar este análisis recurrimos a la consulta de fuentes primarias como los 25 tomos de *GTO*; además, como fuentes secundarias, nos apoyamos en la revisión hemerográfica, bibliográfica y el uso de material audiovisual.

### Formato, viñetas y gestuario

Para acercarnos al objeto de estudio lo analizaremos en dos niveles: el discurso y la diégesis: el discurso, corresponde al modo en cómo se transmite la historia; la diégesis incluye tanto la historia como el universo ficticio en que ésta se inscribe (Montiel, 1999). El discurso, lo abordaremos en los tres niveles de análisis del cómic que plantea Roman Gubern: Macrounidades significativas o formato, unidades significativas o viñetas, microunidades significativas o gestua-

rio. La diégesis se analizará con la propuesta de Héroe Mítico de Joseph Campbell, los planteamientos de la masculinidad hegemónica de José Miguel Cortés, la idea del yo múltiple e intercambiable de Falero Folgoso, así como la propuesta de horizontalidad japonesa de Alejandro García Montiel.

## RESULTADOS

### Discurso

*Great Teacher Onizuka (GTO)* es un manga japonés de Tohru Fujisawa, derivado como secuela de un manga anterior llamado *Shounan Jun'ai Gumi* donde Onizuka interpreta a un delincuente juvenil en motocicleta. *Great Teacher Onizuka* fue publicado por la editorial Kōdansha en la revista *Shōnen Magazine* desde el 16 de mayo de 1997 hasta el 17 de abril de 2002, posteriormente la historia completa se recopiló en 25 tomos en la versión de lujo denominada tankobon (volumen recopilatorio que incluye una colección de capítulos que han sido publicados por partes en revistas especializadas, se trata de un formato de bolsillo que mide 11.5x17.5cm). En México, *GTO* fue publicado entre 2006 y 2007 por *Editorial Vid*, la cual respetó el formato de tankobon japonés, por lo que se publicaron los 25 volúmenes completos, se leía de derecha a izquierda, de atrás para adelante y fue impreso en blanco y negro con portadas a color.

La historia de *GTO* gira en torno a Eikichi Onizuka un ex motociclista y ex pandillero que decidió estudiar en una “universidad de tercera”, según sus propias palabras, para lograr el “trabajo de su vida”, el cual consiste en trabajar poco y ganar mucho. Una noche conoce a Erika, una chica que despechada porque se peleó con su novio, acepta ir con Onizuka a un “hotel del amor” (Es el nombre que aparece en el hotel en el tomo 1 de *Great Teacher Onizuka*). Ahí, Onizuka intenta seducirla pues pretende dejar, por fin, de ser virgen, en esos momentos llega un hombre de es-

tatura baja, calvo y cuarentón que le pide perdón a Erika, resulta que es su novio y profesor, ella se lanza en los brazos de su amor olvidándose de Onizuka. Éste, impresionado por la escena decide convertirse en profesor, el objetivo: Seducir chicas jóvenes y hermosas.

Tras muchas pruebas fallidas, logra ingresar a la escuela privada *Tokyo Kissho*, esto después de que la directora del plantel, *Ryōko Sakurai*, observa cómo Onizuka le aplica una llave de lucha conocida como *German Suplex* al subdirector de la escuela, porque éste insultó a los alumnos. La directora de *Tokyo Kissho* contrata a este peculiar personaje con dos condiciones: Que se mude a la escuela y que cuide a los alumnos. Onizuka acepta gustoso sin saber que le asignarán como grupo al 3-4, el grupo más conflictivo de la academia, responsable del retiro y locura de todo docente que ha trabajado con ellos.

Con mucho humor, paciencia y algo de fuerza bruta, Onizuka descubrirá que el temible grupo está integrado por jóvenes muy inteligentes y solitarios cuyos problemas de vida les han hecho desconfiados. En este proceso Onizuka se dará cuenta que su meta no son las jóvenes de la academia sino convertirse en *Great Teacher* (Gran Profesor), para ayudar a sus alumnos y alumnas.

El personaje es aquel que realiza las acciones dentro de una historia, es el que permite que la narración avance de una situación determinada a otra. No todos los personajes resultan complejos, hay algunos que son sumamente sencillos y que reiteran estereotipos, por ello, Foster (Varillas, 2009) propone la separación entre personajes planos y personajes redondos o esféricos. Los primeros son aquellos que el autor dibuja sin profundidad, monocromos y estereotipados, no evolucionan interiormente a lo largo de la obra; los segundos, habrán de mostrar lo contrario; hablaríamos de tipos dentro del discurso artístico, con un diseño complejo y una evolución en su personalidad durante la obra. Dentro del manga *GTO* encontraremos personajes planos y reiterativos,

sin embargo, el protagónico Onizuka resulta esférico, pues se presenta una evolución interior que permite distinguir entre lo aparente y el ser.

Onizuka: Es un joven de 22 años, ex motociclista, segundo dan en karate, egresado de una universidad de tercera; es un personaje *hentai* (*hentai* significa, literalmente “pervertido”, en el manga es muy común que uno de los personajes más importantes de la historia tenga una conducta pervertida y morbosa). El cliché del pervertido es tan abundante que es muy difícil hallar una historia en donde no se le encuentre (Uribe, 1999, p.95) ejemplo de lo anterior es el Maestro Roshi que aparece en la serie de *Dragon Ball*; sin embargo, aunque ambos tienen en común la conducta pervertida y morbosa, Onizuka evoluciona y se transforma, y aunque en un inicio siempre está pensando en sexo, posteriormente esta actitud, aunque no desaparece, queda minimizada y la prioridad es el bienestar y la felicidad de sus alumnos, aún a costa de su propia vida. En relación a lo anterior, hay que tomar en cuenta ciertos aspectos relacionados a la cultura nipona de la que procede este manga, “si bien los japoneses se rigen por un estricto código de conducta en sus relaciones sociales, culturalmente, y en un ámbito más tradicional, carece de muchos de los prejuicios y tabúes respecto al sexo y la desnudez habituales en los países occidentales” (Santiago, 2010, p. 202); Alboreca (2001) expresa que es hasta la Segunda Guerra Mundial y la ocupación por parte de los aliados cuando estas inclinaciones tan abiertas comienzan a ser censuradas (p.8). Continuado con la sinopsis del manga, tenemos que después de una complicada adolescencia, de la cual podemos ser testigos en el ya mencionado manga *Shounan Jun'ai Gumi*, Onizuka decide convertirse en profesor para seducir jóvenes mujeres. Aunque sus razones para convertirse en docente parecen poco honestas, poco a poco sus acciones desmienten esta primera apariencia pues se muestra sensible y preocupado por sus alumnos, pese a que ellos están renuentes a aceptarlo. Onizuka viste un traje blanco y usa el cabello pintado de rubio, en ocasiones usa dis-

fraces y organiza fiestas en lugar de dar clases, pero sus alumnos estudian de manera autodidacta pues han creado un vínculo muy fuerte con él y no quieren que sea despedido. Onizuka descubre que su meta es convertirse en Gran Profesor y para alcanzar este objetivo tendrá que enfrentar sus deseos y temores más escondidos, este personaje dará todo por proteger a sus alumnos y a la escuela en que trabaja y vive, a lo largo de la historia tendrá periodos de depresión, alegría, temor y euforia.

Como todo manga o historieta, la narración se establece a partir de uso de la viñeta, (representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic) (Gubern, 1974, p.115). Es necesario enfatizar que, en este apartado, haremos uso de lenguaje cinematográfico para describir parte de la composición, aun cuando el manga es un medio bidimensional, debido a que nos adherimos a la postura que plantea José Andrés Santiago Iglesias (2010) para quien uno de los principales aportes de Osamu Tezuka en la década de los sesenta, fue la introducción del método cinematográfico al manga. Por lo tanto, a lo largo de la narración gráfica, observamos representaciones de tomas que enfatizan un detalle de cualquier parte del cuerpo de un personaje, objetos y cosas o *extreme close up*, tomas que presenta al personaje de la cintura para arriba o *medium shot*, *panorámicas* y vistas que presentan al personaje de cuerpo completo o *full shot*, en cada página del manga. El uso de cada una de las viñetas se ve determinado por la carga dramática y narrativa que se le otorga a la imagen, así podemos observar vistas subjetivas que sustituyen constantemente la mirada de Onizuka para hacernos notar partes del cuerpo de las mujeres que él observa, senos, traseros y ropa interior, de este modo se pone en relieve que el personaje principal piensa constantemente en sexo. En estos casos no importa la identidad de las mujeres que mira, todas son iguales, mujeres que pasan y que coinciden con él en algún nodo (Lynch, 1970) de la ciudad como es: un parque, el metro, una plaza, etc.

Los *full shot* son más usuales cuando el autor quiere que fijemos la vista en el personaje que presenta, vestimenta, edad y apariencia toman importancia, de este modo se usa este encuadre cuando se nos presenta por primera vez a Onizuka, observemos la primera escena del tomo 1 de GTO.

La primera página se encuentra dividida en cinco viñetas de extensión variable, la primera de ellas nos presenta una vista subjetiva que contiene una imagen de lo que suponemos es un *curriculum*, el sujeto a cuya mirada sustituye la cámara da pie al inicio de la historia a través de un diálogo que contiene las ambiciones y deseos de Onizuka.

De esta manera se nos presentan las primeras características psicológicas y personales de este personaje, nos enteramos que Onizuka fue expulsado del Instituto *Shohoku*, que es Licenciado en Mecánica. Se nos indica además que es buen peleador (2° dan en karate), que le da importancia a los retos pues en su *curriculum* ha destacado el número de oponentes con los que ha luchado. De manera descarada aclara que desea influenciar a miles de personas y ganar mucho dinero. Este diálogo muestra a un candidato poco preparado académicamente y con sueños irreales de poder (Fujisawa, 2006, p.1).

En el globo que encierra al diálogo no se presenta ninguna característica especial que conlleve significado, sin embargo, una vez que se nos presentan los rostros de las personas que están realizando la entrevista nos damos cuenta que hay nerviosismo y burla en sus rostros, a través del uso de *close ups*. En esta primera página apenas se nos presenta un *inserto o detalle* del rostro de Onizuka, su diálogo pone en relieve lo que será ciertamente su mejor virtud: la honestidad (Fujisawa, 2006, p.1).

La última viñeta de la página es un *full shot* de los entrevistadores quienes haciendo burla de la apariencia de Onizuka lo interpelan. Apenas vemos parte del cuerpo del personaje principal, la

pierna izquierda, parte de la espalda y el brazo, aunque aún no vemos el rostro, por la postura podemos adivinar que, pese a los comentarios burlescos, se mantiene tranquilo, retador (Fujisawa, 2006, p. 2-3).

En las páginas dos y tres del manga al fin se nos muestra a través de un *full shot* que abarca ambas páginas a Onizuka, quien sentado con la pierna derecha cruzada sobre la izquierda, un cigarro en la boca, gafas oscuras, con dos anillos en la mano izquierda, corte a rape en las orillas de la cabeza y un mechón peliteñado en la parte superior de la misma, concluye la frase que empezara en la página anterior: “eso es por honestidad” “debe ser su mejor virtud”... “por consiguiente esa es mi forma de actuar” (Fujisawa, 2006, p. 1).

De este modo a través de la primera escena se nos ha presentado un cuadro completo de la personalidad y características físicas del personaje de Onizuka, imagen que viene a complementarse con la información que el autor ubica en la parte inferior derecha de la viñeta donde se nos da la edad del personaje: 22 años; sexo: Masculino; experto en karate, segundo dan; especialidades: Coches, golpe mortífero y mirada asesina; hobbies: Pornografía; experiencia en mujeres: Virgen; salario: Muy grande (Fujisawa, 2006, p. 1). Con esta descripción se complementa la psicología y deseos aparentes del personaje, hasta aquí el autor perfila a un individuo violento, ambicioso y *hentai* que sin embargo, se muestra tímido con las mujeres y cuya mayor y quizás única virtud es, según el mismo personaje, la honestidad.

Esto es en cuanto al manejo de encuadres o planos; en relación a la emulación de movimientos de cámara es importante mencionar que las más recurrentes son panorámicas que nos permiten ubicarnos en el espacio, por ejemplo: La ciudad de Tokio, plazas, parque y habitaciones, así como seguir la acción de alguno de los personajes. En cuanto a las angulaciones se reconoce el uso de *picadas* y *contrapicadas* sobre todo con el manejo de cámara subjetiva, donde el uso de estos ángulos se utiliza como amplificador de algunas ca-

racterísticas psicológicas de los personajes o para realzar la relación de poder entre los participantes de determinada acción (Fujisawa, 2006, p. 7-62).

El modo en que se manejan los *paneos* se relacionan con la línea de indicatividad de lectura, que en este caso se lee de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, esto difiere de la línea de indicatividad que se sigue en occidente que es de izquierda a derecha y de arriba abajo, esto se debe a convenciones propias de la cultura en donde se originó el cómic, pues los mangas japoneses se leen de atrás hacia adelante y como se mencionó, de derecha a izquierda.

Pese a que algunos personajes y temáticas resultan controversiales, el uso de la viñeta y de los globos de diálogo es tradicional, es decir, la viñeta no se utiliza como elemento activo dentro de la narración; el uso de los globos y balones como elemento expresivo remite a un lenguaje convencional donde el globo aserrado refiere a la ira o al miedo, sin embargo, a diferencia de otros comics, en el caso de los pensamientos estos se manejan fuera del *balloon* o globo como si se tratara de la estrategia de voz en *off*, donde el personaje, en este caso Onizuka se convierte en narrador y personaje activo en el mismo tiempo y espacio. Pese a la introducción de convenciones occidentales dentro del manga, sobre todo durante la década de los sesenta, este mantiene una importante relación con la tradición gráfica nativa, en la cual ya era común el uso de imágenes secuenciales y texto; Horno López (2015) expresa que los dibujos secuenciales, la delicadeza de la línea, el sentido clásico de lectura de derecha a izquierda, son cualidades que han dejado un fuerte impacto en las características del dibujo *manga* actual (p. 19).

En contra parte, son reiterativas las metáforas visuales y el enmascaramiento que consiste, según Rubén Varillas en la combinación extrema los mecanismos de identificación y de la proyección

del yo mediante la combinación de realismo y caricatura (Varillas, 2009).

Con estas estrategias el autor busca la identificación del lector con los personajes presentados a través de la distorsión y simplificación de los mismos, en el manga japonés, reconoce Varillas, el enmascaramiento es parte fundamental del lenguaje convencional del cómic, sobre todo el japonés, en el cual lo más importante es el uso de la imagen para enfatizar la expresividad (Fujisawa, 2006, p. 52). Recordemos que gran parte de la cultura japonesa se importó de China, en este caso, “la pintura de Asia, es ante toda su principal tradición, un arte de línea. La china del siglo doce y la japonesa del quince, evolucionaron en un arte de tono, pero en ambos casos eliminó el color” (Binyon, 1908, p. 8); dicha tradición implicó que los pintores de Asia concentraran siglos de esfuerzo en hacer la línea íntimamente expresiva, logrando la ilusión de modelos perfectos usando el mero contorno (Binyon, 1908). De esta manera, el recurso de la línea en la pintura asiática se ha caracterizado por un enfoque expresivo. El uso de la línea con fines expresivos, fue uno de los elementos heredados por el manga, “los rostros minimalistas del *shōnen* y del *shōjo* manga han sido concebidos con la finalidad de facilitar la máxima expresión gráfica de los sentimientos y emociones inscritas en sus inmensos ojos redondos” (Bouissou, 2010, p.181). Por lo tanto, existe un extenso arsenal de recursos para denotar expresividad, como el uso de las líneas *gloom*, para representar fatiga o terror (Horno, 2014).

Los personajes presentados se mueven en tres niveles: Características físicas y psicológicas; espacio y tiempo (Varillas, 2009). De las primeras ya hemos hablado al abordar la descripción de la historia y las estrategias de narración; espacio y tiempo corresponde a un tercer nivel: la diégesis, es decir, el universo creado por autor para narrar esta historia.

## La diégesis

### El espacio en GTO

En este caso la historia está ubicada en un espacio específico: La ciudad de Tokio. Pese a que no se nos da una fecha específica, por la composición de la imagen que representa la ciudad adivinamos que es el Tokio moderno, un espacio urbano, poblado con grandes edificios cubiertos con publicidad y anuncios luminosos, se nos presentan calles amplias y pavimentadas de gran operatividad, entendiendo ésta como la facilidad de desplazamiento en la distribución espacial (Mercado, 1995), de este modo, Onizuka puede huir fácilmente de sus captos.

Dentro de la narrativa de este manga la imagen de la ciudad se encuentra cargada de significatividad (Mercado, 1995), relacionalidad e interpretación del espacio, la ciudad para Onizuka es el símbolo del triunfo, de libertad y consolidación de la masculinidad, esto lo observamos a través de un *flash back* donde el mejor amigo de Onizuka le pregunta a éste si recuerda lo que prometieron cuando decidieron viajar a Tokio, a través de una elipsis temporal que usa el lago del parque como elemento conector con el recuerdo, la historia nos remite a un espacio rural donde Onizuka y su mejor amigo miran al mar y deciden migrar a Tokio con la finalidad de poner “la ciudad de cabeza” pero sobre todo: “hay que ser hombres *great*”. (Fujisawa, 2006, p. 31) De este modo, como lo menciona Denise Jodelet (2010):

...la identidad remite al hecho de que, en la ciudad, la organización del espacio urbano corresponde un orden que define para cada uno de sus ocupantes oportunidades de acción, restricciones y prohibiciones, cuyos contenidos son simultáneamente sociales y espaciales (p. 81).

Onizuka y su amigo no ven en la ciudad la posibilidad de convertirse en “hombres” a través de la experiencia sexual sino el acceso al prestigio y al reconocimiento social. Sin embargo, en la misma escena Onizuka acepta que no ha logrado consolidarse y pese a que ha sido feliz, no ha alcanzado el éxito esperado, es quizás por ello que en contraposición a la ciudad, el cuarto de Onizuka es pequeño, desordenado y de poca operatividad, representa al Onizuka de siempre, *hentai* y pobre, que usa su espacio como lugar privado donde libera su frustración tanto sexual como profesional, de manera ambivalente, es el espacio del desfogue sexual, del emborracharse hasta caer, es el espacio de ser sin la presión social, aunque en comparación con la ciudad, donde Onizuka es libre y poderoso, su habitación se vive como restricción.

Pese a que en un primer momento el protagonista no parece un personaje que tenga buenas intenciones, durante el desarrollo de la historia, Onizuka va evolucionando y transformándose a medida que enfrenta las diversas problemáticas que viven sus alumnos, con la finalidad de ayudarlos. En esta historia, a pesar de sus rasgos poco convencionales, Onizuka se convierte en el héroe mítico de Joseph Campbell, ya que representa a un hombre “que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales” (Campbell, 1972, p. 19) Onizuka fue un vándalo que estudió en la que él mismo denomina una “Universidad chafa” (Fujisawa, 2006, p.27), por su apariencia y proceder, casi nadie es capaz de darle la confianza y emplearlo: Onizuka supera esas limitaciones contextuales e históricas que lo anclan al desempleo y a los estereotipos en los que lo encasillan, supera además sus limitaciones personales que se traducen en las intenciones poco honestas con las alumnas, las cuales deja de lado desde la primera vez que se le asigna un

grupo con la finalidad de dedicarse a proteger y salvar a sus alumnos.

## De pervertido a héroe, la reiteración y la ruptura

Hay dos características que destacan en la construcción de Onizuka como personaje y agente del relato: Sus acciones como héroe y su carácter de pervertido o *hentai*. Para Campbell, el héroe mítico es un personaje con cualidades extraordinarias, frecuentemente honrado por la sociedad a la que pertenece, además, él y el mundo en el que se encuentra sufren una deficiencia simbólica, la cual, “en la visión apocalíptica, la vida física y espiritual de toda la tierra, se representa como caída o a punto de caer en la ruina” (Campbell. 1972, p. 29); desde este planteamiento, el héroe del monomito no alcanzaría un triunfo menor, sino que su aventura implica lograr la regeneración de toda una sociedad (Campbell. 1972, p. 29). En el caso de Onizuka, pese a que sus acciones sólo repercuten en la vida de sus propios alumnos y no en toda la sociedad, las problemáticas que soluciona: Como el abuso, acoso, *bullying*, intentos de suicidio, presión social extrema, etc.; son problemas sociales comunes en la sociedad japonesa; desde el planteamiento de la historia, Onizuka, con sus características particulares, podría solucionar todos esos males, ya no que hay alumno al que no pueda ayudar y rescatar. Este personaje se presenta como un ser humano tan poderoso que incluso puede regresar de la muerte para ayudar a los indefensos, como efectivamente ocurre casi al final del manga.

Pese a no poseer magia o poderes sobrenaturales, dentro de la historia, Onizuka pasa por todos los estadios del mito del héroe: la partida, la prueba y el retorno. Para Campbell La primera etapa, que es la de la “separación” o partida, consta de cinco subdivisiones: 1) “La llamada de la aventura”, o las señales de la vocación del héroe; 2) “La negativa al llamado”, o la locura de la huida del dios; 3) “La ayuda sobrenatural”, la inesperada asistencia que recibe quien ha emprendido la aventura

adecuada; 4) “El cruce del primer umbral” y 5) “El vientre de la ballena”, o sea el paso al reino de la noche.

La etapa de las “Pruebas y victorias de la iniciación” consta de seis subdivisiones: 1) “El camino de las pruebas”, o del aspecto peligroso de los dioses; 2) “El encuentro con la diosa” (Magna Mater), o la felicidad de la infancia recobrada; 3) “La mujer como tentación”, el pecado y la agonía de Edipo; 4) “La reconciliación con el padre”; 5) “Apoteosis” y 6) “La gracia última”. El retorno está constituido por seis subdivisiones: 1) “La negativa al regreso” o el mundo negado; 2) “La huida mágica”, o la fuga de Prometeo; 3) “El rescate del mundo exterior”; 4) “El cruce del umbral del regreso”, o la vuelta al mundo normal; 5) “La posesión de los dos mundos” y 6) “Libertad para vivir”, la naturaleza y función de la gracia última. (Campbell, 1972, p. 28).

En la partida, Onizuka ve señales de su vocación de profesor debido a que cree que de esa manera será fácil conseguir novia al seducir a sus alumnas, sin embargo, cuando deja pasar el examen para ingresar como profesor a las escuelas públicas, decide concursar para ingresar a preparatorias privadas. Onizuka presenta *la negativa al llamado vocacional* después de golpear al subdirector de la escuela privada en la que mete sus papeles, cree que nunca le darán el empleo y desilusionado decide salir de Tokio para dedicarse a otra cosa.

La *ayuda sobrenatural* la recibe de un humano con un poco de poder dentro de la escuela: La directora, quien lo emplea por su singularidad y le da la misión de salvar a los alumnos; a partir de aquí Onizuka cruza el *umbral* y entra al *reino de la noche*, en este caso, el paso del héroe no se da a un mundo mágico, ya que este manga no es de fantasía o ciencia ficción: El *reino de la noche* es representado por los alumnos del grupo que le asignan, el segundo grado grupo F: peligrosos, revoltosos, se dedican a torturar maestros, ninguno los aguanta; la muerte de Onizuka, es pues simbó-

lica, por un lado, sus compañeros lo dan por “perdido” al saber que se le ha asignado ese grupo en donde todos los profesores renuncian y terminan con severos daños psicológicos, por otro, también mueren las malas intenciones de Onizuka, desde el primer momento en el que es asignado parece olvidar, sin querer, sus deseos de conseguir novia y se dedica a ayudar a sus alumnos.

El segundo momento del ciclo del héroe, *la prueba*, el cual representa la confrontación del héroe con el conflicto fundamental de la existencia y se representa a través de un conjunto de dificultades a superar y enemigos a vencer (Amador, 2004, p. 63), lo podemos observar en el manga GTO desde el momento en que Onizuka es asignado al segundo grado y se enfrenta, uno a uno a sus alumnos, quienes detrás de sus actitudes hostiles esconden severos problemas que van desde las víctimas de *bullying*, abuso sexual, conflictos existenciales, víctimas de experimentos, intentos de suicidio, etc.

La historia de Onizuka se desarrolla en este momento, y llega a un punto en el que muere (y luego revive) al intentar proteger a sus alumnos; es hasta el último tomo cuando se llega a la fase final del ciclo del héroe, el retorno. Sin embargo, este punto no alcanza a desarrollarse, ya que la historia finaliza cuando los alumnos están a la espera de que Onizuka regrese del hospital donde está internado, la serie finaliza en este instante, dejando abierta la posibilidad de más aventuras.

Onizuka es un héroe que se convierte en un guerrero cuando pelea para proteger a sus alumnos, ya que en la medida en la que avanza el relato, el aspecto que se acentúa de él es la lucha contra un estado de cosas considerado como injusto (Amador, 2004, p. 66), y esa parte son los abusos cometidos contra los alumnos y las problemáticas que resultan de ello. El guerrero funciona como estereotipo del héroe, pues comparte con él las siguientes características:

1. Tiende a romper los límites de su medio. Como habíamos dicho con anterioridad, Onizuka lucha incluso contra sus propias debilidades, y contra el medio que lo encasilla y estereotipa, su forma de ser poco convencional lo lleva a adoptar formas también poco convencionales para resolver y ayudar a los niños que se encuentran a su cargo.
2. Emprende una travesía. La cual, como ya se explicó, consiste en todo el proceso en el que Onizuka asume el cargo de profesor de secundaria y se dedica a enfrentar alumnos problemáticos para posteriormente ayudarlos con los problemas que los hacen actuar de manera violenta o agresiva.
3. Enfrenta peligros y enemigos. Que en este caso se traducen como los propios alumnos, molestos por los abusos cometidos en su contra, las autoridades abusivas, los padres e incluso la sociedad en general.
4. Arriesga la vida para defender una causa individual o colectiva. En este sentido, Onizuka desarrolla un tumor cerebral debido a todos los golpes que ha recibido al defender a sus alumnos o salvarlos del suicidio (se avienta de la azotea varias veces para detenerlos), el tumor se revienta en otro momento cuando él recibe otro golpe al proteger a una alumna, por esta situación, Onizuka muere por algunos minutos, aunque después despierta y se lanza de nuevo al peligro para salvar a la nueva directora de la escuela.
5. Protege a los débiles. Este punto se ha descrito de manera completa en párrafos anteriores.

Hasta aquí hemos visto como el personaje de Onizuka cumple con el ciclo del héroe al tiempo que reitera los modelos de masculinidad, ya que el héroe de Campbell es el guerrero que lucha por el bien de los demás. Estas representaciones masculinas, si bien personifican valores como la bondad y la valentía también tienden a reiterar un arquetipo:

En la psicología profunda de Jung esta expresión se refiere a supuestas vivencias ancestrales, situadas en el inconsciente colectivo, transmitidas hereditariamente y referidas a los grandes problemas con los que se debe enfrentar toda persona: la muerte, la vida, el sentido de la existencia, la autenticidad, el amor, el deseo, lo masculino, lo femenino,... Los arquetipos (“la sombra”, “Dios”, “el anciano”, “el animus”, “el ánima”, “el héroe”, “el tesoro”...) son imágenes o metáforas que expresan simbólicamente las actitudes ante dichos problemas. Según Jung, tenemos constancia de la existencia de arquetipos gracias al análisis de los sueños y de los mitos y religiones de las distintas culturas. (Echeyegoyen, 2014)

El arquetipo reiterado en este caso es de masculinidad hegemónica, la cual se define, según Michael Kimmel a partir de cuatro elementos que caracterizan un modelo de masculinidad hegemónica: a) los hombres no deberían mostrar evidencias de una actitud con rasgos femeninos porque esto es rechazado por los hombres reales; b) los hombres deberían tener un status superior a las mujeres y tener el poder; c) los hombres deberían ser rudos y no mostrar nunca sus sentimientos y d) el riesgo y la agresividad son aceptados como actitudes naturalmente masculinas (2011, p. 88-113), que conciben a los hombres como seres inmutables y perfectos, superiores y todo poderosos en una redundancia de las construcciones del género, es decir, de los conjuntos de prácticas, símbolos, representaciones, normas y valores sociales que las sociedades elaboran a partir de la diferencia sexual anatómo-fisiológica y que dan sentido, en general, a las relaciones entre personas sexuadas. (Gomáriz, 1992, p. 84). Ver este tipo de elementos en un manga no es extraño, pues como señala Cortés (2004):

Las imágenes, al igual que el lenguaje, no son neutrales, sino que están atravesadas por los diferentes condicionamientos sociales, y es mediante las imágenes como se

ejerce la dominación simbólica, es decir, la definición y la imposición de las representaciones hegemónicas y de los estereotipos aceptados (Cortés, p. 47-48).

Hasta aquí, hemos visto cómo Onizuka reitera, en gran medida, la estructura del héroe mítico y perfecto, fuerte, poderoso que protege a los débiles con su increíble bondad y fuerza, con su cuerpo perfecto; ¿Cómo un personaje como este puede presentar una faceta aparentemente tan contradictoria como la de pervertido sexual? El héroe típico encarnado en personajes míticos como Perseo, Teseo o Hércules presenta una única visión de la masculinidad que con el paso del tiempo ha sido cuestionada, esos héroes inmutables y perfectos van mostrando cada vez, facetas más humanas; “los iconos de mármol han caído de sus pedestales y las figuras erguidas y pulcras están dejando paso a unas más frágiles y vulnerables, pero también más ricas y plurales” (Cortés, 2004, p. 56).

Es quizás en esta ruptura donde se puede ubicar al personaje de Onizuka, pues si bien cumple con elementos narrativos constituyentes del héroe que detalla Campbell, el modo en que vive y representa la masculinidad es ambivalente, por un lado la fuerza y la violencia, considerados como componentes fundamentales de la masculinidad hegemónica confluyen con una personalidad tímida en el ámbito sexual, lejos de ser objeto de deseo, el cuerpo perfecto y musculoso de este personaje es ignorado e incluso repudiado, por más que se esfuerza Onizuka no logra perder su virginidad ni tener novia, cuando en otras representaciones masculinas más tradicionales, según Giddens (citado por Fecha *et al.*, 2011) el personaje masculino accede a las mujeres que desea pues es símbolo de belleza, fuerza y poder.

Otro aspecto importante, que flexibiliza la representación masculina de Onizuka es su total reconocimiento ante lo femenino o lo homosexual, de este modo a lo largo del manga veremos que sus alumnos le juegan bromas pesadas donde

cuestionan, a través de imágenes alteradas, la heterosexualidad de Onizuka ya que se le representan en imágenes eróticas con el subdirector Uchiyamada. El truco había funcionado con otros maestros llevándolos al suicidio o la locura. Onizuka mira con atención la imagen y pregunta con seriedad quién ha hecho el montaje, los jóvenes esperan una reacción violenta pero en lugar de eso, Onizuka se echa a reír y felicita al joven responsable por la calidad del montaje. Esto muestra una fuerte ruptura con lo establecido ya que como lo menciona Pierre Bourdieu (citado por Cortes, 2004):

“El cuerpo tiene un delante, *lugar de la diferenciación sexual*, y un detrás, sexualmente indiferenciado, y potencialmente femenino, es decir, pasivo, sumiso (no existe peor insulto que las palabras que designan al hombre ‘poseído’, ‘follado’) (...) A partir del momento que las relaciones sexuales son entendidas como una forma de dominación y de poder de la parte activa (la masculina) sobre la parte pasiva (femenina), la peor humillación que un hombre puede sufrir, según la visión hegemónica de la masculinidad, es la que consiste en ser tratado como una mujer, es decir, ser poseído” (p. 45-46).

Vemos entonces la representación de otra forma de masculinidad divergente en algunos aspectos de lo tradicional, tal como lo menciona Cortés, estamos hablando de múltiples formas de recrear y vivir el ser hombre, es decir, no estamos hablando de masculinidad, sino de múltiples masculinidades, que por mucho tiempo habían permanecido invisibles ante la imagen de “hombre hegemónico” (Cortés, 2004).

Estas rupturas en los esquemas reconocidos como preponderantes y socialmente aceptados atraviesan también las representaciones que de ellos se hacen en los medios masivos de comunicación,

sean impresos, como en este caso, televisivos o digitales.

Ahora nos encontramos con figuras de hombres torpes (incluso ridículos), débiles (incluso impotentes), dóciles (incluso pasivos), inseguros (incluso temerosos) o deteriorados (incluso ajados) que muestran con toda su crudeza la vulnerabilidad psicológica, la incertidumbre personal y la mortalidad física de una masculinidad que se nos quería hacer pasar como invulnerable. (Cortés, 2004, p. 56)

Dentro de las imágenes que empiezan a flexibilizar el arquetipo de la masculinidad se ubica el personaje de Onizuka, que por un lado se erige como héroe, y por otro, muestra la fragilidad, torpeza, sensibilidad, dolor y mortalidad que cualquier ser humano puede presentar independientemente de su sexo, la construcción de este personaje es tan ambivalente que incluso llega a ser controversial, pues se observa a un hombre permeado por diversos aspectos culturales en torno al ejercicio de su masculinidad, que a través de diversas situaciones y personajes es obligado a enfrentar dilemas que ponen al descubierto una serie de estrategias de presión que obligan a hombres y mujeres a desenvolverse dentro de férreas estructuras de género que exigen estándares de comportamiento que de no ser alcanzados por el sujeto, las emociones de éste devienen en frustración, ira y violencia hacia los otros o hacia sí mismos, tal y como lo menciona Michel Kaufman (2009):

Las inseguridades personales conferidas por la incapacidad de pasar la prueba de la hombría, o simplemente la amenaza del fracaso, son suficientes para llevar a muchos hombres, en particular cuando son jóvenes, a un abismo de temor, aislamiento, ira, autocastigo, autorrepudio y agresión.(p.3)

En la época actual, es común ver representaciones de masculinidad más flexibles que enfatizan las debilidades humanas del héroe, como la locura, tristeza y temores; sin embargo, por mucho que sea melancólico, difícilmente será representado como un pervertido sexual, difícilmente nos mostrarán sus aspectos más humanos como los actos de excreción: En GTO esta situación es extrema ya que vemos Onizuka sudar, poner cara de pervertido, llorar, ir al baño, espiar a las chicas en el metro y hasta nos muestran sus excrementos en más de una ocasión. Esta capacidad de representar héroes que muestren no sólo sus características humanas, sino hasta lo que nos podría resultar contradictorio, se relaciona estrechamente con ese Yo múltiple, escurridizo y teatral que describe Falero Folgoso para la cultura japonesa (2010); este yo múltiple es una de las maneras en las que podemos observar el continuismo del pensamiento japonés, el cual no polariza, “este continuismo que abarca diferentes tipos: temporal, dinástico, ontológico y psicológico- tiene entre sus aspectos principales el concepto de *horizontalidad*, entendida esta según la idea del tercero incluido, que funciona contra la verticalidad o dualismo occidental,”(García, 1998, p. 44). La idea del tercero incluido, parece basarse en la idea del Yin Yang: Ambos, integran una unidad, el Tao, tres elementos; no hay diferenciación entre una parte y otra, porque ambas son una; no hay diferencia la luz y la oscuridad, la bondad y la maldad, no existe la polarización ni la verticalidad occidental, sino esa ambigüedad que distingue contrarios pero que los integra sin oponerlos ni diferenciarlos radicalmente, ya que ambos son uno. Onizuka presenta este yo múltiple, escurridizo, que integra toda su bondad y su perversión; en su caso, el amor y la preocupación por sus alumnos triunfa al grado de dejar de verlos de forma sexual, sin que por ello deje de desear a otras mujeres que le resultan agradables.

La solidaridad y la compasión se vuelven elementos fundamentales de la personalidad de Onizuka, quien se convertirá en apoyo y resistencia hacia órdenes culturales y sociales que “oprimen” a sus

alumnos y alumnas. Si bien este personaje no representa una ruptura total con la representación hegemónica de la masculinidad y del héroe mítico es importante, tal y como lo menciona José Miguel Cortés (2004), visibilizar el modo en que se construye la masculinidad sus características y significados es imprescindible para entender que este constructo igual que otros, no es inmutable y que cambia y se modifica a través del tiempo por lo que no es natural o imperecedero sino flexible y modificable.

## DISCUSIÓN

El manga GTO es un manga muy largo compuesto por 25 tomos que se integran cada uno con cinco secuencias que el autor llama “lecciones”, a través de las cuales se nos presenta la transformación de Onizuka, el personaje principal. Este trabajo es apenas un esbozo de lo que el análisis puede aportar, ya que para alcanzar mayor profundidad se requiere un amplio conocimiento de aspectos culturales de Japón, así mismo del contexto y del espacio. Aunado a lo anterior, el uso de elementos simbólicos es recurrente.

Este manga ha tenido un fuerte impacto social, prueba de ello son las múltiples adaptaciones a *anime* y a televisión, lo que quizás se relacione con los temas controvertidos que se abordan: Violación, acoso sexual, *bullying*, niños de probeta, secuestro, presión social por alcanzar el éxito, suicidio, etc. Cada una de estas temáticas se convertirá en un actante, en el sentido de que cumplen con funciones en el relato, tan como lo plante Helena Beristáin (1984), estas funciones se encarnan en situaciones o personajes que integran el grupo de adversarios contra los que Onizuka debe pelear para convertirse en un “hombre *great*”. Pese a lo controversial, la historia resulta atractiva, bien estructurada y presenta personajes que aparentemente planos, logran convertirse en esféricos rompiendo clichés y estereotipos. Pese a que acotándose al género el público espera un final feliz, la estructura dramática generada a través del uso de lenguaje y

convenciones del cómic, generan en el público una constante expectativa.

Este cómic resulta complejo, no sólo por las temáticas tan propias de la sociedad japonesa, sino por esa ambivalencia presente en el protagonista, quien se debate entre su papel de héroe fuerte, invencible, sacrificado y que protege a los indefensos, y por otro la personalidad morbosa que busca a las mujeres y en determinados momentos piensa en espiar o tocar (sin que la acción llegue a concretarse nunca). Pero, en el caso de Onizuka, no observamos esa dualidad que se presenta en las construcciones culturales occidentales: Es un hecho, Onizuka es un *hentai*, y no por ello deja de lado la sinceridad y el coraje para proteger a sus seres queridos, esto se podría entender en relación a la idea de *horizontalidad*, que es parte de la cultura japonesa, la horizontalidad se entiende bajo la idea del “tercero incluido”, y funciona contra la verticalidad o dualismo occidental, lo que como ya se mencionó, permite conciliar elementos aparentemente contradictorios en un sólo personaje. Desde esta perspectiva, se advierten elementos de ambigüedad (García, 1998). Onizuka, por lo menos en es ambiguo. La ya mencionada horizontalidad japonesa “nos presenta al espacio como definidor del ser, fenómeno que aún se mantiene dentro de la cultura japonesa, donde una persona se define, ante todo, por el lugar donde trabaja” (García, 1998). Desde esta visión, hay dos espacios que definirían el ser del sujeto: Su cuarto y la escuela: El primero es pequeño, desordenado, lleno de objetos que aluden a la sexualidad insatisfecha del profesor Onizuka; la escuela, por otro lado es el espacio en el que actúa la mayor parte del tiempo, en el que se desarrolla, el que predomina; si los espacios lo definen, es la escuela la que lo marca por sobre la personalidad morbosa y *hentai*, la escuela, como espacio de experimentación, de juego, de aprendizaje y relaciones con los alumnos.

Onizuka, sin duda, reitera diversos elementos de la masculinidad tradicional, su traslado a la ciudad implica, en el caso de este personaje mas-

culino, la necesidad de validación frente a otros hombres como un “hombre de verdad”, el enfrentamiento irracional contra otros varones y la búsqueda de la obediencia pasiva de los más débiles, que lo legitima como auténtico varón, según los esquemas tradicionales, tal y como lo plantea Antonio Boscán (2008), al explicar el proceso de construcción de una masculinidad hegemónica. Sin embargo, en coherencia con el concepto de horizontalidad japonesa, observamos también una ruptura con estos esquemas tradicionales relacionada con ese “tercero incluido” y con una modificación en los modelos tradicionales propiciada por cambios graduales en las construcciones de género, como apuntan Cheka Salazar y Prado Rendón (2003):

El desarrollo de una identidad masculina no tradicional y por tanto no hegemónica, implica un proceso de deconstrucción con componentes ideológicos, relacionales, de acción y transformación de lo que significa-la masculinidad.

Busca un cambio sustancial en la manera de expresar lo que significa ser un varón, dejando atrás los paradigmas de dominación, sexismo, racismo y homofobia que han venido imperando generación tras generación (p. 37)

Lo anterior, lo observamos sobre todo en este tipo de personajes esféricos que representan un grado de complejidad más elevado y que por lo tanto integran un mayor número de elementos culturales e ideológicos del momento y por lo tanto, también de sus rupturas. Gilmore (citado por Menjívar Ochoa) señala que para “hacerse hombre” en la mayoría de las sociedades se consideran tres factores: 1. Preñar a una mujer; 2. Proteger a los que dependen de él y mantener a la familia. Para Gilmore (citado por Menjívar) la conformación de la masculinidad se encuentra relacionada con la sobrevivencia de la comunidad, por lo que en contextos en los que la comunidad no se ve en riesgo, la diferenciación entre

lo masculino y lo femenino será menos radical. Este autor considera que aún es necesario contar con esquemas tradicionales de masculinidad, pero apunta que es factible la modificación de la misma partiendo de lo siguiente:

De su planteamiento se derivaría que, en la medida en que la virilidad es una construcción altamente funcional es además una construcción *necesaria*, al menos hasta que las condiciones sociales cambien. Sin embargo, la trampa de esta conclusión radica en que, para que las condiciones cambien, es necesario que se constituyan sujetos sociales que impulsen transformaciones y que realicen rupturas (Menjívar, 2004, p. 101)

Si bien, de pronto la apreciación de Gilmore pudiera parecernos irrealizable puesto que pugna por la reiteración de un modelo de masculinidad que considera necesario y por otro señala que para que esto se modifique es necesario que se rompa ese modelo; lo cual se complica si existe la reiteración de lo tradicional, imposibilitando entonces el cambio. Sin embargo, dentro de su misma propuesta se encuentra un elemento determinante, la masculinidad hegemónica que considera funcional, sólo lo es en determinado contexto, y los contextos se ven afectados por los procesos históricos que marcan cada época. Es decir, si el contexto cambia, también cambiará el esquema de masculinidad. En este caso, el personaje de Onizuka únicamente cumple con el segundo punto de la triada desarrollada por Gilmore y en efecto ante los cambios históricos y sociales que permean el mundo actual, esa masculinidad hegemónica, racista y homofóbica, es innecesaria, por lo tanto, tiende a diluirse. La masculinidad es negociada, es cambiante, es debatida (*contested*), y por lo mismo, es frágil (Denise Fay Brown en Villagomez, Escoffie & Gamboa, 2010, p.20).

En el caso de Onizuka, pese a que se mantiene como el héroe fuerte que pelea para proteger al débil, su tendencia a demostrar su perversión sexual, así como sus aspectos más humanos: Llorar, enfermarse, preocuparse, e incluso defecar, rompen con la idea del héroe inamovible e intocable

constituido exclusivamente con profusión de músculos y violento espectáculo (Cortés, 2004). Así, Onizuka presenta dos sujetos en un mismo cuerpo, el sujeto “musculoso, seguro(...), decidido y capaz de solucionar cualquier asunto” (Cortés, 2004, p. 184); y por otro lado el sujeto que se enferma, que suda, que llora, que se excita y que defeca, mostrando su vulnerabilidad en todo su esplendor; la idea del Yo múltiple y la horizontalidad que caracteriza a la cultura japonesa, y que vemos visible en el personaje, permite que ambos aspectos, por contrarios que parezcan, puedan integrarse sin que resulte forzado o poco creíble. Finalmente, es necesario enfatizar que, como mencionamos en párrafos anteriores, este documento presenta un somero acercamiento al documento analizado, puesto que desde la perspectiva de género, las nuevas masculinidades y la narratología se necesita, un análisis más profundo y completo que pueda resultar un aporte en lo relacionado al análisis de los productos gráficos japoneses que llegan a México.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alboreca, L. (2001). El anime erótico. De la A a la X. Madrid: Midons Editorial.
- Amador. B. J. (2004). *Las raíces mitológicas del imaginario político*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Beristáin, H. (1984). Análisis estructural del relato literario. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Binyon, L. (1908). *Painting in the far east*. Londres: Edward Arnold.
- Boscán, A. (2008). Las nuevas masculinidades positivas. *Utopía y praxis latinoamericana*, 41, 93-106.
- Bouissou, J.M. (2010). Manga. Historie et univers de la bande dessinée japonaise. Paris: Philippe Picquier.
- Brown, D. (2010). Masculinidades en transición en una comunidad maya de Yucatán. En Villagómez G., Escoffie E. M & Vera L., *Varones y masculinidades en transformación* (pp. 19-29), Yucatán: Universidad Autónoma de Yucatán.

- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Echegoyen, O.J. (2014). Arquetipo. *Diccionario de psicología científica y filosófica*. Recuperado de: <http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Arquetipos.htm>
- Checa, V. & Prado, S. (2003). Nueva masculinidad: Identidad, necesidades humanas y paz. *Asparkia. Investigación feminista*, 14, 33-45.
- Falero, F.A. (2010). El Yo teatral en el pensamiento japonés contemporáneo. *Kokoro, revista para la difusión de la cultura japonesa*, 1, 2-9.
- Flecha, R.P. & Oriol, L.R. (2011). Las nuevas masculinidades alternativas y la superación de la violencia de género. *International Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2 (1), 88-113.
- Fujisawa, T. (2006). *Great Teacher Onizuka*. 1, México: Vid.
- Cortés, J. M. (2004). *Hombres de mármol*. Barcelona: Egales.
- García, M. E. (1998). *Muerte y resurrección de Tokio, Arquitectura y urbanismo, 1868-1930*. México: El Colegio de México.
- Gomáriz, E. (1992). Los estudios de género y sus fuentes epistemológicas: periodización y perspectivas. *Isis internacional*, (17).
- Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- Hofstede, G. (2006). What did GLOBE really measure? Researchers' minds versus respondents' minds. *Journal of International Business Studies*, 37(6), 882-896.
- Horno-López, A. (2015). *Los orígenes del cine de animación japonés*. Granada: Editorial Godel.
- Jodelet, D. (2010) "La memoria de los lugares urbanos". *Alteridades*, 20 (39), 81-89.
- Kaufman, M. (1999). *Las siete P's de la violencia de los hombres*. Recuperado de <http://www.michaelkaufman.com/wp-content/uploads/2009/01/kaufman-las-siete-ps-de-la-violencia-de-los-hombres-spanish.pdf>
- Lynch, K. (1970). *La imagen de la ciudad*. La Habana: Ciencias y técnica.
- Menjívar, M. (2004). ¿Son posibles otras masculinidades? Supuestos teóricos e implicaciones políticas de las propuestas sobre masculinidad. *Revista Reflexiones*, 83 (1), 97-106.
- Mercado, D. S. J. (1995). *Habitabilidad de la vivienda urbana*. México: UNAM.
- Montiel A. (1999). *Teorías del cine. El reino de las sombras*. España: Montesinos.
- Santiago Iglesias, J.A. (2010). Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa. Pontevedra: Grupo de Investigación dX5 Digital y graphic art research.
- Uribe, M. (1999). Acosadores en el tren. *Video Girl Ai*, (1). México: Vid.
- Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. España: Viaje a Bizancio.