Treball de Recerca

Estudi del masclisme aplicat a les dones en el món del manga i les sèries anime en l’actualitat

Índex

1. Introducció 5
2. Objectiu del treball de recerca 5
3. Manga 5
   3.1. Origen i història 5
   3.2. Les característiques del manga 10
4. Anime 13
   4.1. Història de l'anime 13
   4.2. Les característiques de l'anime 20
5. El fanservice 22
6. Mangakes destacats 23
   6.1. Hirohiko Araki 24
   6.2. Hiromu Arakawa 27
7. El masclisme 29
8. Afirmacions masclistes en el món del manga i l'anime 35
   8.1. Les dones són sempre la víctima i l'home les ha de rescatar 35
   8.2. Les dones sempre tenen papers secundaris 36
   8.3. Són les encarregades de netejar/ cuidar nens o ancians/cuinar... 38
   8.4. La dona és un objecte sexual/ decoració 39
      8.4.1. Les dones han d'anar amb roba provocativa 41
      8.4.2. Dibuixar-les amb postures "sexis" 42
      8.4.3. Harems 43
      8.4.4. Plans de càmera explícits 45
   8.5. La seva vàlua depèn del seu aspecte físic 47
   8.6. Només pensen en casar-se/ tenir fills 49
   8.7. Les dones renuncien a tot per amor 53
   8.8. A l'hora de lluitar, la dona té menys armes/habilitats que l'home 54
   8.9. Les dones són objecte d'assetjament sexual 55
   8.10. Altres exemples 57
9. Estudi de tòpics aplicat als mangakes analitzats 59
   9.1. Les dones són sempre la víctima i l'home les ha de rescatar 59
   9.2. Les dones sempre tenen papers secundaris 60
   9.3. Són les encarregades de netejar/ cuidar nens o ancians/cuinar... 63
   9.4. La dona és un objecte sexual/ decoració 64

9.4.1. Les dones han de portar roba provocadora 64
9.4.2. Dibuixar-les amb postures "sexis" 65
9.4.3. Harems 66
9.4.4. Plans de càmera explícits 66
9.5. La seva vàlua depèn del seu aspecte físic 68
9.6. Només pensen en casar-se/ tenir fills 68
9.7. Les dones renuncien a tot per amor 69
9.8. A l'hora de lluitar, la dona té menys armes/habilitats que l'home 71
9.9. Les dones són objecte d'assetjament sexual 71
9.10. Sumari de la comparació 72
10. La dona a Japó 73
11. Animes i mangues que trenquen amb els tòpics 76
12. Animació i còmic occidental 79
13. Discussió de resultats 84
14. Conclusió 85
15. Webgrafia: 87
16. Bibliografia: 90
17. Fonts de les imatges 90

1. Introducció

Durant molts anys, el manga i l'anime han estat un producte exclusiu per a l'Orient. Des de fa uns anys, aquest tipus d'obres han començat a arribar al públic Occidental, però són vistos per la majoria de persones com productes sense missatge, ni cap tipus de valor més enllà d'ensenyar noies amb faldilles molt curtes, pits exageradament grans i herois masculins que les salven i lluiten per grans ideals. Però no crec que tots els productes manga i anime siguin així, i que no sempre reprodueixen uns esquemes masclistes tan nefastos.

2. Objectiu del treball de recerca

L'objectiu d'aquest treball de recerca és afirmar o rebatre la hipòtesi següent:

"Tots els mangues i les sèries anime són masclistes envers la dona"

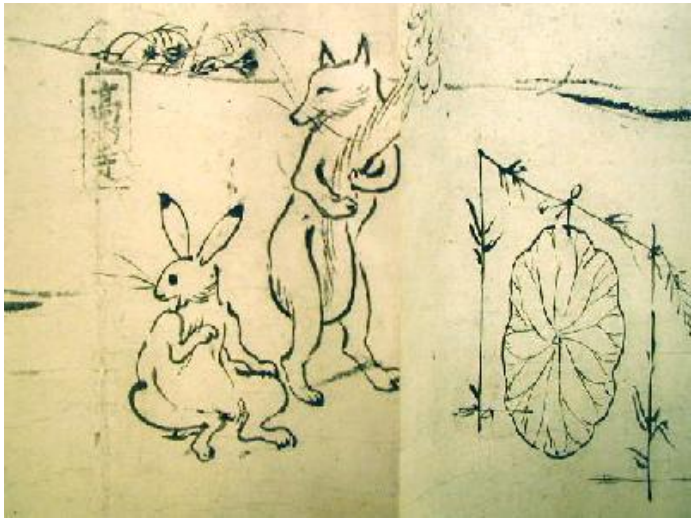
Per fer l'estudi es plantejaran diferents afirmacions sexistes buscant exemples que les corroborin, així com altres que les rebatin. També s'estudiarà l'obra de dos autors diferents, un home i una dona, creadors de dues obres molt famoses dins el món manga, per si en elles es poden trobar tics masclistes.

3. Manga

3.1. Origen i història

Les primeres aparicions del manga es troben entre el segle XI i el segle XII, quan apareixen els "*Chojugiga*", petites historietes humorístiques protagonitzades per animals, les quals van ser gravades sobre paper, que podien arribar a mesurar més de 25 m de llarg. Varen ser dibuixades pel monjo budista Toba no Sōjō. Les historietes es llegien de dreta a esquerra i representaven els animals fent diferents rituals i costums budistes per tal d'ensenyar als creients illetrats el correcte funcionament, significat i funció de cada celebració i/o ritual.

Amb el temps es van anar estenent i varen anar variant el contingut anant des de la cosmologia fins a històries d'amor o tires satíriques, tot i que no se sap la data exacta de l'aparició d'aquestes primeres obres "laiques" ni l'autor d'aquestes ja que la gran majoria eren anònimes o s'han conservat fins avui dia en molt mal estat.



Imatge 1:*Chojugiga* en el qual apareixen una guineu i un conill.

La següent aparició important en l'historia del manga no va ser fins al segle XVII on, enmig de l'Era Edo (1600-1867), el poble va mostrar un fort ressentiment en contra les condicions de vida i de treball. En aquella època va aparèixer el "*Ukiyo-e*", que significa "Quadres del món flotant", un estil artístic que consistia en gravats sobre el paper o fusta que eren unes paròdies polítiques on s'hi veia representat el dia a dia i els costums dels japonesos. Amb el temps es van diversificar els gèneres, fins a tenir gairebé tots els que existeixen avui en dia. A diferència del manga actual que és dibuixat en blanc i negre, el *Ukiyo-e* era dibuixat a color.

Cal també mencionar que en el *Ukiyo-e* tant homes com dones eren representats de manera realista i, encara que a les dones se les representaven sovint com a mestresses de casa, a vegades eren en actituds sensuals causants de pecat, cosa que coincidia amb el pensament de l'època. Se les dibuixava amb la cara arrodonida i les mans petites, cànons de bellesa de l'època.

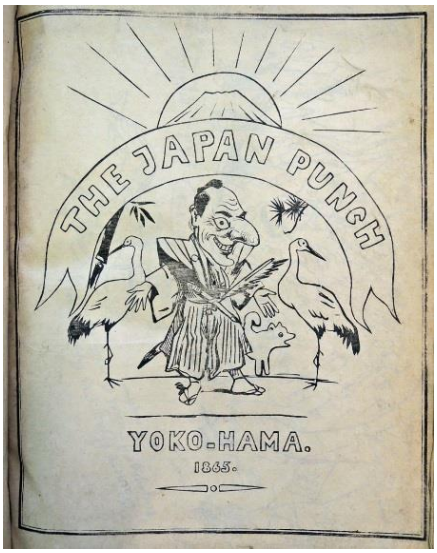
Imatge 2 i Imatge 3: Diferents exemples de l'*Ukiyo-e*. Es pot veure un actor japonès enmig d'una representació de teatre (esquerra), i una dona tocant un *shamisen* (dreta)

No va ser fins el 1814, on el dibuixant, gravador, pintor i *mangaka*[1] Katsushika Hokusai (1760-1849) va crear el terme de "manga", a partir de ajuntar els *kanjis*[2] de 漫 o "man" (involuntari) i 画 o "ga" (dibuix o pintura).

[1] *Mangaka*: Dibuixant de *manga*, normalment també és el guionista d'aquest.
[2] Kanji: Un dels tres tipus d'escriptura japonesa, és la més antiga i complicada de les tres

Imatge 4: Autoretrat de Katsushika Hokusai, 1839

La primera revista de manga, la “Japan Punch”, va aparèixer 1862. Escrita, dirigida i dibuixada per l’anglès Charles Wirgman, s’hi troben petites vinyetes carregades de crítica política i social. Tant el nom de la revista com el contingut eren una paròdia de la revista anglesa “Punch”, amb la que compartia temàtica i part del contingut, encara que sense permís de l’anglesa. Imposava així l’estil en blanc i negre a Japó, que feia que així es pogués estalviar temps i diners en l’entintat a color.



Imatge 5: Portada *de la revista “Japan Punch”*

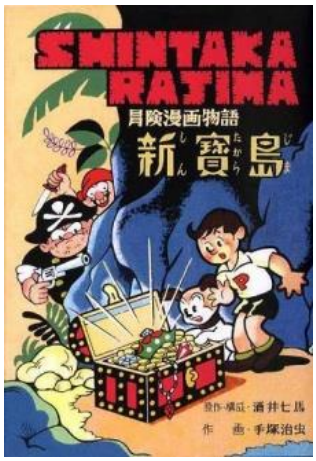
Al 1930 es va estrenar el primer manga que traspassaria les fronteres de Japó i tindria repercussió mundial: “*Ogon Bat*” (Traduït també com a “Golden Bat” o a Espanya com a “Fantasmagórico” en castellà). El manga tractava d’un semidéu justicier que havia estat congelat a l’Antàrtida durant milers d’anys, i que lluitava contra malvats en nom de la pau. És considerat avui dia el primer superheroi mai creat, que va inspirar el sorgiment de personatges tals com Batman i Superman (que apareixerien el 1939 i el 1938 respectivament).

Imatge 6: Ogon Bat

Durant la Segona Guerra Mundial, el món del manga va patir un forta opressió i censura per part del govern imperialista japonès, de manera que només es podien publicar mangues que tinguessin un sentit desmesuradament patriòtic i de xenofòbia contra tot Occident i Xina, amb la que tenia fortes tensions per culpa dels intents fallits d’expansió japonesa al llarg dels segles. Per altra banda, els

mangues que seguien aquestes normes eren altament subvencionats i distribuïts de manera gratuïta pel govern japonès.

Després de la Segona Guerra Mundial, el govern americà subvencionà els mangues que feien el contrari: alabar el govern americà i la globalització. Gràcies a l'abolició de les censures imposades durant la guerra, va començar un "boom" del manga, amb grans quantitats de nous treballs de diferents autors els quals no varen poder publicar durant la guerra. Dins d'aquests, cal destacar el manga "*Shin Takarajima*" (o "La nova illa del Tresor"), fortament inspirat en les animacions de Disney d'aleshores, que va marcar l'estil de dibuix de l'època: una gran quantitat de dibuixos minuciosos, amb personatges amb els ulls grossos i rodons, allunyant-se dels personatges realistes als que s'acostumava a fer en el *Ukiyo-e*, estil que cauria en declivi una dècada després de la seva creació.



Imatge 7: Portada del manga "*Shin Takarajima*" o "La nova illa del tresor"

També, arran del final de la guerra, Japó es va obrir al món com mai abans ho havia fet gràcies a les polítiques nord-americanes, cosa que va permetre que el món conegués el *Ukiyo-e*, i els mangues en general, i que també el Japó absorbís tot l'art i la cultura occidental a la que gairebé mai havia tingut accés (per exemple a la Exposició Universal de París de 1867, on es varen incloure varis *Ukiyo-e*, que varen entusiasmar als escriptors i artistes impressionistes).

Cal destacar l'obra del 1950 "*Jungle Taitei*" ("Emperador de la Jungla" o en català "Kimba, el lleó blanc"), protagonitzada pel lleó "Kimba". Es creu que Disney va plagiar la idea d'aquest manga (i pel·lícula anime) per fer la pel·lícula "El Rei Lleó", ja que els fets, el nom del personatge principal i part de la història principal són gairebé idèntics. Tot i així mai es va portar a judici per part dels creadors de *Jungle Taitei*.

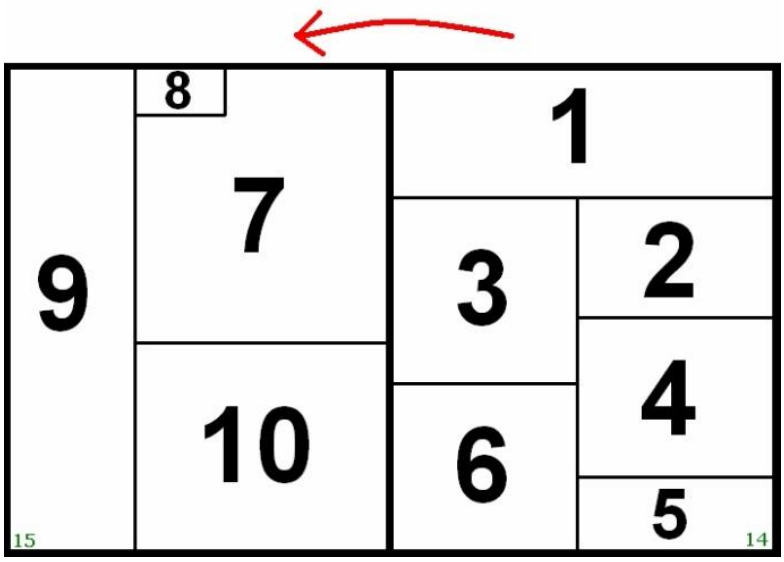
Imatge 8 i Imatge 9: Fotograma de l'adaptació a l'anime de "*Jungle Taitei*" (a l'esquerra), comparat a un de "*El Rei Lleó*".

A partir de mitjans del segle XX, el manga es va globalitzar: Les obres sortien de Japó i es varen començar a vendre arreu del planeta i a ser llegides per un nombre de lectors cada vegada més gran. Un exemple de la globalització del manga és l'obra "*One Piece*", que ha venut fins avui en dia més de 416 milions de còpies.

En els últims 20 anys, han començat a aparèixer un gran nombre de dones que decideixen dedicar-se a crear manga. Tot i que n'hi ha que s'hi han dedicat abans, la majoria solien amagar-se rere sobrenoms per por de ser assenyalades per la societat.

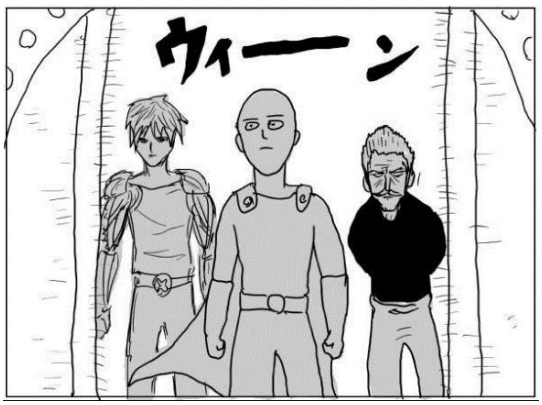
3.2. Les característiques del manga

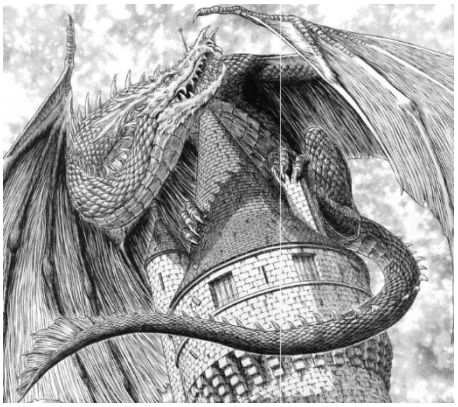
El manga es caracteritza per ser en blanc, negre i escala de grisos, encara que també se'n poden trobar edicions especials en color, i s'ha de llegir de dreta a esquerra. Actualment hi ha gèneres per a tots els gèneres, edats i gustos.



Imatge 10: Forma correcta de llegir manga.

No existeix cap tipus d'estil de dibuix que s'imposi sobre els altres, fent així que cada autor tingui el seu propi. Es pot trobar fàcilment des del simple traç del *webmanga*[3] de "*One Punch Man*" fins al fotorealisme de "*Berserk*".





Imatge 11 i Imatge 12: A la esquerra: "One Punch Man". A la dreta: "Berserk".

Hi ha tres calendaris diferents a l'hora de publicar els mangues al mercat: un nou capítol cada setmana (com els de la revista "*Shōnen Jump*"), mensual (com seria la revista "*Young Animal*"), o bé els indefinits (que fan un nou capítol sense cap tipus de calendari definit).

Independentment del calendari, hi ha 3 maneres diferents de publicar els mangues:

[3] *Webmanga*: Manga publicat en una web online

- Amb l'ajuda d'una editorial, que llança el manga junt amb altres mangues d'altres autors en les seves revistes (que poden ser mensuals o setmanals, o bé diferents revistes depenent del públic al que va adreçat), cosa que assegura un públic al teu manga. El problema és que l'editorial té un editor que sempre podrà censurar-lo o cancel·lar-lo si es dona el cas.
- Llençar-lo al mercat de manera autònoma (anomenat "*doujinshi*"), cosa que fa no dependre de l'editorial, però que no és gairebé mai rentable degut als costos d'impressió, distribució, comercialització, i això fa que es consideri gairebé sempre un "suïcidi econòmic".
- Penjar-lo *online*, que fa que no es depengui de l'editorial, estalvia els costos econòmics de l'auto publicació. D'aquesta manera però a vegades pot costar atreure el lector i amb el problema afegit de la pirateria i la publicació sense permís a altres pàgines web.

De manga en podem distingir diferents tipus, segons l'edat del públic al que estiguin dirigits, que són:

- Kodomo: En japonès significa "Nen". El *Kodomo* està dirigit a nens petits. La seva història és senzilla i amb temes com l'amistat i la família. Alguns dels mangues i animes *kodomos* més famosos són "*Doraemon*", "*Pokémon*" i "*Astroboy*".
- Shonen: En japonès significa "Noi". El *Shonen* està destinat a un públic jove, normalment a adolescents, i a vegades també a nens. Els seus principals temes són l'humor i l'acció. La revista més famosa és la "Shonen Jump", la qual publica mangues com "*One Piece*" o "*Gintama*".
- Shojo: En japonès significa "Noia Jove". El *Shojo* va destinat a un públic femení jove, normalment adolescents. Els seus temes principals són les històries d'amor, les "*magical girls*[4]" i les "*idols*[5]". Una de les revistes més famoses és la revista "*Shojo*".
- Seinen: En japonès significa "Home Jove". El *Seinen* va dirigit a un públic adult (de més de 16 anys). Presenta temes més adults, com la violència, i té les històries més complexes. Una de les revistes més famoses és la "*Young Animal*", que compta amb mangues com "*Berserk*".
- Josei: En japonès significa "Dona". El *Josei* va dirigit a un públic femení adult. Normalment tracta de temes més realistes que el *Seinen*, amb històries d'amor menys idealitzades que el *Shojo*. Una de les revistes més famoses és la "*Monthly Comic Zero Sum*".
- Ecchi: En japonès significa "Sexi". El *Ecchi* està enfocat a un públic masculí adult. Amb alt contingut sexual, normalment s'ensenyen el pits i/o la roba interior de les noies (si

[4] Magical Girls: subgènere de l'anime i el manga que consisteix en les aventures d'un grup de noies adolescents o estudiants de primària amb poders.
[5] Idols: subgènere de l'anime i el manga que consisteix en adolescents que es converteixen en estrelles del pop.

ensenyés més seria considerat un manga o anime "*Hentai*", que ja és pornogràfic). Les noies, en aquest gènere normalment tenen pits de volums irreals, cintures petites i gairebé totalment submises al noi. És normal que hi hagi alguna escena on hi apareixen noies amb poca o sense roba (amb censura o tapant-se com poden amb les mans) en situacions irreals. Alguns dels mangues (i anime) més famosos d'aquest gènere és "*To Love-Ru*" i "*High School DxD*". Es pot considerar que dins de gairebé cada anime i manga hi ha una mica de *Ecchi*.

Hi han dues maneres que ens arribin els mangues al públic occidental:

- Que una editorial aconsegueixi els drets de publicació i comenci a vendre-ho a les botigues. Aquest mètode pot ser lent ja que pot passar molt de temps des de que el manga es comenci a publicar a Japó fins que ens arribi aquí.
- Scanlation: Consisteix en l'escaneig (*Scan* en anglès) del manga en japonés, la digitalització i la traducció d'aquest. Normalment és publicat per Internet pel consum dels lectors més àvids de manga i està fet per fans, pel que a vegades pot tenir errors (gramaticals, escaneig de mala qualitat, etc.). En contrapartida, aquest mètode fa bastant de mal a les empreses publicadores de manga i a l'autor, ja que d'aquesta manera no reben els diners que generen les pàgines web publicadores.

Els mangues han estat augmentant en popularitat aquests últims anys a tot Occident, com podem comprovar que en convencions com a l'*Anime Expo* (Los Angeles) del 2016 varen assistir-hi 100.420 persones; el *Saló del Manga* a Barcelona del 2016, amb 142.000 visitants, la *Japan Expo* (París), que està previst que el 2017 compti amb 240.00 visitants. La convenció més gran d'aquesta temàtica es fa a Japó sota el nom de *Comic Market* (també s'en diu simplement *Comiket*) (Tokyo) i reuneix un total de més de 550.000 persones i ja passa per la seva edició número 93.

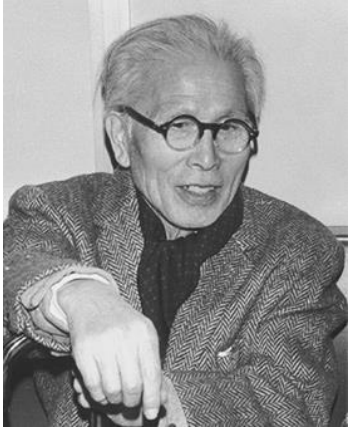
4. Anime

4.1. Història de l'anime

Actualment no es coneix quina és la primera animació japonesa, però es creu que podria ser "*Katsudō Shashin*", un petit film trobat en unes golfes, sense data ni autor conegut, encara que es creu que deu ser dels voltants de 1907. En el film, de només 50 fotogrames i 3 segons de durada, es veu un jove vestit de mariner, que escriu en una paret la paraula "*katsudō shashin*" (imatge animada), es gira i saluda l'espectador amb el barret.

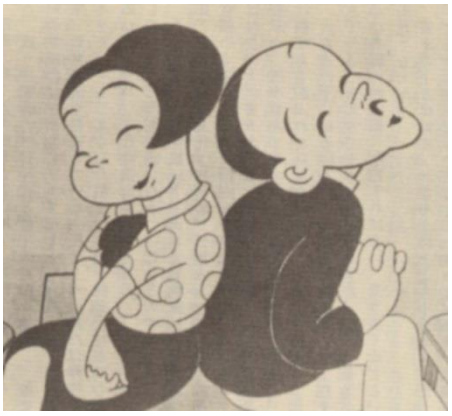
La següent obra de la que es té constància és del 1916, "*Imokawa Muzoko Genkanban no Maki*" ("La història del conserge Muzoko Imokawa"), que va tenir una mala acollida als cinemes degut a la seva mala qualitat. Per desgràcia, totes les còpies i imatges del film estan destruïdes o bé desaparegudes, i no se sap ni el tema ni el contingut de l'obra.

Des d'aleshores, es varen començar a posar als cinemes japonesos petites obres, de vegades minuts o segons, basats en històries tradicionals japoneses. Feien servir tres tipus d'animació: uns dibuixaven directament sobre cel·luloide, altres feien servir paper com a base, i d'altres dibuixaven sobre una pissarra i fotografiaven el dibuix per a cada fotograma. Qualsevol d'aquestes tres tècniques era extremadament lenta i cara, degut a la necessitat de dibuixar una vegada rere altra la mateixa escena per donar-li sensació de moviment. D'aquells temps en podem destacar Sanae Yamamoto (1898-1981), animador, director de cinema i cofundador de l'estudi conegut avui en dia com a Toei Animation (abans dit Toei Doga), i que és l'estudi d'animació més antic que avui en dia segueix en funcionament, a més de ser l'encarregat d'animar sèries mundialment conegudes com "*One Piece*", "*Bola de Drac*", o "*Dr.Slump*".


Imatge 13: Sanae Yamamoto

Durant els anys vint, la forta influència de Disney (empresa fundada el 1919),que amb la seva gran qualitat d'animació per l'època va gairebé monopolitzar el món de l'animació als cinemes, va sorprendre a la petita indústria japonesa que, encara en una fase bastant inicial de la creació d'animacions, es va veure forçada a rebaixar costos per poder sobreviure contra el gegant nord-americà. Això causà que la qualitat de l'animació baixés en picat, i per tant la seva producció i consum disminuís encara més, fins al punt en què es varen veure forçats a fer servir personatges de paper sobre fons estàtics per així poder rebaixar costos, ja que estaven forçats a treballar amb els petits pressupostos que tenien, i fer més ràpida la seva sortida al mercat per la seva comercialització.

No seria fins el 1933 que no s'estrenaria el primer film amb so d'origen japonès: "*Chiara to Onna no Yo No Naka*" ("El Món del Poder i de les Dones"), film en el que el protagonista, un oficinista japonès, casat amb una dona de 1'80 metres i 120 quilos que el maltracta, decideix tenir una aventura amb la seva secretaria. Al no existir cap tipus de "*Seiyū*" (actor de veu japonès), varen haver de contractar actors de teatre japonès. L'addició de veus en un film d'anime seria recordat en el món de l'animació japonesa si no fos perquè quatre anys més tard Walt Disney estrenaria a Estats Units la pel·lícula "*Snow White*", una revolució visual (ja que era a color) i sonora com mai l'animació havia vist.



Imatge 14: *Chikara to Onna no Yo No Naka*

Els animes d'aquella època estaven enfocats gairebé sempre cap a un públic infantil, amb un estil simple i d'història ràpida (sense profunditat de personatges ni desenvolupament d'història). Normalment tractaven sobre faules i llegendes tradicionals japoneses, com "Momotarō", o "El mico i el cranc".

Com que cada vegada els costos d'animar s'elevaven més, els estudis d'animació japonesos varen haver de buscar ajut en els patrocinadors locals: al final o al principi de la pel·lícula s'havia de fer publicitat sobre el producte del patrocinador i aquest podia opinar i canviar parts de l'animació al seu gust. Durant aquesta època, els estudis anaven tant curts de diners que acceptaven qualsevol entitat patrocinadora, no importava si eren empreses, escoles o bé el mateix govern. Per tant, l'animació del període prebèl·lic i bèl·lic es va centrar principalment en anuncis de companyies locals i curts educatius (com actuar en cas de terratrèmol, història i cultura japonesos, etc.) enfocats a un públic infantil. Varen trobar un gran suport en el Ministeri d'Educació, el qual fomentava que els nens anessin al cine, i que afavoria les sèries patriòtiques japoneses contra la cultura occidental. Un exemple destacat és "*Omocha-bako*" ("La caixa de joguines"), on personatges dels contes tradicionals japonesos lluitaven contra uns monstres amb la forma d'en *Mickey Mouse* (clara referència a Nord-Amèrica), per salvar un grup de nenes i nens que eren atacats mentre jugaven.

Imatge 15: Fotograma del film on es pot veure el personatge de llegendes *Momotarō* a punt de lluitar contra un Mickey Mouse gegant

Gràcies a les subvencions del govern, l'anime es va poder expandir amb certa facilitat dins el territori nipó, fins al punt que el 1942 s'estrena "*Momotarō no Umiwashi*" ("Momotarō, l'Àliga de Mar"), patrocinada per Ministeri de l'Armada de Japó. En aquest anime, en Momōtaro (nen que segons les llegendes japoneses va néixer d'un albercoc, i que amb l'ajuda d'un mico, un gos i un faisà va vèncer a uns dimonis), símbol de Japó, viatja a l'altre costat de l'oceà amb el seu portaavions juntament amb tot tipus d'animals (micos, conills, etc. que representen les altres potències asiàtiques) a lluitar contra un objectiu comú. Una cosa curiosa és que, encara que estava dirigida cap a un públic infantil, s'hi varen afegir imatges reals de l'atac de Pearl Harbor. Avui en dia és coneguda per ser el primer llargmetratge animat japonès amb 36 minuts de duració.

De la mateixa manera que va passar amb el manga amb la caiguda de l'Exèrcit Imperial Japonès el 1945, l'exèrcit americà necessitava canviar la forma de pensar de la població, reticent a tota influència exterior. Per això varen subvencionar diversos films japonesos que representaven l'exèrcit americà com un símbol de progrés, de democràcia i de llibertat, com un exemple a seguir pel poble nipó. Gràcies a això, i a l'eliminació de la censura imposada pel govern nipó fins aleshores, la indústria de l'animació japonesa va seguir avançant i evolucionant, encara que anant molt per darrere del gegant Disney.

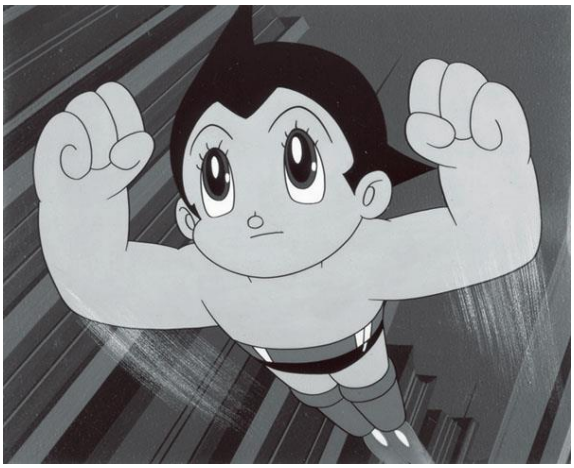
Cal destacar la pel·lícula "*Kujira"* ("La Balena"), de 1952, animada fent servir siluetes de colors fetes de paper de cel·lofana,en la qual un grup de mariners es topen amb una balena que els ataca enmig d'una tempesta, amb la mala sort que acaben engolits per aquesta. Dins de la balena hi troben una dona, per la qual els mariners comencen a lluitar entre si. Al final, la dona es transforma en sirena. Cal esmentar que guanyà el segon premi al Festival de Cine de Cannes, a més de rebre bones crítiques del pintor Pablo Picasso.

Imatge 16: A la esquerra, cartell de la edició del Festival de Cine de Cannes en el que la pel·lícula va ser presentada. A la dreta, fotograma del film "Kujira"

El 1956, la fusió de les companyies Nihon Dōga Eiga i Tōei Kabushiki-gaisha donaria lloc a l'estudi unificat de Toei Animation, que vuit mesos més tard portaria als cines la primera pel·lícula anime en color japonesa: "*Hakujaden*" ("La Serp Blanca"), fent servir la màxima tecnologia i el major pressupost per una animació que s'havia fet fins aleshores a Japó, i era l'adaptació de la llegenda xinesa del mateix nom, en la que un jove príncep s'enamora d'una serp convertida en dona. Es va necessitar l'ajuda de 13.590 persones en total per acabar-la a temps, i poder competir per primera vegada en igualtat de condicions contra el gegant Disney.

No va ser fins el 1963 que va aparèixer la segona sèrie anime (La primera va ser "Otogi Manga Calendar" el 1961, encara que sense gaire èxit i amb una durada de 3 minuts per episodi). Duria per nom: "*Tetswan Atom*" ("Astro Boy" per a la resta del món), i constava d'episodis setmanals de 30 minuts cadascun. Per poder permetre's els costos de la producció i poder realitzar un episodi setmanal, el director i mangaka de la història original,Osamu Tezuka, va idear un sistema de animació ràpida; separant en dues làmines diferents els personatges i el fons (que abans es solien dibuixar junts). Així s'estalviava haver de dibuixar el fons de nou per a cada fotograma. També guardava totes les làmines ja utilitzades per reutilitzar-les en escenes similars, només editant una mica per fer-ho encabir dins l'acció i que l'espectador no notés la reutilització. La producció va ser un èxit absolut entre l'audiència, repercutint en grans guanys per a la companyia i com a exemple al món que podria valdre la pena produir sèries animades.

El fenomen de les sèries per televisió donaria lloc a produccions que serien considerades les generadores de tot tipus de sèries actuals, com "*Mach Go Go Go*" ("Speed Racer", 1967), primera sèrie del gènere de carreres amb automòbil, com ara pot ser "*Redline*" (2009); "*Kyogin no Hoshi*" (L'estrella del Gegants, 1968), primera sèrie del gènere de la temàtica esportiva, com ara pot ser "*Diamond no Ace*"(2016); o bé "*Tetsujin 28-gō*" (L'Home de Ferro No.28, 1963), que seria la fundadora i font d'inspiració de la temàtica "*mecha*" (robots gegants controlats per persones), com ara pot ser "*Tengen Toppa Gurren-Lagann*" (2007).



Imatge 17: Tetswan Atom

Gràcies al format setmanal de les sèries, es varen poder crear noves produccions amb pressupostos més petits, creant un "boom" en la indústria, que trobava una sortida en la televisió contra el mur infranquejable que suposava Disney en el cinema i que els superava per molt en qualitat.

Això va ser així fins el 1988, quan es va estrenar "*Akira*", amb un pressupost extraordinari de més de 1 milió de Yens japonesos (8,8 milions d'Euros) i un equip que agrupava vàries de les companyies d'animació més importants de l'època com són *TMS Entertainment*, *Bandai*, *Kōdansha*, *Mainichi Broadcasting System*, *Sumitomo Corporation* i *Tōhō*. Amb una animació mai vista fins aleshores, la història s'ambienta a l'any 2019 on, després de la Tercera Guerra Mundial, Tokio s'ha convertit en una ciutat "*ciberpunk*[6]", on el govern ha experimentat amb poders sobrenaturals d'amagat. Un dia, el protagonista, Tetsuo Shima, aconsegueix el més gran dels poders sobrenaturals per part d'un desconegut. El film va aconseguir més de 6 milions de Yens Japonesos (51 milions d'Euros) de recaptació durant la seva sortida a taquilla només a Japó, va demostrar que l'anime no havia de ser

Imatge 18: Cartell de cinema de "Akira"

[6] Ciberpunk: temàtica futurista amb tocs de "*punk*"

només per a nens, sinó que podia prendre tocs més adults; com per exemple un estil de dibuix més realista i temes més filosòfics i profunds com la corrupció del poder i l'existència de l'ésser humà.

Avui en dia *Akira* és reconeguda com una obra de culte en l'animació, tant per la seva estètica com per la seva qualitat, que superava de molt la mitjana de l'època.

Durant aquell temps varen aparèixer les OVAs (Original Video Animation), és a dir, episodis extra de les diferents sèries que no afectaven la trama principal, o petites sèries de pocs episodis (d'1 a 12 episodis),que estaven disponibles en format físic (cassetes i DVD), de manera que incentivava al consumidor d'anime a comprar-ho per tenir accés a aquest contingut. Aquest format es va estendre ràpidament entre les companyies ja que, d'aquesta manera, aconseguien una major recaptació que no pas emetent-los per televisió, a més de poder independitzar-se de les cadenes televisives.

Durant les últimes dues dècades hi ha hagut una nova revolució a l'anime: el moviment "*moe*". El *moe* consisteix en dibuixar noies que es podrien considerar adorables.

El "Moe" o "Moé" (en japonès és utilitzat per a descriure l'apreci cap algú o alguna cosa), és un terme utilitzat per la cultura del manga i anime per referir-se a un tipus ideal de noia jove, els atributs d'aquesta busquen apel·lar als sentiments i/o al fetitxisme dels espectadors. Segueixen el patró de tenir els ulls grans, normalment ser baixetes i joves. Normalment, la sèrie no presenta cap tipus de violència ni acció a gran escala, amb gèneres com poden ser la música o el dia a dia d'institut d'unes estudiants.

No es pot datar exactament quan el *moe* va aparèixer en l'anime, però es considera que el gènere es sí es va consolidar el 1992, amb l'estrena de l'anime "*Pretty Soldier Sailor Moon*" (conegut normalment com a *Sailor Moon*). La sèrie tractava d'un grup de noies Amb els ulls grans, la cintura petita i una personalitat molt marcada que anaven a l'institut, tenien poders màgics i lluitaven contra tot tipus de poders malvats.

Imatge 19: Sailor Moon

Des d'aleshores, l'estil de bastants animes s'han vist fortament influenciat per aquest tipus d'estil, fins al punt en què gairebé hi ha sèries que es basen en el *moe* per atreure a l'espectador, com pot ser "*K-On!*" o "*Hibike! Euphonium*".

Imatge 20: Comparació de l'estil *moe* antic amb l'estil *moe* modern

4.2. Les característiques de l'anime

El nom que se li dona, "anime", és una abreviació de la paraula anglesa "animation" (animació). Encara que a Japó es fa servir per tot tipus de animació, ja sigui d'occident o del mateix Japó, a occident ha pres el significat de "animació japonesa", mentre que la resta de animació es coneix com "dibuixos animats".

Cal remarcar que l'anime no consisteix només en sèries de televisió, sinó que també és les pel·lícules i les OVAs.

Actualment, els mètodes d'animació s'han diversificat i economitzat. Alguns mètodes són:

- L'animació 3D, en la que s'utilitzen models dels personatges (com si fossin titelles) i consisteix en moure aquest model en comptes de dibuixar-lo varies vegades.

Imatge 21: Model de personatge 3D

- Animació digital: semblant a l'animació tradicional, però dibuixat en ordinador, que fa el dibuix més net i més barat. A més es poden utilitzar programes perquè es dibuixi automàticament el moviment entre dos fotogrames diferents

Imatge 22: "*Berserk: Golden Age Part 1 – The Egg of the King*" mostra una barreja de animació 3D i digital.

Hi han diverses fonts d'on es pot treure el guió d'un anime a part del manga (encara que aquest mètode és el més comú); pot ser original (creatdes de zero per a l'animació), basat en una *light novel*[7], tret

[7] Light novel: novel·la que es publica en forma de capítols, normalment acompanyades d'imatges per ajudar la immersió del lector

d'una "*web novel*" (com una *light novel* però publicada *online*), basat en un videojoc, en fets històrics, en llegendes populars (ja siguin japoneses o de la resta del món), en novel·les clàssiques, etc.

Actualment, les sèries anime consten normalment de 12 episodis per temporada (amb excepció d'alguns que en duren 24), que són emesos a televisió un per setmana, començant el primer episodi la setmana que inicia una nova estació; fent 4 temporades diferents en total per any (hivern, estiu, primavera i tardor). D'aquí el nom anglès de les temporades: "*Seasons*".

Existeixen algunes excepcions amb les sèries anime extraordinàriament llargues, com serien "*OnePiece*", "*Dragon Ball*", "*Naruto*", etc. En aquests casos els episodis són emesos cada setmana, però no depenen de les temporades.

Un episodi d'anime dura uns 23 minuts en total i compta amb un *opening* (crèdits inicials acompanyats amb música) i un *ending* (crèdits finals acompanyats de música).

Encara que l'anime va ser creat per al consum del públic japonès, s'ha anat estenent globalment fins arribar al públic occidental, primer gràcies a les cadenes de televisió, on últimament la seva emissió ha anat minvant; després ha seguit arribant a nosaltres gràcies al anomenat "*fansub*" i el "*fandub*".

- El "*fansub*" consisteix en la subtitulació de l'anime directament del japonès, per després penjar-lo en alguna pàgina web. Com el seu nom indica, està feta per fans i per a fans de l'anime. Aquest és el mètode més ràpid pel qual ens arriba anime a la resta de públic no japonès.
- El "*fandub*" consisteix en el doblatge[8] de l'anime. Fet per fans, aquest mètode és molt més laboriós i car, amb l'afegit de la necessitat d'haver de necessitar una quantitat molt més gran de gent per a posar les veus i completar-se.

En quant als gèneres d'anime, són els mateixos que en el manga.

5. El fanservice

El "*fanservice*" és un terme utilitzat a Internet per definir l'acció per part dels productors de productes audiovisuals i consisteix en donar-li al seguidor de qualsevol sèrie, videojoc, pel·lícula, etc. el que ell vol i espera. Aquesta pràctica és bastant comuna, ja que fa incrementar el número de espectadors i és un recurs que sol fer riure o provoca nostàlgia a l'espectador. Exemples d'això a Occident seria que a

[8] Doblatge: Fet de doblar, nom que se li dona al fet de traduir les veus fent-ne servir dobladors del idioma desitjat

la sèrie americana de "*The Simpsons*" hi hagi una de les seves introduccions que sigui una paròdia de la de la sèrie "*Game of Thrones*": no aporta res a la sèrie en si mateixa i està fet només per provocar nostàlgia i gràcia als fans d'ambdues sèries.

Imatge 23 i Imatge 24: Introducció de *Els Simpsons* que fa referència a la de *Joc de Trons* comparada amb aquesta

El *fanservice* és present tant a Orient com a Occident, encara que a Japó pren un to més masclista comparat amb la resta del món. Per acontentar al seguidor, hi han diferents situacions que no tenen res a veure amb el contingut de la sèrie i que només existeixen per a la pura recreació del fan. Exemples d'aquestes situacions serien dibuixar les noies amb proporcions irreals, situacions impossibles amb final eròtic, etc.

6. Mangakes destacats

Donat que el món del manga i anime és molt ampli i divers, es fa un estudi concret entre dos mangakes, home i dona, que són en Hirohiko Araki i la Hiromu Arakawa, que creen mangues del mateix gènere i que, a priori, no semblen ser masclistes, ni per la temàtica ni pel traç.

S'ha triat a Hirohiko Araki ja que la seva obra més famosa, *Jojo's Bizarre Adventure*, és una de les obres més famoses a Japó, que ha influenciat a tota una generació de nous *mangakes* i aconsegueix que, després de tres dècades, la seva obra desperti passió en nous fans.

Imatges 25, 26, 27 i 28: Diferents exemples de dibuixos fets per fans de *Jojo's Bizarre Adventure* basant-se en aquesta obra

En el cas de Hirohiko Araki, és la dona mangaka que ha aconseguit més fama en el món del manga fins al moment, amb la seva obra més famosa, *Fullmetal Alchemist*, ha venut més de 50 milions de còpies només al Japó.

6.1. Hirohiko Araki

Imatge 29: Hirohiko Araki (escrit en kanji com a 荒木飛呂彦), mangaka japonès.

Nascut el 7 de juny de 1960 a la prefectura de Sendai, província de Miyagi, Japó, en Hirohiko Araki, començà a dibuixar als 8 anys, d'amagat als seus pares, sota la influència de mangues dels 70, i

influenciat també pel pintor francès Paul Gauguin i les escultures renaixentistes, com ell mateix ha dit en més d'una ocasió.

Començà a presentar la seva obra a les editorials mentre estava a l'institut, però totes el van rebutjar. Quan va viatjar a Tòquio a preguntar el perquè del rebuig de les seves obres, va ser fortament criticat per l'editor principal de la revista Shueisha. Però després, aquest li va recomanar que arreglés els errors que li havia comentat i presentés el manga als premis Tezuka que es celebraven cinc dies més tard. Així ho va fer i guanyà el primer premi amb el manga "*Poker Under Arms*".

Des d'aleshores ha seguit dibuixant per l'editorial Shueisha, i el seu estil ha anat variant des del carregat d'ombres que solia fer fins a un de més clar, amb un estil en el que homes i dones són dibuixats gairebé iguals.

Mangues que ha escrit i dibuixat:

- Poker Under Arms (*Busō Pōkā)* (1980)(Oneshot[9])
- Outlaw Man (*Autorō Man*, "L'Home Fora De La Llei") (1981)(Oneshot)
- Say Hi to Virginia (*Bājinia ni Yoroshiku)* (1982)(Oneshot)
- B.T. The Wicked Boy (*Mashōnen Bī Tī)* (1982) (Oneshot)
- Cool Shock B.T. (*Mashōnen Bī Tī*) (1982-1983) (6 Capítols)
- Gorgeous Irene (*Gōjasu Airin*, "La Meravellosa Irene") (1984-1985) (2 Capítols)
- The Lives of Eccentrics (*Henjin Henkutsu Retsuden*, "La Vida Dels Excèntrics") (1989-2003) (7 Capítols)
- Under Execution Under Jailbreak (*Shikei Shikkōchū Datsugoku Shinkōchū)* (1994) (Oneshot)
- Dead Man's Questions (Preguntes del Home Mort) (1999) (Oneshot)
- Jojo's Bizarre Adventure (*JoJo no Kimyō na Bōken*, "L'Extanya Aventura d'en Jojo") (1987) és un manga que compta amb un total de 120 volums, que es diferencien en 8 parts distintes, i que ha rebut una adaptació en forma d'OVA i adaptacions a l'anime que arriben fins a la quarta part en el 2017. Començà a publicar-se el 6 de desembre de l'any 1986 a la revista "*Weekly Shonen Jump*", i actualment segueix en emissió. Va començar sent un manga setmanal, però el 2004 passà a ser mensual, passant així a la revista "*Monthly Shonen Jump*". La història tracta d'en Jonathan Joestar (al que els seus amics es refereixen amb el sobrenom de "Jojo", igual que a la resta de protagonistes de la obra) i la seva disputa contra en Dio Brando, qui està disposat a tot per tal de quedar-se amb el poder i la fortuna de la família Joestar. En cada part del manga, se'ns presenta un membre diferent de la línia genealògica de la família Joestar, prenent a cada part tocs més fantàstics, des de

[9] Un Oneshot és una obra de manga feta per només durar un sol volum, amb uns 3-4 capítols

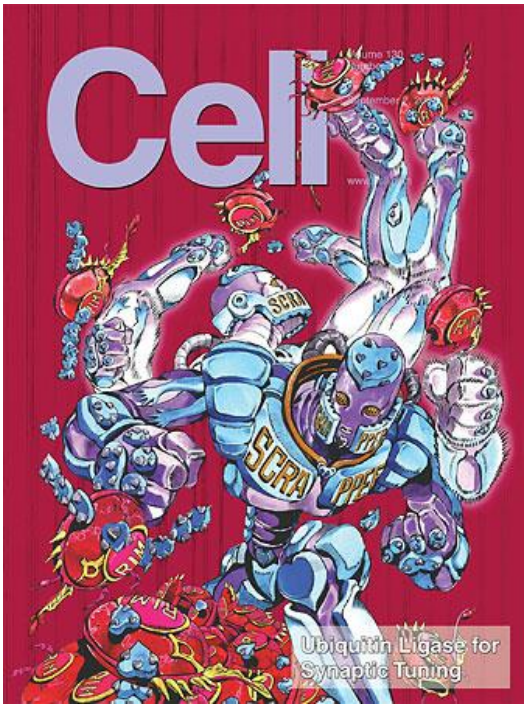
vampirs fins a entitats que van més enllà de la realitat i que poden controlar a voluntat, anomenades "*Stands*[10]".

Imatge 30: Portada de la revista Weekly Shonen Jump
#940, la estrena de "*JoJo's Bizarre Adventure*".

També ha fet il·lustracions per marques com *Gucci* i portades d'àlbums de música. Cal destacar la portada del número de la revista anglesa de biologia "*Cell*" en el que havia de representar a la seva manera la proteïna SCRAPPER (que en anglès vol dir "petit però valent"). Aquesta proteïna regula les sinapsis del sistema nerviós central. Es creu que podria ser molt important en l'estudi de l'Alzheimer.

Imatge 31: Aparador de Gucci amb les il·lustracions de Hirohiko Araki

[10] Stand: Segons la Jojo's Bizarre Encyclopedia: "Un Stand (…) és una manifestació física del esperit de lluita d'un ésser viu (…) només visible per a altres usuaris d'aquest poder"



Imatge 32: Representació d'Araki de la proteïna SCRAPPER, portada de la revista "Cell".

6.2. Hiromu Arakawa

Imatge 34: Hiromu Arakawa (en japonès 荒川弘), *mangaka* japonesa

Nascuda el 8 de maig del 1973 a la prefectura de Tokachi (illa de Hokkaidō), Hiromu Arakawa va ser la quarta filla d'una família de ramaders. Ja des de petita va passar gran part del temps ajudant a la seva

família en les feines del camp i a cuidar vaques. Graduada en Agricultura, va decidir dedicar-se al manga i, després de fer uns cursos de pintura a l'oli i mudar-se a Tokio, va començar a dibuixar petites paròdies i *4-koma*[11] amb els seus amics. Més tard va començar a fer d'ajudant del mangaka Hiroyuki Etō.

El 1999 va guanyar el premi "Shōnen GanGan" amb la seva primera obra, "Stray Dog" (Gos de Carrer). El premi consistia en un contracte amb l'empresa Square Enix per poder publicar a la seva revista, "*GanGan*", on ha publicat la majoria dels seus mangues. Fins ara (2017), quatre de les seves obres han sigut portades a l'anime.

És difícil trobar imatges reals de l'autora, ja que només apareix en entregues de premis per alguna de les seves obres. Normalment el seu "avatar" (personatge amb el que es representa a si mateixa) és una vaca amb ulleres.

Les seves obres són famoses i influents entre el públic jove, com ho demostra que, un any després de l'emissió de l'anime de *Silver Spoon* (una de les seves obres, amb temàtica del dia a dia en una Escola Agrícola), les peticions d'inscripció a l'Escola de Granja de Obihido, Japó han augmentat un 110%.

Imatge 33: Autoretrat de Hiromu Arakawa

Obres:

- Stray Dog ("Gos de Carrer") (1999) (Oneshot)
- *Shanghai Yōmakikai* ("Dimonis Fantasma de Shanghai") (2000) (Oneshot)
- Fullmetal Alchemist (*Hagane no Renkinjutsushi*, "L'Alquimista d'Acer") (2001–2010) (Sèrie). En un món on existeix l'alquímia, on la norma principal és "l'Intercanvi Equivalent": per aconseguir alguna cosa has de sacrificar una altra cosa d'igual valor, els germans Elric (Edwars i Alphonse), uns nens amb gran potencial com a alquimistes, intenten reviure la seva mare morta mitjançant aquest art. Però la màgia falla, i el germà gran perd una cama, i el petit tot el cos. Per poder lligar l'ànima del germà petit a una vella armadura, el germà gran sacrifica el seu propi braç. La història se situa anys després de l'accident, amb els germans buscant la "Pedra Filosofal[12]" per tal de tornar els seus cossos a la normalitat.

[11] 4-koma: petites històries de només 4 panells en total, que es llegeixen verticalment
[12] Pedra Filosofal: Segons Fullmetal Alchemist, la Pedra Filosofal té l'habilitat de poder fer servir l'alquímia saltant-se la llei de l'Intercanvi Equivalent, és a dir, crear coses del no-res

- Raiden-18 (2005) (Oneshot)
- *Sōten no Kōmori* ("Un Ratpenat en el Cel Blau") (2006) (Oneshot)
- *Jūshin Enbu* (Hero tales, “Llegendes Heroiques”)(2006–2010) (Sèrie)
- Noble Farmer (*Hyakushō Kizoku*, Granger Noble) (2006-) (Sèrie)
- Silver Spoon (*Gin no Saji*, “Cullera de Plata”) (2011–) (Sèrie)
- The Heroic Legend of Arslan (*Arslan Senki*, “La Llegenda Històrica de l’Arslan) (2013–) (Sèrie)

7. El masclisme

Segons la definició del diccionari de l’Institut d’Estudis Catalans, el masclisme és:

“m. [LC] [SO] Actitud basada en l’atribució de superioritat a l’home sobre la dona.”

El masclisme és un ideal pel qual l’home està per sobre en tots els aspectes de la vida i la dona l’únic que ha de fer és estar al seu servei i complaure’l. L’home és qui treballa i guanya diners, qui decideix, jutja i aplica justícia, mentre que la dona ha de ser submisa, cenyint-se a un rol de mare i esposa complaent. Una dona no ha de pensar, per això ja hi ha l’home.

El masclisme percep que tot allò que estigui fet per una dona és directament inferior a allò fet per un home.

El pensament invers al masclisme és el femellisme, un neologisme que ve a ser la misàndria, és a dir, el rebuig de l’home, que reafirma una superioritat de la dona en la societat. Cal no confondre el femellisme amb el feminisme, sent el segon el moviment que busca el desenvolupament de la societat i de l’individu independentment del gènere.

La història del masclisme és difícil de rastrejar ja que sembla que sempre hagi existit. Avui en dia encara és molt present, tot i que s’estan fent esforços per lluitar-hi en contra, i sembla que progressivament les persones comencen a prendre consciència sobre les desigualtats existents.

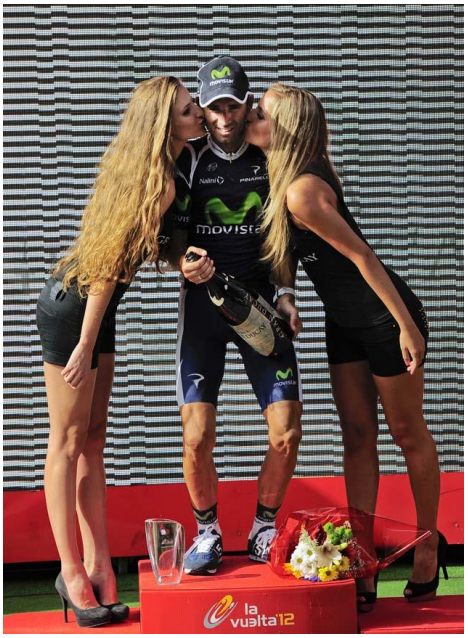
Alguns exemples de masclisme es poden trobar en diferents àmbits:

- **Periodisme**:

- Quan en les notícies informen d'una agressió mortal a una dona s'hi refereixen com que "ha perdut la vida", "ha mort", "s'ha trobat sense vida", etc., en comptes de dir que ha estat assassinada per un home.
- Quan a les notícies surt una dona important el primer que es comenta és el seu aspecte abans i no la importància de la seva fita.

Imatge 35: Notícia en què es ressalta l'aparença de la noia abans que les seves fites esportives

- Les hostesses en les competicions esportives, que estan aguantant el para-sol pels corredors de moto GP o Formula 1 o bé les que fan un petó al guanyador de la Volta Ciclista hi són per fer bonic.



Imatge 36: Hostesses fent-li un petó al guanyador de la Volta Ciclista 2012

- **Legislació**:

- El primer país on es va legalitzar el vot femení va ser a les Illes Pitcairn l'any 1838 i l'últim país en legalitzar-lo va ser l'Aràbia Saudita el 2015. A Espanya no es va legalitzar fins l'any 1931, durant la Segona República.
- A Rússia es va aprovar el 27 de gener del 2017 una llei que despenalitza la violència domèstica, sempre que no posi en perill la salut de l'agredida. Segons els que proposen la llei, ho fan per a "preservar la tradició", això significa que es podrà agredir la parella sense cap tipus de càstig per part de l'estat sempre que, com a màxim deixi morats i/o ferides.
- A Catalunya, es pot decidir si el primer cognom d'un bebè és el del pare o el de la mare a partir del 30 de juny de 2017. També cal esmentar que en molts països, quan una parella es casa , la dona adopta el cognom del marit i perd el seu.

- **Entorn social**:

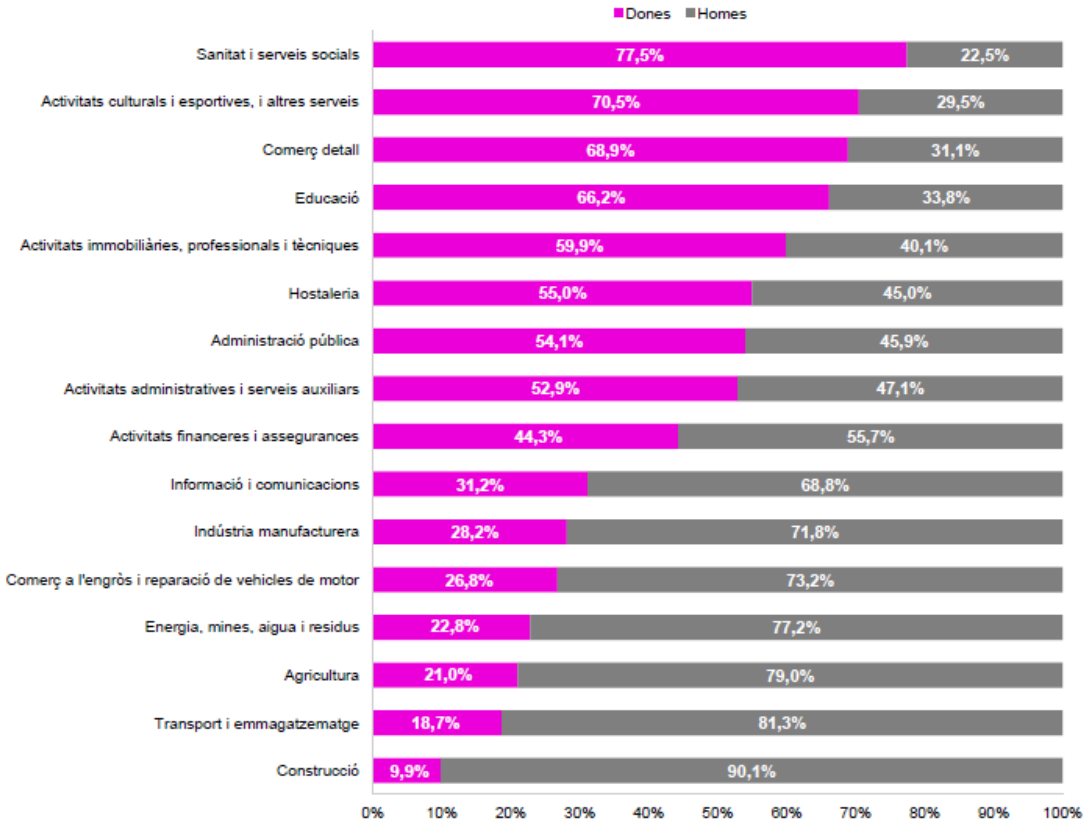
- Segons dades del Institut Català de la Dona, fins el juliol de 2017 hi ha hagut 6.545 víctimes de violència masclista en l'àmbit de la parella a Catalunya, 5 de les quals han resultat en víctimes mortals. Dins l'àmbit familiar, hi ha hagut 1.663 víctimes i 4 casos de mutilacions genitals femenins.
- Mentre l'home se'l valora per la seva capacitat adquisitiva o el seu poder, a la dona se la valora principalment pel seu aspecte físic, fet pel qual la dona sembla que estigui obligada a cuidar la seva aparença externa.

Accions socialment exigides	Dones	Homes
Depilar (cames, aixelles, engonals, etc.)	Sí	No
Treure o delimitar el pèl facial	Sí	Sí
Maquillatge	Sí	No
Tenyir per tapar canes	Sí	No
Cos amb aparença juvenil	Sí	No
Sabates de taló	Sí	No
Vestits que marquin el cos	Sí	No
Portar complements (bosses de mà, arracades, etc.)	Sí	No

Imatge 37 i Imatge 38: Nicole Kidman i Florentino Pérez: mentre que ella se la jutja pel seu aspecte físic, a ell se'l considera pel seu poder econòmic

- **Entorn laboral**:

- A Catalunya segueix havent una diferència salarial de mitjana del 26% entre dones i homes.
- Hi segueix havent una gran diferència en la ocupació en els sectors segons el sexe, segon es pot observar en la següent gràfica:



Imatge 39: "*Catalunya - Població ocupada per branca d'activitat i sexe*" segons el 4rt trimestre del 2016

- Un 69,2% dels càrrecs de directors i gerents són ocupats per homes, mentre que les dones representen un 57% dels alumnes amb títols universitaris
- La mentalitat masclista creu que les dones tenen el deure de fer les feines de la llar, cuidar dels nens i els ancians, etc., mentre que l'home ha de ser el que treballa i el que té dret al lleure. Un exemple d'aquesta mentalitat la podem trobar en les joguines per a nens petits: en el cas de les nenes s'anuncien cuines de joguina mentre que pels nens tobem cotxes i altres productes d'oci.

Imatge 40: Anunci de una planxa de joguina per a nenes, que a més a més afirma que tasques com aquestes són divertides

Imatge 41: Anunci de cotxes de joguina enfocat per a nens

- **Publicitat**:

- La cosificació de la dona[13] és un element present en la publicitat del dia a dia, usant-la com a un medi per atraure sexualment a l'espectador més que representar la marca que anuncien.

[13] Cosificació de la dona: fer ús de la dona o de la seva imatge per finalitats que no la dignifiquin ni com a dona ni com a ésser humà.

Imatge 42: Anunci de proteïnes per aprimar en el que apareix una dona totalment sexualitzada

8. Afirmacions masclistes en el món del manga i l'anime

El món manga i anime segueixen molts estereotips masclistes que, tot i provenir del Japó, són els mateixos que tenim aquí. En aquest apartat es formulen vàries afirmacions o situacions i se'n busquen un o més exemples clars que es poden trobar en els mangues i animes.

Per dur a terme aquest apartat no s'ha tingut en compte material pornogràfic (*Ecchi* i *Hentai*).

8.1. Les dones són sempre la víctima i l'home les ha de rescatar

Ja des de petits, se'ns ha inculcat que les noies sempre necessiten un "príncep blau", ja que elles són les febles i necessiten un home que les rescati. Aquest concepte també s'aplica a l'anime i el manga, en podem trobar varis exemple, un d'ells és "*Sword Art Online*".

Sword Art Online

A *Sword Art Online*, se'ns presenta l'any 2024 on, durant l'estrena d'un videojoc, la gent es veu atrapada dins d'aquest. Per poder-ne sortir, hauran de passar per tot tipus de proves mortals per aconseguir la seva llibertat.

L'Ayano Keyko és un personatge secundari que és salvada varies vegades pel protagonista, en Kirito, mostrant-la com un personatge dèbil, que al final acaba tenint sentiments cap al protagonista. És salvada d'un grup de monstres-mico, d'un grup de mercenaris i d'un monstre-planta. Cada vegada que està en perill demana ajuda en comptes de intentar lluitar, menys en el cas del monstre-planta, ja que aquest la penja del revés, i està més preocupada perquè potser en Kirito li veu les calcetes que no pas de morir.

Imatge 43: L'Ayano a punt de morir devorada, però preocupada per si se li veuen les calcetes

Les *light novels* originals han estat creades per un home, en Reki Kawahara.

8.2. Les dones sempre tenen papers secundaris

En un món masclista, la història es desenvolupa gràcies a l'acció masculina. L'aparició de les dones sol ser de pur acompanyament o per fer ressaltar encara més l'acció de l'home.

Kiseijuu: Sei no Kakuritsu

"*Kiseijuu"* (Paràsit), es basa en un món on, un dia, apareixen uns paràsits semblants a uns cucs, que comencen a parasitar els caps de les persones i acabant prenent el control del seu cos i ment. El protagonista, en Shinichi Izumi, és parasitat per un d'aquests éssers, però a la mà en comptes del cap, de manera que a partir d'aleshores necessitarà l'ajuda del seu paràsit per evitar que la resta de parasitats el matin.

Imatge 44: En Shinichi Izumi amb el paràsit de la seva mà, en "*Migi*"

En aquesta sèrie, cap noia té un paper principal, només papers secundaris, com són:

Kana Kimishima: Noia que ràpidament es fa amiga d'en Shinichi, i després s'enamora d'ell. Però ella té una espècie de "poder" inexplicable: pot detectar les persones infectades i nota que ell té alguna cosa distinta a la resta de gent. Però no sap diferenciar entre els paràsits i acaba assassinada per un infectat al confondre'l amb en Shinichi.

Satomi Murano: Amiga de la infància d'en Shinichi, estan enamorats l'un de l'altre, encara que mai s'ho han confessat. Aquest personatge és utilitzat només per, entre lluita i lluita del protagonista, ensenyar com el seu dia a dia i la seva personalitat va canviant, ja que ella nota com ell es va tornant més fred i desconfiat amb la gent que l'envolta.

Imatge 45: L'Izumi portant en braços la Satomi, indefensa i aterrada

El manga original ha estat creat per Hitoshi Iwaaki, un home.

8.3. Són les encarregades de netejar/ cuidar nens o ancians/cuinar...

Durant molts anys, el paper de la dona ha estat rebaixat a l'única tasca de casar-se, tenir fills i cuidar d'aquests i dels ancians i fer totes les tasques domèstiques. Aquest pensament sobre el paper de la dona encara perdura en algunes de les obres japoneses.

Detectiu Conan

La història de Detectiu Conan tracta d'un noi, en Shinichi Kudo, un estudiant que ajuda a la policia com a inspector. Un dia, un grup criminal li fa prendre una droga que l'hauria d'haver matat, però és transformat en nen. Aleshores decideix adoptar un nou nom, el de Conan Edogawa i és adoptat per la seva amiga de la infància Ran Mouri, que viu amb el seu pare.

La Ran Mouri és una noia de 16 anys que, a és a més d'estudiar, es dedica netejar i cuinar en comptes del seu pare, un inspector privat que, a part de no fer bé la seva feina i gairebé mai tenir cap client, és un borratxo mandrós amb una alta autoestima.

Imatge 46: Ran Mouri preparant-se per fer el dinar mentre que el seu pare es dedica a dormir i mirar la televisió

El manga original ha estat creat per Gosho Aoyama, un home.

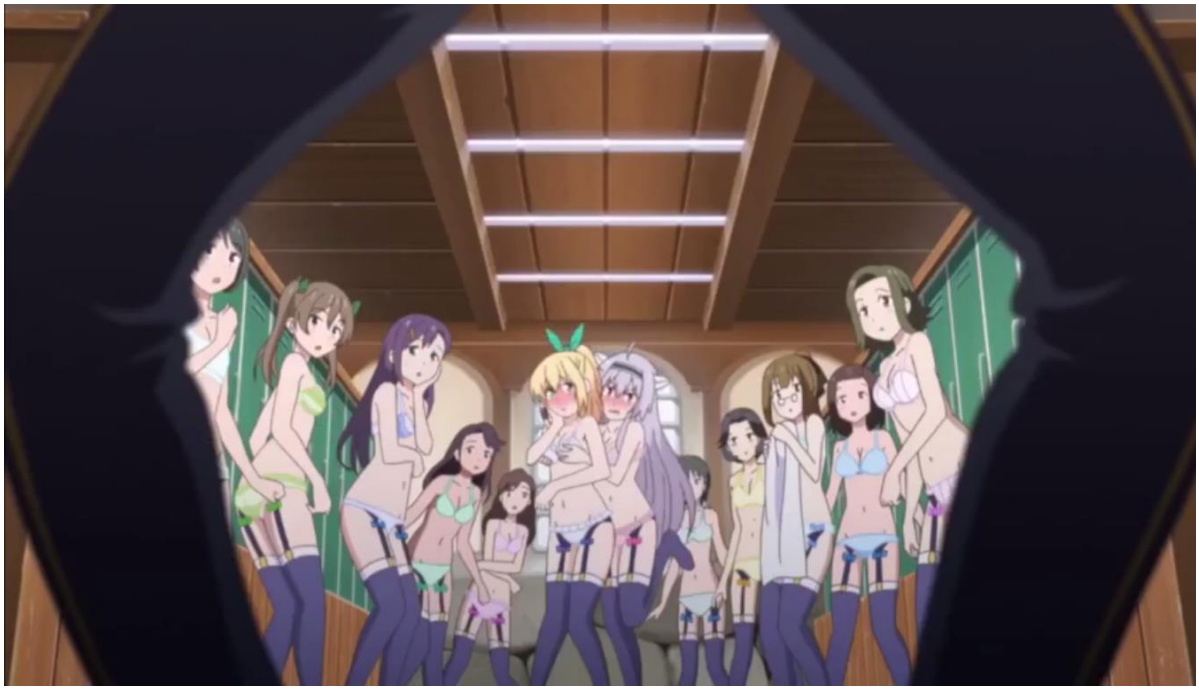
8.4. La dona és un objecte sexual/ decoració

En el manga i l'anime, el cos femení és un objecte bonic i provocatiu que s'utilitza com un reclam per vendre més.

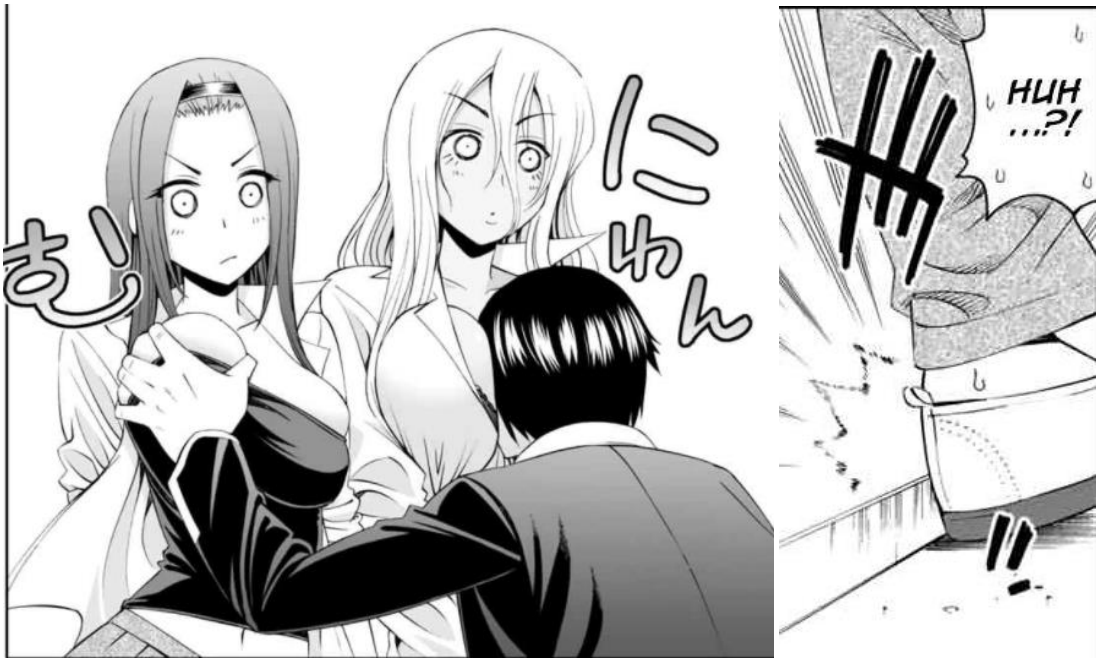
Gran part de la culpa el té el *fanservice*, terme que ja s'ha mencionat anteriorment en quest treball, però que ara s'ampliarà per explicar aquest apartat.

En les sèries anime en el que el protagonista va a un institut és bastant normal que passi la típica situació en el primer episodi que xoqui amb una noia i acabin tots dos per terra, ell agafant-li el pit sense voler. Alguns fans opinen que aquest tipus de situacions es repeteixen en excés i acaben cansant, i per això a algunes d'aquestes escenes se les ha acabat anomenant "*escena clixé*", és a dir, que ha estat repetida tantes vegades que ha perdut el seu significat original. Uns altres exemples serien els episodis en què les noies van a la platja/ banys termals o bé l'escena en què el protagonista entra en el vestidor de les noies sense voler mentre que estan totes canviant-se.

Imatge 47: Clixé del noi caient sense voler als pits de la noia en "*Gakusen Toshi Asterisk*"



Imatge 48: Típica escena on el protagonista entra en un vestidor femení mentre que totes les noies s'estan canviant de roba a "*Rokudenashi Majutsu Koushi to Akashic Records*"



Imatge 49: Clixé del noi caient sense voler als pits de les noies, al manga "*12 Beast*"

Les obres originals dels tres exemples proposats han estat creats per homes.

8.4.1. Les dones han d'anar amb roba provocativa

Des d'un punt de vista masclista, una noia bonica és agradable a la vista, i com menys roba porti i més se li marqui el cos, més bonica serà. La cosificació de la dona ajuda a les ventes del producte.

Kill la Kill

Kill la Kill ens situa en un prestigiós institut on el Consell Escolar té el control total sobre l'acadèmia, sent la presidenta del Consell Escolar la més poderosa. Un dia, arriba una alumna d'intercanvi amb una actitud rebel davant el poder, mitja tisora gegant i una missió: venjar la mort del seu pare, mort fent servir l'altra meitat de les tisores.

Imatge 50: Ryūko, la protagonista, portant el vestit especial "*Senketsu*", el qual li proporciona una velocitat i força sobrehumana

El vestit de la imatge superior és un clar exemple de la utilització del cos de la dona. Les vestimentes femenines solen ser gens pràctiques i gairebé increïbles, mentre que els homes en la mateixa sèrie vesteixen d'una manera radicalment distinta.

Imatge 51: Uzu Sanageyama, un dels antagonistes

Les diferències són més que evidents entre ambdós personatges. Mentre ella porta una roba gairebé irreal, ell porta una roba més pràctica i còmoda.

L'anime ha estat dirigit per Hiroyuki Imaishi i el guió ha estat escrit per Kazuki Nakashima, ambdós homes.

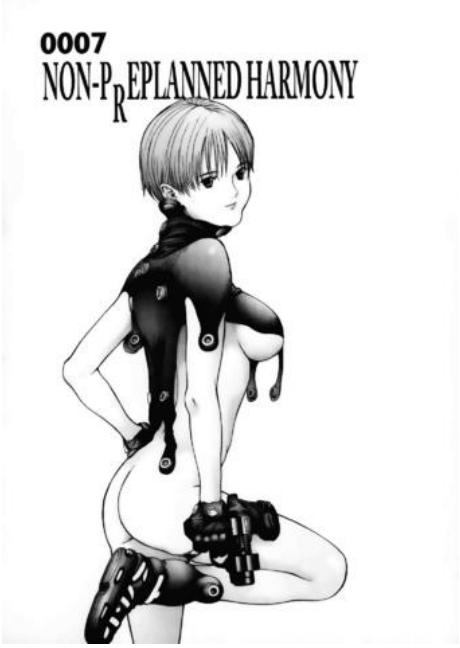
8.4.2. Dibuixar-les amb postures "sexis"

El tipus de postura en què es dibuixa a la dona segueix tractant-la com un objecte sexual i decoratiu. Un home ha de ser valent, resolutiu i enginyós, mentre ella ha de ser agradable a la vista.

Gantz

A Gantz, se'ns presenta un estudiant normal, en Kei Kurono, que un dia es veu involucrat en un accident i mor. De sobte, es troba en una habitació amb altra gent que, igual que ell, ha mort. Si vol recuperar la seva vida normal, haurà de col·laborar amb els seus nous companys per matar a tot tipus d'alienígenes que amenacen el planeta.

Com a portada de cada capítol, hi acostumem a trobar a alguna de les noies que surten en el manga, sense roba (o gairebé sense), en algun tipus de postura sensual, tot i que no té res a veure amb el capítol.



Imatge 52: Portada del capítol 7, on una de les protagonistes està imitant una postura d'una *Pin-up Girl*

El manga ha estat creat per Hiroya Oku, un home.

8.4.3. Harems

Els harems són un recurs bastant utilitzat en l'anime, des dels d'aventura fins als *slice of life* (expliquen el dia a dia d'un o varis estudiants). Els personatges de l'harem són normalment noies *moe* amb grans diferències en el seu comportament entre elles.

Monster Musume no Iru Nichijou

Monster Musume no Iru Nichijou ens presenta un món on, els éssers mitològics de les llegendes són reals, però han estat en comunitats aïllades dels éssers humans, i recentment s'han començat a crear lleis i programes per la seva inserció a la societat. El protagonista, en Kimihito Kurusu, és obligat a allotjar a casa seva una làmia (tors i cap de dona, però enlloc de cames la cua d'una serp), que s'enamora del protagonista des del primer moment.

Imatge 53: Portada del primer tom del manga de *Monster Musume no Iru Nichijou*, on surt la Miia, la làmia

Durant la sèrie, casa seva s'anirà omplint d'altres espècies, sempre dones, que s'aniran enamorant d'ell. En total, s'acaba formant un harem de 7 noies al voltant del protagonista.

Imatge 54: Tot l'harem del protagonista vestides de núvia, fotograma que apareix en l'*opening* de la sèrie

Cal esmentar que el manga està creat per un home, en Takemaru Inui (sota el sobrenom de "*Okayado"*).

En contrapartida, hi ha casos d'harems masculins o "harems reversos", com es denominen per la comunitat d'Internet de fans de l'anime. En aquests és la noia la que envoltada d'homes alts, atractius i seductors.

Uta no Prince-sama

A *Uta no Prince-sama* la protagonista, la Nanami Haruka, entra en una acadèmia especialitzada en ensenyar futurs compositors i *idols*. Allà coneixerà a diferents nois i anirà formant una relació amistosa-amorosa amb cadascú ells.

Imatge 55: La Haruka (al centre) envoltada de nois

Aquest tipus d'harem aconsegueix una gran fama entre el públic femení i sovint acaben sent un èxit.

El guió del anime de *Uta no Prince-sama* ha estat creat per Tomoko Konparu, una dona.

8.4.4. Plans de càmera explícits

Mentre que en el cas dels homes, l'acció es centra en la seva cara, armes, o bé un pla general, en el cas de les dones s'enquadren parts molt concretes del cos.

Highschool Of The Dead

La història tracta com, després d'un apocalipsis *zombie*, un grup d'estudiants de secundària lluita per sobreviure.

Aquest manga, encara que el seu rerefons sigui l'apocalipsi *zombie* sigui el rerefons d'aquesta obra, l'element principal és l'*ecchi*, i en quantitats desmesurades i sense sentit.

Imatge 56: Portada del volum 1 de *Highschool Of The Dead*

Imatge 57: Escena d'acció on el pla està posat expressament per ensenyar les calcetes de la noia

Moujuusei Shounen Shoujo

Imatge 58: *Diferents plans explícits per enfocar la roba interior de la noia*

8.5. La seva vàlua depèn del seu aspecte físic

La noia més valorada en la cultura masclista és aquella que resulta "més agradable a la vista". Així com més prima, jove i bonica més vàlua té, més important és. Les dones velles, grasses o lletges no importa el seu intel·lecte, són dones de segona o bé tenen papers d'antagonistes de la sèrie.

Watashi ga Motete Dousunda

A *Watashi ga Motete Dousunda* la protagonista és una *otaku*[14] que té problemes amb el sobrepès. Després que es mori el seu personatge preferit en un anime que segueix, s'està tancada dins la seva habitació durant una setmana sense sortir ni gairebé menjar degut a la depressió que la mort d'aquest li ha causat. Quan torna a l'institut, és prima i guapa, i tots els nois s'enamoren d'ella immediatament. Cal dir que mentre està grassa és tractada despectivament i quan està prima és tractada com un objecte.

Imatge 59 i 60: Comparació de com la tracta un noi quan està grassa i quan està prima

La *light novel* original ha estat creada per una dona sota el sobrenom de *Junko*.

[14] Otaku: Paraula despectiva del japonés per referir-se a un fan de l'anime.

One Piece

A One Piece el protagonista, en Monkey D. Luffy, que té el poder de tenir el cos de goma, aspira a ser el Rei dels Pirates. L'anime tracta de les seves aventures a mesura que va viatjant i fent aliats.

En la sèrie, els personatges obesos femenins apareixen poc, però si surten, normalment prenen el paper de malvats i antagonistes, i això dona dret al protagonista a fer servir la violència contra aquest tipus de dones.

Imatge 61 i 62: Alvida i Big Mom, la primera apareix en l'episodi 1 mentre que la segona és l'antagonista principal de la sèrie d'episodis que comencen en el 783 i que actualment se segueixen emetent.

El manga original ha estat creat per Eiichiro Oda, un home.

8.6. Només pensen en casar-se/ tenir fills

Des d'un punt de vista masclista, es creu que l'únic propòsit de la dona és casar-se i formar una família. Per tant, ella ha d'esforçar-se per trobar un bon marit, mentre que els homes han de trobar una bona feina i tenir una carrera professional brillant.

En molts animes i mangues és fàcil trobar exemples d'aquet tòpic

ONII-SAMA, SÉ QUE ES REPENTINO, PERO TE HARÉ UNA PREGUNTA...
¿QUÉ ES LA COSA MÁS PLACENTERA DEL MUNDO PARA UNA CHICA...?
VAMOS, ¿SABES LO QUE ES?
Sfx: Sonrisa Sonrisa
.....
ニコニコ
¿Y...?

Imatge 63 i Imatge 64: Conversa entre dos germans que mostra caires sexistes per part dels dos

Shin-chan

La professora Ume Matsuzaka tot i tenir una feina en l'escola de la ciutat de Kasukabe, només pensa en casar-se. Representa que té 24 anys i sempre pateix per si es queda soltera, cosa que per a ella seria el fracàs de la seva vida.

Shin-chan ha estat creat per Yoshito Usui, un home.

Pokémon

Al contrari, no se solen trobar mangues i animes on els homes sols pensin en casar-se i formar una família, és gairebé inimaginable i si surt és objecte de burla i de despreci. Un exemple, en Brock de *Pokémon*, quan es troba una infermera o una agent de policia, va directament cap a elles, s'agenolla i els demana per casar-se amb ell. També cal dir que Brook es podria considerar en el món real un pervertit i un assetjador.

Imatge 65: En Brock mirant-se embadalit una agent de policia i una infermera

Pokémon ha estat creat per un home, en Hidenori Kusaka.

8.7. Les dones renuncien a tot per amor

La creença tradicional diu que les noies es guien més pels sentiments, mentre que els homes s'han de comportar de manera més racional. Aquest aspecte també afecta l'apartat amorós, ella s'enamora bojament i no és conscient que està renunciant a la seva llibertat i autonomia per amor.

Death Note

Death Note ens presenta un estudiant de secundària brillant, en Light Yagami, un geni que sempre treu les millors puntuacions, però que està avorrit i no troba sentit a la vida. Un dia troba una llibreta al jardí de l'institut, amb el títol escrit de "Death Note". En les instruccions escrites dins d'aquesta, hi llegeix que el nom de qui escriguis a la llibreta, morirà. En Light té una revelació: Es convertirà en un "Déu" i matarà tots els criminals del món amb els poders de la seva llibreta, per així crear una nova societat, on no hi hagi criminals.

La Misa Amane, veu com l'assassí dels seus pares serà alliberat sense càrrecs per falta de proves incriminatòries. És aleshores quan en Light mata l'assassí amb el poder de la llibreta. Des d'aleshores, la Misa s'enamora d'ell, tot i que no el coneix, i decideix que l'ajudarà.

Està tan enamorada d'ell, que encara que ell només l'utilitzi pel seu propi benefici i gairebé no li faci cas, que quan ell li demana, ella està disposada a posar la seva vida en perill i a renunciar a totes les seves metes i aspiracions en la vida.

Imatge 66: Misa Amane, novia del protagonista i personatge secundari de "Death Note"

El manga ha estat creat per un home, Tsugumi Ōba.

8.8. A l'hora de lluitar, la dona té menys armes/habilitats que l'home

Per mantenir i fer palesa la superioritat de l'home, se sol representar a la dona menys hàbil en tots els aspectes, entre ells, la lluita.

Ao No Exorcist

A "Ao No Exorcist" (L'Exorcista Blau), el protagonista, en Rin Okumura és fill de Satanàs i una humana, i entra en una acadèmia d'exorcistes per aprendre a fer servir els seus poders.

En aquest anime es pot veure clarament la diferència d'habilitat en els personatges del grup de protagonistes.

El protagonista masculí té l'habilitat de crear un foc blau que és especialment fort contra dimonis, a més a més de fer servir una *katana*[15], poders de regeneració, força sobrehumana i l'esperit d'un gat de dues cues que l'ajuda. Les noies del grup de protagonistes només tenen l'habilitat de invocar esperits, però que són bastant inútils comparats als poders del protagonista.

Imatge 67: Esperit d'una de les protagonistes, el qual és tan petit que cap dins la mà

[15] *Katana*: espasa típica de l'Edat Mitjana japonesa

Imatge 68: En Rin fent servir els seus poders a la vegada que la seva *katana*

El manga de *Ao No Exorcist* ha estat creat per Kazue Katō, una dona.

8.9. Les dones són objecte d'assetjament sexual

El que a dia d'avui es considera assetjament (envair l'espai personal, tocaments no desitjats, insistir després de rebre una negativa, etc.), des d'un punt de vista masclista és un comportament masculí absolutament normalitzat per aconseguir tenir l'atenció de la noia.

La figura del pervertit és bastant comú en l'anime. És una figura còmica degut a la seva indecència i que, quan el descobreixen, el peguen. Aquestes situacions són presentades amb normalitat, mentre és un clar exemple d'assetjament sexual.

En aquest apartat, s'esmenta un dels pervertits més coneguts de tots: el Follet Tortuga de Bola de Drac.

Bola de Drac

Bola de Drac s'ambienta en un món de fantasia on en Son Goku, un jove amb gran força i cua de mico, juntament amb la Bulma, busquen les 7 Boles de Drac per tal d'invocar un drac llegendari, que concedeix qualsevol desig a qui l'invoqui.

El Follet Tortuga (o Muten Roshi en japonès) és el mentor d'en Goku. Viu sol en una illa amb només la companyia de la seva tortuga marina parlant. És un vell, calb, porta una samarreta hawaiana, unes ulleres de sol, un pal i una closca de tortuga gegant a l'esquena.

Però el tret a destacar és que és un pervertit obsessionat amb els pits, els sostenidors i les calcetes de les noies, sobretot de la Bulma. Durant la sèrie ell mateix ho afirma vàries vegades i se'l pot veure espiant les noies de la sèrie o intentant tocar-los els pits, per després sortir volant per un raig de sang que li surt del nas (una creença tradicional japonesa creu que, quan un home s'excita sexualment, la pressió de la sang al cap augmenta, fent que, si l'excitació és molt gran, pugui causar que el nas sagni una mica, recurs usat bastant en el món del manga i l'anime per representar l'excitació del personatge i fer escenes còmiques).

Imatge 69: Follet Tortuga traient sang pel nas després d'haver estat mirant una revista eròtica

La noia més assetjada, la Bulma, és una menor, de només 16 anys d'edat. La majoria d'assetjaments a aquesta queden impunes i s'ho pren com si fos una cosa gairebé normal.

Imatge 70: El Follet Tortuga ofereix donar-li la seva Bola de Drac a la Bulma (que té només 16 anys) a canvi que ella s'aixequi la roba

El manga original ha estat creat per un home, l'Akira Toriyama.

8.10. Altres exemples

Existeixen una gran quantitat d'altres sèries on trobem varis dels exemples de casos citats en aquest treball de recerca a la vegada, però que no s'expliquen en detall ja que simplement repeteixen escenes semblants una vegada rere altra. En aquest apartat s'esmenten breument aquestes sèries de manga i anime en format de taula on estan marcats els tòpics que es compleixen dins d'aquestes obres amb una X.

	Víctima a rescatar	Papers secundaris	Tasques domèstiques	Roba provocativa	Postures "sexis"	Harems	Plans explícits	Vàlua depenent de l'aspecte	Casar-se i tenir fills	Enamora-ment boig	Menys armes/habilitats	Assetjament sexual
Mojuusei Shounen Shoujo				X	X		X	X		X		
Kakegurui				X	X		X					
No Game No Life	X	X		X	X	X	X		X	X		
Taimadou Gakuen 35 Shiken Shoutai	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	
Hundred	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Btooom!!!	X			X	X		X			X	X	X
Akame ga Kill!				X	X		X			X		X
Tengen Toppa Gurren Laggan!	X	X	X	X	X		X	X		X	X	
Kore zombie desu ka?	X	X		X		X	X			X		
Fairy Tail	X	X	X	X	X		X			X	X	X
Gamers!		X		X	X	X	X	X		X		
Koutetsu no Kabaneri	X	X	X									
Space ☆Dandy	X	X		X								X
To Love-Ru!	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Highschool DxD!	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Trinity Seven	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Grisaia no Kajitsu	X		X	X		X				X		
DanMachi	X	X	X	X	X	X	X		X	X		
Dimension W	X	X	X	X						X		
Date a Live	X	X	X	X	X	X	X		X	X		
Nanatsu no Taizai	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Shokugeki no Soma		X		X	X		X			X		
Overlord	X	X	X	X				X	X	X	X	
Witch Craft Works	X	X	X			X	X	X	X	X	X	
Rakudai Kishi no Cavalry	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	
Gakusen Toshi Asterisk	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	

9. Estudi de tòpics aplicat als mangakes analitzats

En aquest apartat s'estudia si aquests conceptes també s'apliquen en l'obra més famosa de cada un dels mangakes esmentat anteriorment (*Jojo's Bizzarre Advenure* en cas d'en Hirohiko Araki i *Fullmetal Alchemist* en cas de la Hiromu Arakawa), comparant-los entre si.

9.1. Les dones són sempre la víctima i l'home les ha de rescatar

En cas de *Jojo's Bizarre Adventure*, aquest concepte ja es pot comprovar des del primer capítol, en el que dos nois estan molestant a una noia, la Erina, fins que ve el protagonista i es baralla amb els nois perquè parin de molestar-la.

Imatge 71: Dos nois ficant-se amb la Erina, robant-li la seva nina i jugant a passar-se-la entre ells

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, aquest tòpic a vegades es compleix, i a vegades és a l'inrevés.

Un cas en el que es compleix és el capítol 47 del manga (episodi 22 de l'anime), on l'Eward protegeix a la seva amiga de la infància, la Winry, encara que ell estigui ferit.

Imatge 72: Eward protegint a la Winry

Un cas de quan no es compleix el podem trobar en el capítol 95 del manga, on una general de l'exèrcit no només es defensa per si sola de l'atac de uns monstres encara que estigui ferida, sinó que a més a més defensa la resta d'homes del seu esquadró.

Imatge 73: La general salvant un dels deus soldats

9.2. Les dones sempre tenen papers secundaris

En el cas de *JoJo's Bizarre Adventure*, en gran part de la seva obra, les dones només tenen papers secundaris, sent un grup d'homes els principals, i no trobem un personatge femení principal fins al capítol 595, que és el principi de la part 6, Stone Ocean. En aquest se'ns presenta el primer personatge principal de *JoJo*, Jolyne Cujoh i les seves dues amigues. Més endavant, el grup que segueix el protagonista torna a ser format íntegrament per homes, cosa que varia més endavant en canviar-lo per un home i una dona.

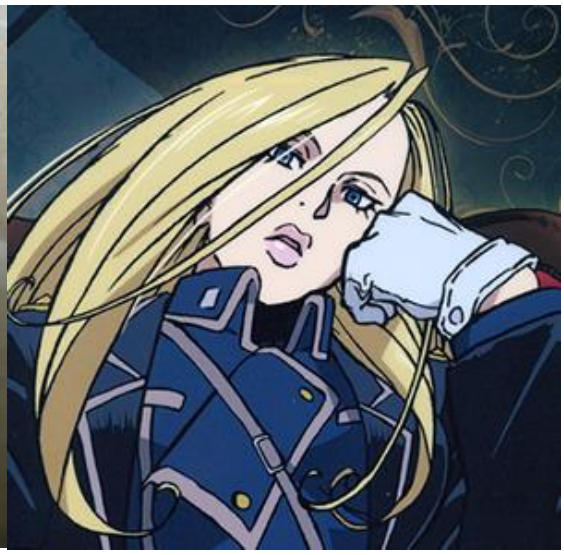
Part 1: Phantom Blood 3 Homes	Part 2: Battle Tendency 2 Homes	Part 3: Stardust Crusaders 5 Homes i un gos
Part 4: Diamond Is Unbreakable 5 Homes	Part 5: Vento Aureo 6 Homes	Part 6: Stone Ocean 3 Dones i 2 Homes
Part 7: Steel Ball Run 2 Homes	Part 8: JoJolion 1 Home i 1 Dona	

Imatges 74-81: Taula que compara el gènere de cada grup de protagonistes de cada part

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, les dones només tenen papers secundaris, sent els protagonistes l'Edward i l'Alphonse Elric.

Imatge 82: A *Fullmetal Alchemist*, els protagonistes
són dos germans, Alphonse i Edward Elric

Durant la sèrie apareixen personatges femenins, però mai tenen papers verdaderament principals, sinó que són o bé secundàries (com la Winry, amiga de la infància dels germans) o només tenen importància per aconseguir un propòsit i després no tornen a aparèixer (com podria ser la general Mira Armstrong).



Imatge 83 i 84: A l'esquerra, Winry Rockbell, mecànica i amiga dels germans Elric; a la dreta, la general Mira Armstrong, líder de la base militar Briggs

9.3. Són les encarregades de netejar/ cuidar nens o ancians/cuinar...

En el cas de *JoJo's Bizarre Adventure*, aixo es compleix. Tenim el cas de la Holly Kujo, mare d'en Jotaro Kujoh (protagonista de la part 3), que després que el seu marit morís, es va dedicar a fer les feines de la llar, com netejar, cuinar, etc.

Imatge 85: En els pocs episodis que se la veu, normalment és portant un davantal

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, aquest tòpic no sempre es compleix.

Hi ha casos, com la mare dels protagonistes, la Trisha Elric, que es dedica a cuidar els seus fills i tenir cura de la casa mentre el seu marit està gairebé sempre viatjant per la seva feina.

En altres casos, però, es pot veure com dones fan oficis que sempre s'han considerat "d'homes" en el mon real, com poden ser les dues dones abans mencionades, que tenen oficis com mecànica i general de l'exèrcit.

Imatge 86: Winry Rockbell fent de mecànica de pròtesis juntament amb la seva àvia.

Imatge 87: Mira Armtrong , una Oficial Major de l'exèrcit

9.4. La dona és un objecte sexual/ decoració

9.4.1. Les dones han de portar roba provocadora

En el cas de *Jojo's Bizarre Adventure*, no sempre es compleix aquest tòpic, ja que mentre hi ha algun personatge que sempre se'l dibuixa amb roba ajustada i provocativa, n'hi ha altres que se'ls dibuixa amb una vestimenta més neutra.

Imatge 88: La Jolyne Cujoh amb el seu vestit usual

Mentre que a *Fullmetal Alchemist* les noies porten roba neutra, sense exhibir parts del seu cos ni ser exageradament ajustada ni marcadament provocativa.

9.4.2. Dibuixar-les amb postures "sexis"

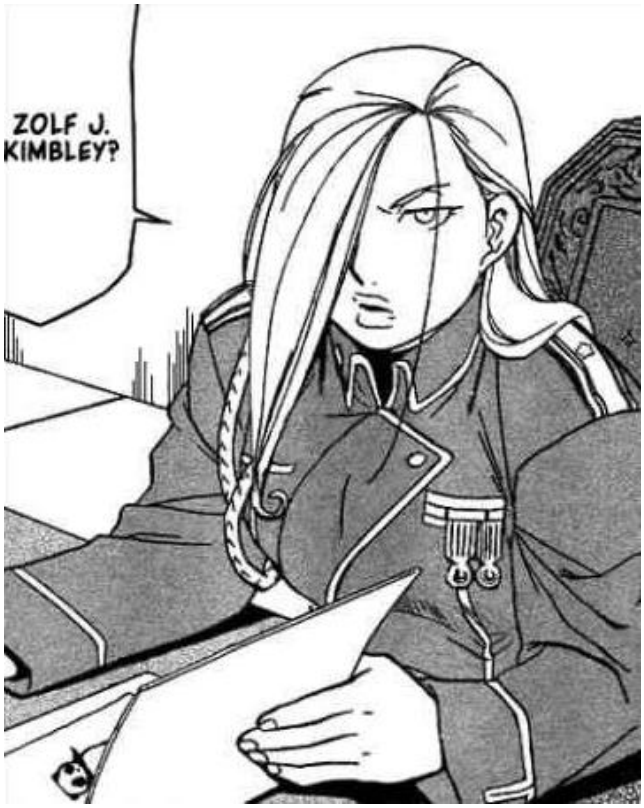
El cas de *Jojo's Bizarre Adventure* és especial en aquest sentit comparat amb altres obres. En Hirohiko Araki no és que no dibuixi les dones en postures "sexis", sinó que ell dibuixa tots els seus personatges en tot tipus de postures, independentment del seu sexe, cosa que s'ha convertit en un tret característic de la seva obra i que els fans imiten.

Imatges 89, 90 i 91: Diverses postures famoses de diferents personatges de *JoJo's Bizarre Adventure*

Imatge 92: *Cosplayer*[16] imitant una de les postures icòniques del seu personatge

[16] Cosplayer: Persona que fa "*cospaly*", és a dir, disfressar-se d'un personatge en concret

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, Hiromu Arakawa dibuixa als personatges amb postures normals, sense tirar a l'eròtic ni a l'incòmode.



Imatge 93: La oficial Mira Armstrong

9.4.3. Harems

En cap de les dues obres estudiades hi apareix cap harem, ni masculí ni femení.

9.4.4. Plans de càmera explícits

En el cas de *Jojo's Bizarre Adventure*, es pot observar que no hi han plans de càmera explícits sobre certes parts del cos, ja que el dibuix ja fa ressaltar als personatges en si .

Imatge 94: Durant tota la conversa, les vinyetes es fixen en els personatges, no en els seus cossos

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, tampoc es detecta cap tipus de pla de càmera explícit, sempre prioritzant l'acció a l'erotisme dels personatges.

Imatge 95: Pla de càmera on es centra en la cara d'una dona, no el seus pits

9.5. La seva vàlua depèn del seu aspecte físic

En cap dels dos casos es pot observar que l'aspecte aporti cap tipus de benefici comparat amb cap altre personatge que apareixen, a més d'aparèixer persones de la tercera edat i amb diferents tipus de constitucions físiques.

9.6. Només pensen en casar-se/ tenir fills

En el cas de *Jojo's Bizarre Adventure*, aquest tòpic es compleix en les seves primeres obres, però aquest concepte va canviant al llarg de la seva obra.

Durant la primera part de l'obra, podem observar com la noia de la qual està enamorada el protagonista, la Erina, no mostra cap altre ambició a la vida que casar-se amb ell.

Imatge 96: Casament d'en Jonathan i la Erina

Aquest tipus de personatge aniria canviant fins que a la sisena part s'intercanviaria el rol de l'enamorat per en Narciso Anasui, que està enamorat de la protagonista i s'hi vol casar, encara que ella s'hi negui reiteradament.

Imatge 97: Anasui oferint-se a protegir a la protagonista a canvi de casar-se amb ella

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, aquest tòpic no es compleix. Les dones en la sèrie tenen les seves pròpies ambicions i metes, i no es fixen en coses com casar-se i tenir fills desesperadament.

9.7. Les dones renuncien a tot per amor

A *Jojo's Bizarre Adventure*, durant la part 3, un dels antagonistes secundaris és un pistoler anomenat Hol Horse. Apareix amb una noia abraçada a ell, bojament enamorada d'ell. Al final de la lluita entre en Hol Horse i un dels protagonistes, en Hol Horse perd, però abans que el protagonista el mati, la noia es tira sobre el protagonista per protegir la vida d'en Hol Horse amb la seva.

Cal destacar que d'aquesta noia ni tan sols se'n sap el nom.

Imatge 98: La noia tirant-se sobre un dels protagonistes per salvar a en Hol Horse

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, una de les úniques relacions amoroses que apareix és el del general Mustang amb la seva subordinada Riza Hawkeye, però es deixa clar que decideixen no portar la seva relació més enllà de la relació professional ja que està prohibit dins l'exèrcit tenir qualsevol tipus de relació amorosa amb un altre soldat i cap dels dos vol renunciar a la seva carrera professional.

Imatge 99: Riza Hawkeye i Roy Mustang

9.8. A l'hora de lluitar, la dona té menys armes/habilitats que l'home

En el cas de *Jojo's Bizarre Adventure*, els homes i les dones tenen habilitats amb el mateix nivell de poder, convertint les confrontacions en un duel d'ingeni on, qui sap fer servir els seus poders de la manera més eficient i efectiva que l'enemic, guanya.

Imatge 100: Una de les moltes escenes de lluita de *JoJo's Bizarre Adventure*

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, les dones estan en un clar desavantatge contra els homes. Només hi ha un dels antagonistes que sigui dona, i aquesta és la primera dels antagonistes en morir, a més de representar el pecat de la Luxúria, tampoc hi ha cap altra dona que tingui cap poder i/o habilitat especial.

9.9. Les dones són objecte d'assetjament sexual

En el cas de *Jojo's Bizarre Adventure* es pot observar com el personatge mencionat en apartats anteriors, en Narciso Anasui està tan obsessionaten casar-se amb la protagonista, la Jolyne Cujoh, que està disposat a matar a tothom que es posi entre ell i el seu objectiu de seduir-la.

En Narciso es dedica a assetjar també les amigues de la Jolyne per tal de que elles també l'ajudin. Ajuda a altres persones només si creu que això el beneficiarà en la seva relació amb ella. També es dedica a seguir-la allà on vagi, encara que ella li hagi dit varies vegades que no li agrada i que mai es casarà amb ell. Aquest és un cas clar d'assetjament sexual.

Imatge 101: Narciso Anasui

En el cas de *Fullmetal Alchemist*, no es dona el cas de assetjament envers a cap noia

9.10. Sumari de la comparació

En conclusió a aquest apartat, s'ha preparat una taula que resumeix la comparació entre els dos autors per tal de millorar comprensió del lector, diferenciant les primeres 4 parts de Jojo's Bizarre Adventure amb les 4 últimes degut a la seva extensa durada. El contingut d'aquesta taula es comentarà a l'apartat de Comparació de resultats.

En aquesta taula, les X representen si es considera que compleix el tòpic, mentre que si la casella està en blanc significa que s'ha considerat que no compleix amb aquest.

	Fullmetal Alchemist	Jojo's Bizarre Adventure (Parts 1-4)	Jojo's Bizarre Adventure (Parts 5-8)
Víctima a rescatar		X	
Papers secundaris	X	X	
Tasques domèstiques		X	
Roba provocativa			X
Postures "sexis"		X	X
Plans de càmera explícits			
Harems			
Vàlua depenent del aspecte			
Casar-se i tenir fills		X	
Enamorament boig		X	X
Menys armes/habilitats	X		
Assetjament sexual			X

10. La dona a Japó

Per intentar comprendre la situació de la dona en el manga i l'anime es pot comparar amb la situació real de la dona en el Japó modern.

- Socialment, està mal considerat que les dones segueixin treballant després de tenir el primer fill. Això es pot observar en què el 70% de les dones que han tingut un fill deixin de treballar i

de buscar feina. En una enquesta feta el 2015, una de cada cinc dones va afirmar haver rebut pressions per part de la empresa perquè deixés el lloc de treball.

- No es va crear cap tipus de llei contra la violència de gènere fins el 2001.
- Encara que existeixin lleis per a la igualtat d'oportunitats en l'àmbit laboral i per al dret a la baixa per maternitat, cap d'aquestes inclou sancions per a les empreses que no les compleixin.
- És normal en una empresa, que quan una treballadora pateix assetjament sexual per part d'un superior, acabi deixant l'empresa en comptes de denunciar-ho, ja que hi ha la creença que han de ser discretes en aquests temes i a no contradir els seus superiors.
- El salari de la dona a Japó és un 30% menor en comparació al de l'home.
- Makiko Tanaka, la primera dona que ocupà una posició de ministre a Japó, només va durar un any abans que fos destituïda i suspesa de militància del seu partit, just després d'una acusació de malversació, que va resultar falsa. Actualment, només un 9% del Parlament Japonès està format per dones.
- La mitjana d'edat de casament de la dona a Japó és de 28,3 anys, ja que es creu que a partir dels 25 anys "el seu valor com a muller descendeix".
- Només un 2,8% dels alts càrrecs en les empreses estan ocupats per dones.
- En la llengua, fins i tot la manera en què s'escriu la paraula "muller" o "marit" en *kanji* ja es discriminatori en sí. "Marit" s'escriu com a 主人. El símbol 主 significa amo, guardià, posseïdor o principal, mentre que el símbol 人 significa persona o ésser humà. Per tant, tant es pot llegir com a "marit" com a "persona principal". En el cas de "muller" es pot escriure com a 家内, on 家 significa casa i 内 significa interior o a dins, pel que es pot llegir com a "dins de casa".
- Existeix un tipus de bar, els "*maid carfé*", en el que et serveixen noies joves, amb actitud submisa, que porten vestits de serventa.

Imatge 102: Maid Café

- A Japó existeix un tipus de restaurant anomenat "*Nyotaimori*". El *Nyotaimori* consisteix en la presentació de *sushi* o *sashimi* sobre el cos d'una dona nua.

Imatge 103: Empresaris menjant en un *Nyotaimori*

- En una enquesta feta pel govern japonès sobre les condicions de treball, el 40% de les dones confessaven haver sigut víctimes de tocaments inapropiats dins la feina; a un 28% de les enquestades, algun dels seus companys els havia demanat persistentment per sortir i tenir cites i un 17% afirmen haver sigut pressionades per tenir relacions sexuals.
- La dona japonesa dedica de mitjana uns 299 minuts diaris a les feines de la llar, mentre que l'home només hi dedica 62 minuts. Elles són les encarregades de netejar, cuinar, cuidar als nens, etc.

- Els casos d'assetjament sexual als trens (ja siguin tocaments quan el tren està ple o bé refregar el cos amb l'altra expressament) han arribat a un punt on s'han hagut de implementar uns vagons de tren en hores punta exclusius per a dones.

Imatge 104: Home fotografiant la roba interior d'una dona d'amagat en un tren a Japó

Per raons com aquesta, Japó va ser posat en la posició 111 entre els 135 països analitzats en l'últim Informe Global sobre la Desigualtat de Gènere en el Fòrum Econòmic Mundial (WEF), sent el número 1 el més igualitari.

11. Animes i mangues que trenquen amb els tòpics

Però a Japó, també es poden trobar obres de manga i anime que semblen començar a enfocar-se des d'un punt de vista igualitari entre els dos gèneres. En aquest apartat s'exposaran alguns exemples d'aquest tipus d'obra, però no s'explicaran tots ja que en alguns els mateixos punts estan repetits.

Oyasumi Punpun

A Oyasumi Punpun (Bona nit, Punpun), s'explica la vida d'en Punpun Onoreda des dels 11 als 22 anys, amb els seus daltabaixos.

En el manga, un dels personatges principals és la Sachi Nanjou, una noia *mangaka* que es guia pels seus instints, sense que la relació amorosa que manté amb en Punpun tingui cap repercussió en els seus somnis ni les seves ambicions.

Imatge 105: Sachi Nanjou, que està decidida a crear un manga que plasmi el món tal i com és en realitat

Psycho-Pass

A Psycho-Pass, se'ns presenta un futur on el món es regula sota un coeficient que detecta les possibilitats que té una persona en la seva vida de cometre un crim. La protagonista, l'Akane Tsunemori, és una agent de la unitat especial de la policia encarregada de capturar els potencialment criminals.

És un exemple de que les sèries anime amb protagonistes femenins forts, ben estructurats i no sexualitzats també poden triomfar i ser un èxit entre els espectadors.

Imatge 106: Akane Tsunemori

Made in Abyss

Sent l'anime (amb manga original) més recent esmentat en aquest Treball de Recerca (estrenat en la temporada d'estiu del 2017), Made in Abyss ens explica la història d'una nena, la Riko, que creix en un orfenat a prop de l'anomenat "Abisme", un forat gegant enmig de la Terra que està habitat per tot tipus de monstres i perills, però ple de relíquies d'una civilització perduda.

Made in Abyss ens presenta una societat on qualsevol persona, independentment del gènere, pot aspirar al poder. S'hi pot veure que dels 5 càrrecs més alts polítics i socials que existeixen en l'univers de la sèrie, 2 són dones.

Log Horizon

Log Hoizon explica com un dia, tots els jugadors del videojoc online de rol "*Elder Tale*" són transportats dins d'aquest sense manera aparent de sortir. A partir d'aleshores hauran de crear una societat on conviure tots els jugadors amb els anteriors habitants d'aquest mon.

L'organització central de política d'aquest món, l' "Aliança de la Taula Rodona", està formada tant per homes com dones, tenint la mateixa representació independentment del gènere.

Imatge 107: Membres de la “Aliança de la Taula Rodona”

Noragami

Noragami explica com en el món existeixen milers de divinitats que existeixen gràcies a la devoció dels seus creients. Un déu menor, en Yato, que no té ni un creient, aspira a fer-se famós i arribar a ser el més poderós i ric de tots.

En aquesta societat de déus, existeixen en igualtat divinitats masculines com femenines, amb igualtat de poders independentment del gènere d’aquests.

També existeixen altres mangues que es poden considerar no sexistes com: Mushinshi, Death Parade, Re:Creators, Digimon, Kiznaiver i Soul Eater.

12. Animació i còmic occidental

Pot semblar que les trames, personatges i situacions masclistes que es troben en el maga i l’anime són exclusius del còmic oriental.

En aquest apartat, s’analitzen alguns dels còmics i animacions occidentals i es veu com, al cap i a la fi, aquests també són masclistes.

Superman

És gairebé una imatge típica de totes les pel·lícules i còmics de Superman veure “L’Home d’Acer” aguantant en braços a Lois Lane, indefensa enmig del cel després de salvar-la de qualsevol perill.

Imatge 108: Superman portant en braços a la Lois Lane

En els còmics de Superman, només hi ha una dona que tingui la força suficient per defensar-se per a sí mateixa i que no necessiti l'ajuda de cap home: la *Supergirl*, però aquesta és sexualitzada amb un vestit totalment vergonyós.

Imatge 109: *Supergirl* al costat de *Superman*

Les aventures de Tintín

En tota l'obra de Tintín no sol aparèixer cap una dona, ni com a protagonista ni antagonista, gairebé sense ni tan sols un paper secundari, si no fos per la Bianca Castafiore.

La Bianca Castafiore és una cantant d'òpera que a vegades apareix per molestar a en Tintín i el Capità Haddock en les seves aventures. El còmic es burla d'ella per la seva forma de cantar, afegint notes trencades o deformades per indicar que desafina i que en general canta malament.

Imatge 110: Blanca Castafiore cantant al costat de un Tintín i Milú espantats pel seu cant

Astèrix i Obèlix

A part de no tenir papers principals i gairebé mai aparèixer, les dones només surten fent el paper de mullers que es dediquen a netejar la casa, o bé fan el paper de personatge que inicia el problema del que tracta el còmic.

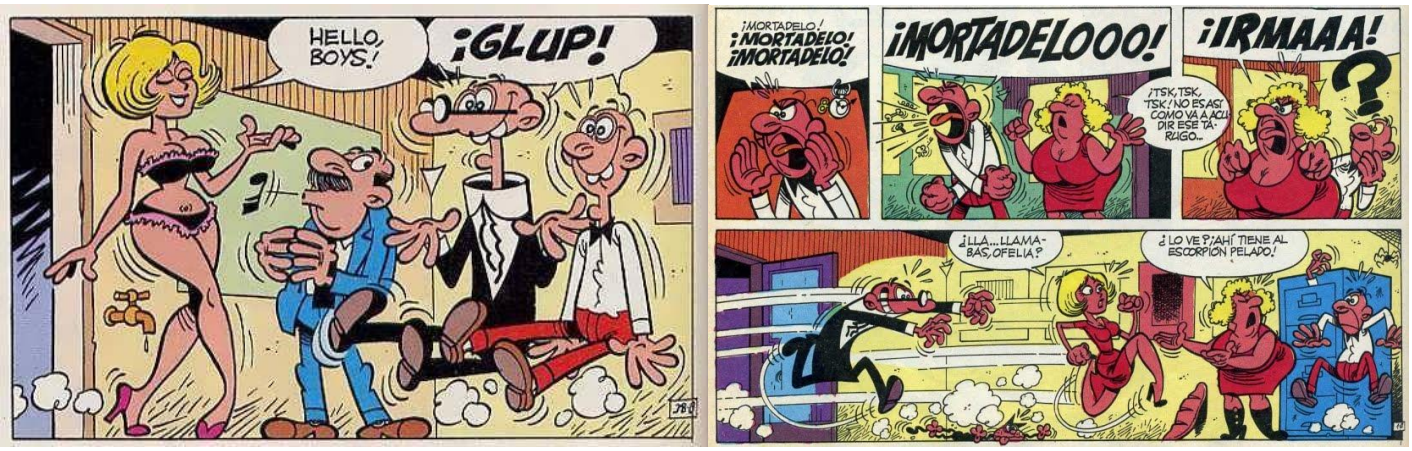
Imatge 111: Impedimenta, la muller del cap del poble

Aquesta situació no es pot justificar amb l'excusa del context històric en el que l'obra s'ambienta ja que es cometen errors històrics grans com que l'Obèlix segueixi fent menhirs uns 1.900 anys més tard que el context històric d'aquesta.

Mortadelo i Filemón

L'Ofelia és la secretària del cap de la T.I.A. i única dona amb un paper mínimament principal, encara que aquesta és objectiu de burles i maltractaments de tot tipus per part dels seus companys, a més de ser representada com una dona amb problemes de pes, a més de ser de mal geni i fàcilment irritable.

Si apareix una dona que no estigui grassa en els còmics, aquesta és altament sexualitzada i és un objectiu de desig per part dels protagonistes, que perden el seny per ella, arribant a l'assetjament sexual.



Imatges 112, 113 i 114: Escenes masclistes o d'assetjament sexual en el còmic de Mortadelo que es presenten com a escenes còmiques

Batman

De Batman es pot ressaltar la relació entre el Joker i la Harley Quinn.

La doctora Harleen Frances Quinzel és una prestigiosa psicòloga que s'especialitza en treballar amb criminals que mostren tendències psicòpates dins l'Asil Arkham de la ciutat de Gotham.

Un dia, s'interessa per un reclús en concret, el "Joker". Durant tres mesos, ella programa diferents sessions de visita amb ell per poder estudiar la seva psique, però durant aquest temps ell la sedueix.

Ella, completament enamorada, deixa la seva brillant carrera com a psicòloga i l'ajuda a escapar de l'Asil d'Arkham, passant a ser la coneguda com a Harley Quinn, l'ajudant del Joker.

La seva relació és clarament abusiva per part d'ell: la maltracta, l'insulta, la menysprea, tortura, etc. tot i així ella segueix acompanyant-lo i seguint les seves ordres sense preguntar mai.

Imatge 115: El Joker pegant a la Harely Quinn a la cara perquè sí

Tadeo Jones

Durant tota la pel·lícula, que està dirigida a un públic infantil, cada vegada que s'enfoca a la Sara, protagonista femenina, es fa servir un pla en què se li veuen els pits.

Imatges 116, 117 i 118: Diversos exemples de plans fets expressament enfocant als pits de la Sara

13. Discussió de resultats

Les dones tenen, normalment, papers secundaris, d'acompanyament dels protagonistes, moltes vegades el seu personatge no té cap altra funció que ser la/les noies de la història. No solen ser personatges profunds ni amb característiques pròpies. Aquest fenòmen s'anomena en anglès el "*Smurfette Principle*" (El principi de la Barrufeta), que consisteix que en, tal com passa amb la figura de la Barrufeta en la sèrie de "Els Barrufets", un personatge femení surt en una sèrie amb el sol tret característic que ella sigui l'única noia que apareix.

A les dones se'ls atribueixen tasques domèstiques, de cura dels malalts, els nens i els ancians. És molt estrany, gairebé inimaginable, que aparegui cap imatge d'un protagonista masculí a la cuina, netejant o fent cap tasca domèstica, i si passa, és elogiat i sorprèn els seus companys per fer "feina de noies" Tampoc s'hi poden veure homes fent-se càrrec d'infants o ancians, més enllà del fet de rescatar-los en un moment donat.

Les dones normalment són presentades com a objectes bonics, sexualitzats, tant per les seves postures com per la vestimenta, gairebé sempre submises. Les proporcions dels seus cossos són irreals i de

fantasia. Se les assetja sexualment amb l'excusa de la comicitat de l'escena. En aquest sentit, degut a que se les dibuixa adolescents, es cau en molts casos dins el que es defineix com a pedofília.

La feblesa, tant física com mental, també s'atribueix als caràcters femenins. Sempre hi ha d'haver un home que les salvi. En realitat la majoria d'elles només aspira a casar-se i tenir fills amb el seu "príncep blau".

En els mangues i animes no solen apareixèixer dones que aparentin més de vint o trenta anys, no tenen sobrepès, la roba sempre és ajustada i escassa. Les poques dones grasses o entrades amb anys solen ser les antagonistes, personatges que mereixen rebre una pallissa per part del protagonista. N'hi ha d'altres, on la noia grassa perd pes com per art de màgia o matant-se de gana i aquesta és la solució als seus problemes.

En la comparació dels mangues escrits per la Sra. Arakawa i el Sr. Araki, s'observa que en el cas de la Sra. Arakawa s'hi poden detectar menys tics masclistes, sent gairebé nuls. Per part del Sr. Araki es pot observar com al principi de la seva obra compleix amb la majoria de tòpics presentats, però amb el pas del temps aquests van desapareixent i adoptant un canvi de mentalitat, on les dones poden lluitar per si mateixes i ser més que un simple adorn que obliga als protagonistes a passar a l'acció.

S'observa que la majoria de mangues i animes que compleixen en tòpics masclistes, estan dibuixats o els seus guions escrits, per homes (19 homes i 2 dones en total), mentre que les obres més feministes estan produïdes per una major proporció de dones (9 homes i 4 dones). La introducció de les dones com a escriptores o guionistes és molt recent, i més si es té en compte la llarga trajectòria que té el manga, possible raó per la que la seva presència és tant baixa.

Existeixen mangues i animes que no compleixen cap dels tòpics masclistes proposats, amb temàtiques variades i arguments d'acció i que estan sent un èxit creixent entre els lectors i espectadors.

14. Conclusió

Responent a la hipòtesi d'aquest treball de recerca cal dir que es nega aquesta, ja que, tot i que la majoria dels mangues i les sèries anime són masclistes, no totes ho són. Dels 60 mangues i animes analitzats en aquest treball de recerca, s'han trobat 14 d'ells que en comparació es podrien considerar feministes.

Potser caldria demanar-se com és que si és denigrant per a la dona, el manga i l'anime són acceptats al Japó. La resposta la podríem atribuir al paper que encara té la dona en aquell país: dones amb estudis universitaris que deixen la feina en ser mares, dones a les que se'ls adjudica vagons de tren especials per evitar ser assetjades o dones que decideixen abandonar la seva feina en comptes de denunciar un comportament totalment masclista per part d'un company. Japó, país de tradicions i cultura conservadora des de fa mil·lennis, és un dels països desenvolupats amb majors diferències entre els dos sexes, on un bar atès per noies submises vestides amb faldilles ridícules és acceptat per la població i hi ha noies disposades a treballar-hi.

Potser la pregunta hauria d'anar més enllà, com és que si la majoria del manga i l'anime són denigrants per la dona el seu consum creixi cada vegada més, any rere any, a Occident. A Catalunya hi ha vigents lleis estrictes contra la violència masclista, contra l'assetjament a la feina, i a favor de la igualtat de gènere. La resposta no és tan fàcilment atribuïble al paper de les dones en les nostres contrades. La resposta es pot trobar dins la nostra mateixa cultura, en els contes que ens han explicat de petits amb prínceps rescatadors de princeses boniques, indefenses i obedients. En els dibuixos animats i còmics europeus i nord-americans amb mares i filles sempre dins la cuina mentre els nois i els marits anaven d'aventures, això si amb sort hi apareixia cap dona. En les pel·lícules on el tòpic de la noia que només aspira a casar-se es repeteix una vegada rere l'altra. En les notícies on una dona que guanya un premi és més rellevant com va vestida que no pas repassar la seva carrera professional. En els diferents esdeveniments, on semblen imprescindibles les hostesses amb faldilles curtes i cintures primes tant per fer un petó a un ciclista suat, com per aguantar un para-sol a un motorista que espera a la sortida. O en alguns bars, on les cambreres van amb uns *shorts* i una samarreta que marca escot per atreure més públic masculí.

Les dones, a la cultura occidental, aquesta que ens sembla tant diferent de la japonesa, han de posar-se cremes, maquillar-se, depilar-se, operar-se, tenyir-se els cabells i fer un règim que les mata per aparentar que mai han passat dels trenta anys. La dona encara és lluny de la paritat en els llocs directius, en les hores dedicades a les tasques de casa, en els sous o en la diferència de la taxa d'ocupació per sexe en alguns llocs de treball. La dona occidental ha avançat molt però encara queda molt masclisme vigent, que s'esforça en crear una falsa idea que el feminisme ja no és necessari en la nostra societat i crea un ambient de falsa igualtat entre sexes que és fàcilment desmuntada des del moment en què un s'hi fixa mínimament.

El consum en augment del manga i anime es podria atribuir al seu argument, a les grans històries que expliquen, acció, una arguments rics que beuen de mitologia i història de tot el món. En resum, una imaginació desbordant que va més enllà de salvar un país o una ciutat com és el cas del còmic americà

clàssic, sinó que, com per exemple, es pot fixar en la repercussió social-econòmica que podria causar aquest entre salvar-la o fallar.

Podria ser possible que varis clixés masclistes es reprodueixin en diferents publicacions per tal d'acontentar al públic i, mentre això generi interès, aquest tipus de tòpics s'aniran repetint. Personalment, crec que no serà fins que el públic es queixi i es revolti deixant de comprar aquest tipus d'obres que per fi s'aconseguirà canviar aquest gènere cap a una igualtat entre els gèneres, com podem comprovar que passa lentament en mangues com *Jojo's Bizarre Adventure* de Hirohiko Araki, que ha hagut d'anar canviant lentament per adaptar-se al canvi de pensament dels seus lectors, encara que segueixin havent-hi certs tics masclistes.

També es poden veure petits indicis que hi ha una tendència al canvi, amb obres com les pel·lícules de l'estudi *Ghibli* (el director principal, Hayao Miyazaki, és un declarat defensor del feminisme, factor que es reflexa en les seves obres), o bé sèries de fama mundial com "*Shingeki no Kyogin*" (Atac als Titans), o els anteriorment esmentats en l'apartat de mangues i animes que trenquen els tòpics per veure que també hi ha un punt distint a la tendència general. I sembla ser que cada vegada aquest tipus d'obra està prenent força entre el manga i l'anime, amb nous animes i mangues que atreuen fans d'ambdós gèneres.

La nostra societat està evolucionant i canviant en varis aspectes. El manga, com un reflex d'aquesta, també ho fa. Potser en un futur, la nostra societat serà feminista, respectant i tractant les persones com a tals, independentment del seu gènere. Potser, en aquest mateix futur, els mangues i animes no seran masclistes, ja que seran rebutjats per tots els lectors i espectadors. De moment, aquesta situació encara no s'ha donat.

15. Webgrafia:

Christopher Wieninger, Techaeris https://techaeris.com/2014/07/28/manga-101-how-to-start-reading-manga

Sandra Elena Bellosta Gaitan, Sael's Comic! http://saelcomic.webnode.es/un-poco-de-historia/el-comic-en-asia/

Carnegie PictureLab http://carnegiepicturelab.com/artists/ukiyo-e

Artedinamico Comic! http://www.artedinamicocomic.com/php/articulosver.php?articulo=12

Kaicron http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura_japonesa/manga/historia_manga_inicio.htm

Todohistorietas http://www.todohistorietas.com.ar/historia_japon.htm

MYAKU http://fanzinemyaku.blogspot.com.es/2007/10/orgenes-del-manga-1-de-2.html

Graphic Art Collection, Princeton Universityhttps://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/

The Samurai Archives https://wiki.samurai-archives.com/index.php?title=Japan_Punch

Japanese Animated Films Classics http://animation.filmarchives.jp/en/writer24.html

Lang's End, The Anime Harvest https://theanimeharvest.wordpress.com/2016/06/18/anime-firsts/

Institut d'Estudis Catalans https://dlc.iec.cat/results.asp?txtEntrada=masclisme&operEntrada=0

One Piece Wiki http://es.onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_Wiki

Comic Vine https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump-940-no-1-2-1987/4000-509129/

Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Main_Page

Neuroretardant, Comi Press http://comipress.com/article/2006/06/30/387.html

Catilin Donovan, The Marie Sue https://www.themarysue.com/hiromu-arakawa-part-1/

TERMCAT centre de terminologia http://www.termcat.cat/ca

Javier Dale, La Vanguardia http://www.lavanguardia.com/vida/20131119/54393615758/voto-femenino-espana-cumple-80-anos.html

La Vanguardia http://www.lavanguardia.com/internacional/20170113/413323690310/rusia-violencia-domestica-pegar-mujer-hijo-ley.html

El Mundo http://www.elpais.com.uy/mundo/rusia-ley-despenaliza-violencia-domestica.html

Generalitat de Catalunya http://dones.gencat.cat/ca/ambits/violencia_masclista/estadistiques/

Generalitat de Catalunya http://web.gencat.cat/ca/actualitat/detall/Desigualtat-salarial-entre-homes-i-dones

Web de l'Estadística Oficial a Catalunya IDESCAT https://www.idescat.cat/pub/?id=aec&n=1008&t=2016

Kill la Kill Wiki http://kill-la-kill.wikia.com/wiki/Kill_la_Kill_Wiki

Gantz Wiki http://gantz.wikia.com/wiki/Gantz_Wiki

MyAnimeList https://myanimelist.net/people/8462/Tomoko_Konparu

Georgina Higueras, Estudios de Política Exterior http://www.politicaexterior.com/articulos/politica-exterior/la-revolucion-silenciosa-de-la-mujer-japonesa/

Daan Bauwens, Periodismo Humano http://periodismohumano.com/mujer/la-sutil-discriminacion-de-la-mujer-japonesa.html

Laura, Japonismo https://japonismo.com/blog/la-mujer-japonesa-en-el-mercado-laboral

BBC http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/10/121026_economia_mujeres_trabajo_japon_np

Laura, Japonismo https://japonismo.com/blog/los-vagones-de-tren-solo-para-mujeres

World Economic Forum http://reports.weforum.org/global-gender-gap-report-2016/rankings/

Webdico http://www.webdico.com/indexs.html

Elodie D., SortirAParis https://www.sortiraparis.com/interests/articles/39505-japan-expo-2017-in-july-in-paris/lang/en

Anime Expo http://www.anime-expo.org/anime-expo-2016-shatters-record-100000-attendance/

Josep M. Berengueras, elPeriódico http://www.elperiodico.cat/ca/oci-i-cultura/20161101/salo-del-manga-barcelona-2016-record-balanc-5601753

Comiket http://www.comiket.co.jp/index_e.html

Jun Hongo, The japan times https://www.japantimes.co.jp/culture/2013/12/19/general/comiket-where-otaku-come-to-share-the-love/#.WZ1fSCjXbIU

Talleres por la igualdad http://www.cdp.udl.cat/tallers/index.php/es/glosario/item/92-cosificacion-de-la-mujer

Tv tropes http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheSmurfettePrinciple

Bárbara García Fernández, Análisis comparado de la representación femenina en la historieta y la construcción de arquetipos no sexistas http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/39288

elPeriódico http://www.elperiodico.cat/ca/opinio/20161015/el-segon-sexe-femellisme-5503024

Noragami Wiki http://noragami.wikia.com/wiki/Noragami_Wiki

log Horizon wiki http://log-horizon.wikia.com/wiki/Main_Page

Made in Abyss Wiki http://madeinabyss.wikia.com/wiki/Made_in_Abyss_Wiki

Psycho-Pass Wiki http://psychopass.wikia.com/wiki/Psycho-Pass_Wiki

TuMangaOnline http://tumangaonline.com/home

AnimeFLV http://animeflv.net

Crunchyroll http://crunchyroll.com

Netflix http://netflix.com

16. Bibliografia:

Marc Bernabé, *"Japonés en viñetas"* Norma Editorial (2014)

David Heredia Pitarch, "*Anime! Anime! 100 años de animación japonesa"* Diávolo Ediciones (2017)

"*Los nuevos machismos*", de lídia Falcón O'Neil (2014)

Kentaro Miura, "*Berserk*" Volum 1, editorial Dark Horse Manga (2015)

Atsuki Ohkubo, "*Soul Eater*" Volum 1, Norma Editorial (2014)

Hiromu Arakawa, "*Fullmetal Alchemist*" Volum 1, Norma Editorial (2011)

Eiichiro Oda, "*One Piece*" Volum 1, editorial Planeta DeAgostini (2004)

Hajime Isayama, "*Ataque a los titanes*" Volum 1, Norma Editorial (2010)

Akira Toriyama, "Bola de Drac" edició a color, Saga de Freezer Volum 2, editorial Plaeta DeAgostini (2015)

Disuke Sato i Shouji Sato, "Apocalipsis en el instituto (High School of the Dead)" Volum 1, editorial EDT (2007)

Tsugumi Ohba i Takeshi Obata, "Death Note Black edition" Volum 3,editorial VIZ Media (2003)

17. Fonts de les imatges

Imatge 1: Sandra Elena Bellosta Gaitan, *Sael's Comic* http://saelcomic.webnode.es/un-poco-de-historia/el-comic-en-asia/

Imatge 2: Department of Asian Art, The Metropolitan Museum of Art http://www.metmuseum.org/toah/hd/plea/hd_plea.htm

Imatge 3: New World Enciclopedia http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Utamaro

Imatge 4: Katsushika Hokusai, Pinterest https://es.pinterest.com/maries1509/katsushika-hokusai/?lp=true

Imatge 5: Graphic Arts Collection, Princeton University https://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/

Imatge 6: Sandra Elena Bellosta Gaitan, *Sael's Comic* http://saelcomic.webnode.es/un-poco-de-historia/el-comic-en-asia/

Imatge 7: MyAnimeList https://myanimelist.net/manga/11273/Shin_Takarajima

Imatge 8: Sandra Elena Bellosta Gaitan, *Sael's Comic* http://saelcomic.webnode.es/un-poco-de-historia/el-comic-en-asia/

Imatge 9: Nala15, The Lion King Fanon Wiki http://thelionkingfanon.wikia.com/wiki/File:Mufasa_teaching_Simba.jpg

Imatge 10: Oriol Estrada Rangil, Zona Negativa http://www.zonanegativa.com/garabatos-orientales-03-espejar-o-no-espejar-esa-es-la-cuestion/

Imatge 11: Leví Baldelomar Alvarez, Chaos Requiem http://chaosrequiem.com/main/analisis-saitama-one-punch-man/

Imatge 12: Sgt. Sarge, The Berserk Encyclopedia http://berserk.wikia.com/wiki/Dragons

Imatge 13: Japanese Animated Films Classic http://animation.filmarchives.jp/en/writer24.html

Imatge 14: Brittna13, Timetoast https://www.timetoast.com/timelines/history-of-anime-2849db13-2653-4755-bdaa-ee037a8a4db7

Imatge 15: Ted Mills, Open Culture http://www.openculture.com/2016/09/evil-mickey-mouse-invades-japan-in-a-1934-japanese-anime-propaganda-film.html

Imatge 16: Catherine Munroe Hotes, Nishikata Film Review http://nishikataeiga.blogspot.com.es/2011/12/noburo-ofujis-whale-1952.html

Imatge 17: Cinefania http://www.cinefania.com/tv/serie.php/98/es

Imatge 18: Fanpop http://www.fanpop.com/clubs/akira/images/13827694/title/akira-poster-photo

Imatge 19: Anime News Network http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=363

Imatge 20: AnimeEveryday, Youtube https://www.youtube.com/watch?v=MUZUg4jU3tI

Imatge 21: Natural Records Studio http://naturalrecordsstudios.com/what-is-cgi-animation/

Imatge 22: Steven Fraser, The Flaneur http://flaneur.me.uk/11/berserk-the-golden-age-arc-film-1-egg-of-the-king-anime-film-review-scotland-loves-anime-festival/

Imatge 23: Matt Goldberg, Collider http://collider.com/game-of-thrones-simpsons-couch-gag/

Imatge 24: Daniel Victor, The New York Times https://www.nytimes.com/2016/04/26/arts/television/game-of-thrones-opening-sequence.html

Imatge 25: Pinterest https://es.pinterest.com/search/pins/?q=jojo&rs=typed&term_meta%5b%5d=jojo%7Ctyped

Imatge 26: Pinterest https://es.pinterest.com/search/pins/?q=jojo&rs=typed&term_meta%5b%5d=jojo%7Ctyped

Imatge 27: Pinterest https://es.pinterest.com/search/pins/?q=jojo&rs=typed&term_meta%5b%5d=jojo%7Ctyped

Imatge 28: Pinterest https://es.pinterest.com/search/pins/?q=jojo&rs=typed&term_meta%5b%5d=jojo%7Ctyped

Imatge 29: Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Hirohiko_Araki

Imatge 30: Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Weekly_Sh%C5%8Dnen_Jump

Imatge 31: Scott Green, Crunchyroll http://www.crunchyroll.com/anime-news/2013/01/14/video-jojos-bizarre-gucci-store-display

Imatge 32: Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Hirohiko_Araki

Imatge 33: Fullmetal Alchemist Wiki http://fma.wikia.com/wiki/Hiromu_Arakawa

Imatge 34: Pineapple Tree, Amino http://www.aminoapps.com/page/anime/6901838/anime-artist-hiromu-arakawa

Imatge 35: Diario Público http://blogs.publico.es/strambotic/2017/07/titulares-machistas/

Imatge 36: Noelia Ramírez, S Moda https://smoda.elpais.com/feminismo/10-imagenes-sexistas-con-azafatas-que-no-se-repetiran-en-la-vuelta-ciclista/100159299/image/100159309

Imatge 37: Lee Astley, The Sun https://www.thesun.co.uk/sport/football/2660563/cristiano-ronaldo-to-be-sold-by-real-madrid-by-2019-with-china-the-euro-2016-winners-most-likely-destination/

Imatge 38: IMDb http://www.imdb.com/name/nm0000173/

Imatge 39: Observatori del Treball i Model Productiu, Genralitat de Catalunya http://premsa.gencat.cat/pres_fsvp/docs/2017/02/15/13/42/59515e5f-9bca-411e-8980-9695885a4938.pdf

Imatge 40: Juris Ricardo http://jurisricardo.blogspot.com.es/2013/11/mas-juguetes-de-ninas-plancha-licuadora.html

Imatge 41: Toy Planet https://www.toyplanet.es/211-hot-weels

Imatge 42: Rose Hackman, The Guardian https://www.theguardian.com/us-news/2015/jun/27/beach-body-ready-america-weight-loss-ad-instagram

Imatge 43: Sword Art Online Wiki http://swordartonline.wikia.com/wiki/Garish_Gerbera

Imatge 44:Kiseijuu Wiki http://kiseijuu.wikia.com/wiki/Shinichi_Izumi

Imatge 45: Wordpress https://gvermehren.wordpress.com/2015/06/24/anime-review-kiseijuu-parasyte-the-maxim/

Imatge 46: MMC Uploads, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Detective-Conan/11204/6.00/745

Imatge 47: Line Q http://lineq.jp/q/37798912

Imatge 48: Edgardo A. Reedreq, Youtube https://www.youtube.com/watch?v=EwPNs9WMm10

Imatge 49: Recopilaciones No Fansub, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/12-Beast/8506/1.00/67

Imatge 50: Kill la Kill Wiki http://kill-la-kill.wikia.com/wiki/Ry%C5%ABko_Matoi/Image_Gallery

Imatge 51: Kill la Kill Wiki http://kill-la-kill.wikia.com/wiki/Uzu_Sanageyama/Image_Gallery

Imatge 52: Gantz Wiki http://gantz.wikia.com/wiki/Category:Cover_images

Imatge 53: Daily Life With A Monster Girl Wiki http://dailylifewithamonstergirl.wikia.com/wiki/Miia

Imatge 54: Daily Life With A Monster Girl Wiki http://dailylifewithamonstergirl.wikia.com/wiki/Daily_Monster_Girls_Wiki

Imatge 55: Raven Switch, Freak Elite X http://freakelitex.com/uta-no-prince-sama-tendra-nueva-pelicula/

Imatge 56: Revolution Scans, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Highschool-of-the-Dead/2133/1.00/92

Imatge 57: Revolution Scans, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Highschool-of-the-Dead/2133/3.00/92

Imatge 58: IDK Scans, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Moujuusei-Shounen-Shoujo/19024/1.00/4077

Imatge 59: AnimeFLV https://animeflv.net/ver/42816/watashi-ga-motete-dousunda-1

Imatge 60: AnimeFLV https://animeflv.net/ver/705/one-piece-1

Imatge 61: Awaikage, One Piece Wiki http://onepiece.wikia.com/wiki/Big_Mom

Imatge 62: Kami no Dragon Scan, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Monku-no-Tsukeyou-ga-Nai-Rabukome/24358/3.00/3092

Imatge 63: Hugh Your Rival, Amino App http://aminoapps.com/page/pokemon/4033176/brock

Imatge 64: RexGodwin, Death Note Wiki http://deathnote.wikia.com/wiki/Misa_Amane

Imatge 65: Hiruzen Uzumaki, Ao No Exorcist SP http://es.aonoexorcistsp.wikia.com/wiki/Shiemi_Moriyama

Imatge 66: Hiruzen Uzumaki, Ao No Exorcist SP http://es.aonoexorcistsp.wikia.com/wiki/Rin_Okumura

Imatge 67: Karl "Mase" Smart, The Outerhaven http://www.theouterhaven.net/2017/06/japans-bpo-master-roshi/

Imatge 68: David Valerio, YouTube https://www.youtube.com/watch?v=tw7KMczD_Tg

Imatge 69: Risingpoint, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/JoJos-Bizarre-Adventure-Parte-1/8030/1.00/187

Imatge 70: AnimeFLV https://animeflv.net/ver/1718/fullmetal-alchemist-brotherhood-22

Imatge 71: Mxngx uploader, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Fullmetal-Alchemist/10256/95.00/448

Imatge 72: Karasuma Yuuri, YouTube https://www.youtube.com/watch?v=O_ekqsAs1uo&t=96s

Imatge 73: Mxngx, Tumangaonline https://www.tumangaonline.com/lector/Fullmetal-Alchemist/10256/99.00/448

Imatge 74: Sashimi=lol, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Jonathan_Joestar/Gallery

Imatge 75: Adventuretime1, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Joseph_Joestar/Gallery

Imatge 76: nachtmerrieschultz, Graphic Policy https://graphicpolicy.com/2015/05/10/review-jojos-bizarre-adventure-part-3-stardust-crusaders/

Imatge 77: COPIOUS, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Josuke_Higashikata/Gallery#Manga

Imatge 78: Adventuretime1, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Giorno_Giovanna/Gallery

Imatge 79: Morganstedmanms, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Jolyne_Cujoh/Gallery

Imatge 80: Drummer le Chuck, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Johnny_Joestar/Gallery

Imatge 81: WranglerPig, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Josuke_Higashikata_(JoJolion)/Gallery

Imatge 82: Amanoryuzaki, Fullmetal Alchemist Wiki http://fma.wikia.com/wiki/List_of_Fullmetal_Alchemist_Volumes_and_Chapters

Imatge 83: Jppcouto, Fullmetal Alchemist Wiki http://fma.wikia.com/wiki/Winry_Rockbell

Imatge 84: Jppcouto, Fullmetal Alchemist Wiki http://fma.wikia.com/wiki/Olivier_Mira_Armstrong

Imatge 85: Jeager995, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Holy_Kujo#Anime

Imatge 86: Jppcouto, Fullmetal Alchemist Wiki http://fma.wikia.com/wiki/Winry_Rockbell

Imatge 87: 夜 N i g h t 夜, YouTube https://www.youtube.com/watch?v=wNXY2Fx2Pq4&t=333s

Imatge 88: Morganstedmanms, Jojo's Bizarre Encyclopedia http://jojo.wikia.com/wiki/Jolyne_Cujoh/Gallery

Imatge 89: COPIOUS, Jojo's Bizarre Encyclopedia
http://jojo.wikia.com/wiki/File:Josuke_orange_crop.png

Imatge 90: Pinterest https://es.pinterest.com/pin/246994360789209485/

Imatge 91: ColdRamenTPM, Jojo's Bizarre Encyclopedia
http://jojo.wikia.com/wiki/Jonathan_Joestar/Gallery#Anime

Imatge 92: Alina James, 50CherryPies
http://50cherrypies.tumblr.com/post/76257441700/alinajames-jolyne-kujo-cosplay-outfit-from-the

Imatge 93: Mxngx, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Fullmetal-Alchemist/10256/66.00/448

Imatge 94: El que sigue el sendero, TuMnagaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/JoJos-Bizarre-Adventure-Parte-/10195/604.00/4434

Imatge 95: Mxngx, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/Fullmetal-Alchemist/10256/98.00/448

Imatge 96: Sashimi=lol, Jojo's Bizarre Encyclopedia
http://jojo.wikia.com/wiki/Jonathan_Joestar/Gallery#Anime

Imatge 97: El que sigue el sendero, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/JoJos-Bizarre-Adventure-Parte-/10195/653.00/4434

Imatge 98: AnimeFLV https://animeflv.net/ver/25558/jojos-bizarre-adventure-stardust-crusaders-11

Imatge 99: Jppcouto, Fullmetal Alchemist Wiki http://fma.wikia.com/wiki/Roy_Mustang

Imatge 100: Jojo's Colored Adventure http://jojocoloredadventure.blogspot.com.es/2014/08/

Imatge 101: El que sigue el sendero, TuMangaOnline https://www.tumangaonline.com/lector/JoJos-Bizarre-Adventure-Parte-/10195/653.00/4434

Imatge 102: Forward Travel http://www.revistaforward.com.mx/japon-la-cuna-de-los-restaurantes-raros

Imatge 103: MarabuMadrid http://www.marabumadrid.com/el-body-sushi-cuerpouna-cena-diferente/

Imatge 104: Steven Simonitch, SoraNews24 http://en.rocketnews24.com/2012/11/04/japanese-man-caught-on-camera-while-filming-up-womans-skirt-on-train/

Imatge 105: Tinkletinklehoy, Oyasumi Punpun Wiki http://punpun.wikia.com/wiki/Sachi_Nanjou

Imatge 106: Nokuto, Psycho-Pass Wiki http://psychopass.wikia.com/wiki/Akane_Tsunemori#Eiga

Imatge 107: DQueenie13, The Log Horizon Wiki http://log-horizon.wikia.com/wiki/Round_Table_Alliance

Imatge 108: Kal-EL, Batman Wiki http://batman.wikia.com/wiki/Superman/Gallery

Imatge 109: Hidroree88, Desktopimages http://www.desktopimages.org/preview/228422/1024/1024&sa=U&ved=0ahUKEwjCpajbne_MAhUMOBQKHVDtDgUQwW4IGDAB&usg=AFQjCNHVhRGj44FXUmlgZm7VNjmoawLBeg

Imatge 110: Elisabet Gimeno Aragón, Kuaderno de la niña problemes http://elisabet-gimeno.blogspot.com.es/2011/09/bianca-castafiore-la-diva-du-vingtieme.html

Imatge 111: Burhan.g, The Asterix Project http://asterix.wikia.com/wiki/Impedimenta

Imatge 112: Velasangre, Forocoches https://m.forocoches.com/foro/showthread.php?t=5636908

Imatge 113: Velasangre, Forocoches https://m.forocoches.com/foro/showthread.php?t=5636908

Imatge 114: Velasangre, Forocoches https://m.forocoches.com/foro/showthread.php?t=5636908

Imatge 115: Jenika Enoch, Movie Plot https://moviepilot.com/posts/4013163

Imatge 116: Cinedor http://www.cinedor.es/estrenos/las-aventuras-de-tadeo-jones/fotos/foto-sara-en-las-aventuras-de-tadeo-jones

Imatge 117: Cinedor http://www.cinedor.es/estrenos/las-aventuras-de-tadeo-jones/fotos/foto-las-aventuras-de-tadeo-jones-9

Imatge 118: Cinedor http://www.cinedor.es/estrenos/las-aventuras-de-tadeo-jones/fotos/foto-sara-y-tadeo-en-las-aventuras-de-tadeo-jones