



Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM)  
bglopez@campus.mty.itesm.mx  
ISSN (Versión impresa): 1405-4167  
MÉXICO

2001  
Juan Enrique Huerta Wong  
IMÁGENES DE GÉNERO EN EL COMÍC  
*Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey*, número 010  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM)  
Monterrey, México  
pp. 201-216



# Imágenes de género en el comic

Juan Enrique Huerta Wong<sup>1</sup>  
*ITESM, Campus Monterrey*

Este trabajo analiza el contenido del tratamiento que algunas de estas publicaciones alternativas hicieron de la imagen entre los sexos-géneros en el segundo semestre de 1998. Las variables centrales son sexualidad, violencia y preocupación por otros. La evidencia muestra que existe desequilibrio en el tratamiento de los géneros. Al comparar asimismo el género de los autores de este tipo de mensajes, se encuentra que precisamente en los medios donde mayor desequilibrio se presenta, es más grande la frecuencia de mujeres trabajando en su producción.

**S**e ha entendido a la democracia como el derecho a elecciones. Un punto de partida de este texto es que más allá de lo comicial, la democracia debe ser vista en el terreno de la cotidianidad. Una sociedad será más democrática si las relaciones con los otros simbólicos son más horizontales. Como Philips (1996) sugiere, en la visión de los otros simbólicos, los primeros son los del género contrario, las mujeres, los hombres, los homosexuales, las lesbianas. Resulta preciso apuntar que si bien se toma en cuenta la existencia de otros géneros, para fines de este trabajo se reducirá el espectro a la discusión y análisis de la imagen dicotómica masculino-femenino. Se intenta aquí discutir la idea de la democracia desde la perspectiva de cómo los medios perciben la relación de géneros, con base en el supuesto de que no parece posible alcanzar niveles de equidad social si el espacio doméstico, en principio, no se construye de manera horizontal (Scott, 1996; Philips, 1996). Lippman-Blumen (1984) señala que este espacio no es apolítico ni privado, pues en él se reflejan, si existen, las desigualdades de las sociedades contemporáneas, por lo que es preciso hacerlo –lo es ya de antemano– público. Resulta pertinente entonces el tema de la discusión sobre la democracia si se entiende que las características del sistema sexo-género dan forma a la multiplicidad de interacciones sociales que tienen lugar en las culturas contemporáneas. La preocupación de inicio es que el sistema de

interacciones, las relaciones de dominación y poder, así como las sociedades enteras parecen estar formadas con base en criterios masculinos hegemónicos (Cfr. Collins, 1996; Cooper, 1997; Herner, 1979a; Jensen, 1994; Lippman-Blumen, 1984; Philips, 1996; Scott, 1996), de manera androcéntrica (Burkle Bonecchi, 1997/1998).

La preocupación por la ruptura del sistema democrático desde el interior del ámbito doméstico es antigua. De hecho es Engels quien a la muerte de Marx plantea que las relaciones hombre-mujer se daban de acuerdo con una lógica de mercado. Muerto Marx, quien daba a la figura de la mujer poca relevancia, Engels problematizó el cortejo y la forma tradicional en que la mujer negociaba su virtud a cambio de un futuro cómodo (en Collins, 1996). La visión de lucha de contrarios es precisamente lo que ha permitido perpetuar la imagen dialéctica de las relaciones sexo-género, dice Lippman-Blumen, quien sugiere que si bien existe una distinción entre los conceptos de sexo (biológico) y género (construcción social), la forma en que la imagen que de ambos construimos por las múltiples mediaciones sociales, les hacen estructurar un sistema donde los límites no son tan claros. La autora añade que es precisamente este complejo nudo de imágenes construidas en torno a dicotomías (valiente-temerosa, fuerte-débil, feo-hermosa...) la que no ha permitido horizontalidad en el hogar común (1984). Aunque otra vez con Lull (1997) se debe recordar que existen múltiples frentes que prácticamente imposibilitan las generalizaciones de las diferentes culturas que se viven en México, la evidencia sugiere que al menos en un pasado más o menos reciente, la verticalidad en el hogar mexicano pudo ser un hecho (Béjar Navarro, 1979; Díaz Guerrero, 1972).

En la construcción de este androcentrismo juegan un papel relevante las instituciones mediadoras. Como ha apuntado Díaz Guerrero (1972), la familia ocupa un rol importante en el establecimiento de las imágenes hegemónicas del sistema sexo-género. La ventaja espacio-temporal de los medios de comunicación les otorga una posición privilegiada al mediar la realidad (Thompson, 1993). Si el androcentrismo es característica de las sociedades contemporáneas, la centralidad que ocupan los medios en el ámbito doméstico, en las ciudades y en los países, como apunta Thompson, parece "posibilitar la permanencia de esta posición cultural. Las estructuras sociales

evidencian relaciones de dominación cuya sistematización es posible debido al uso de los medios de comunicación como vehículos óptimos de formas simbólicas que construyen un significado posibilitando la hegemonía de un grupo humano. El concepto de hegemonía está tomado en términos de “la capacidad que tiene un grupo social de ejercer la dirección intelectual y moral sobre la sociedad, su capacidad de construir en torno a su proyecto un nuevo sistema de alianzas sociales, un nuevo ‘bloque histórico’”.

La noción de hegemonía desplazó a la de clase dominante, cuyo poder residiría por completo “en su capacidad para controlar las fuentes de poder económico” (Mattelart, 1997, p. 73). Al refinarse las relaciones de dominación,<sup>2</sup> el androcentrismo dominó en el pensamiento occidental, sin que la mayoría de las muy distintas teorías de democracia tomaran en cuenta la equidad de género, como coinciden en señalar Philips (1996) y Scott (1996). Esta última autora añade que la construcción social de la dominación androcéntrica hizo que la vida femenina girara en torno a la figura masculina, del mismo modo que las periferias de las sociedades hacia los niveles socioeconómicos más desarrollados y de los países emergentes hacia los países posindustriales. Esta visión sugiere replantear la teoría de la dependencia en ese orden, iniciando por conceder mayor importancia a la horizontalidad de las relaciones entre géneros para de ahí posibilitar la continuación hacia las relaciones al interior y entre las sociedades, sobre todo las nuestras, situadas en la periferia.

La cultura dominante se materializa cuando los medios presentan imágenes tradicionales del conflicto entre los roles de género. Por ejemplo, al presentarse como objetos o –más específicamente–, como objetos sexuales. Existe evidencia respecto a que se construye a los roles masculinos ejerciendo violencia o trabajos remunerados, mientras que a los roles femeninos se les relaciona con el trabajo de niños o doméstico. En cuanto a lo sexual, los roles masculinos podrían sostener relaciones amorosas con más de una figura, en tanto que los femeninos pueden ser violentados sexualmente o frecuentemente vistos como sedientos de relaciones íntimas (Herner, 1979a y 1979b; Jensen, 1994; Murphy, 1998; Santa Cruz y Erazo, 1980).



### **La particularidad del comic**

La mediación de la realidad toma forma de dos maneras, denominadas cognitiva y estructural, según Martín Serrano (1993). Una se refiere a los contenidos, la segunda a la forma en que es presentada. Un enfoque teórico popular durante los setenta en Latinoamérica fue que medios de comunicación alternativos –como el comic– reflejaban la ideología dominante (Dorfman y Mattelart, 1975; Herner, 1979a y 1979b), en particular la correspondiente a la hegemonía del género masculino (Herner 1979a; Ramírez, 1975; Santa Cruz y Erazo, 1980). Recientemente, hallazgos de estudios en medios como el mismo comic, videojuegos, anuncios, programas de variedad en la radio y revistas femeninas (Cooper, 1997; Dietz, 1998; Harris, 1994; Jensen, 1994; López Diez, 1997/1998; Luke y Luke, 1997/1998) parecen haber correspondido a la preocupación que la evidencia recogida acerca de los efectos de la construcción de las imágenes de los géneros despierta en la sociedad (Jensen, 1994; Murphy, 1998). Dietz (1998) ha mostrado, por ejemplo, que niños que se expusieron más que otros a videojuegos tendieron a mantener una idea tradicional de dominación del género masculino sobre el femenino; y Cooper (1998), por su parte, sugiere que si estos juegos presentan constantemente visiones de violencia hacia los roles femeninos, es porque los productores de dichos medios sostienen esta imagen y la legitiman en un marco ideológico. Más hallazgos apoyan esta percepción: incluso la cibercultura, que para algunos posibilita la entrada a estadios más democráticos, se está construyendo desde la perspectiva masculina, sugieren Luke y Luke (1997/1998).

El análisis de los contenidos de los medios masivos de comunicación puede develar sus propias pautas de conducta en el marco ideológico actual. Si en México resulta escasa la evidencia empírica que se tiene en general desde esta técnica, la observación desde medios no tradicionales como los arriba señalados es aún menor. Incluso en países desarrollados el análisis del contenido o del esquema económico que involucra a los comics parece ser insuficiente. Aparentemente no valorado por el mundo académico, el comic subsiste de manera sorprendente. Su circulación rebasa frecuentemente los 600 mil ejemplares por título, de los que uno de ellos puede llegar a cotizarse hasta en 100 mil dólares, de acuerdo con cifras de la revista “Wizard”. Muy probablemente sus públicos sean mayorita-



riamente niños y adolescentes que no han concluido su etapa primaria de aprendizaje y que se convertirán en los adultos de un mañana no muy lejano. Parece preocupante que puedan ser socializados con imágenes inequitativas, a pesar de que el estudio de la complejidad de los procesos de recepción señalan que la audiencia negocia y resiste<sup>3</sup> gran parte del impacto de los contenidos en los medios de comunicación.

Esto lleva a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las imágenes de género que construyen comics como los que circulan en la ciudad de Monterrey?

Este trabajo retoma las preocupaciones de Herner (1979a y 1979b), Santa Cruz y Erazo (1980), quienes a finales de los ochenta y desde la perspectiva –de ese entonces– de la teoría de la dependencia analizaron anuncios de revistas internacionales, el comic nacional y las –por entonces– exitosas fotonovelas, y encontraron que el desequilibrio entre los géneros se establecía mediante complejos mecanismos que tendían más o menos a representar lo que Béjar Navarro (1979) y Díaz Guerrero (1972) habían discutido en el campo de la psicología social. Estos procesos involucraban constantemente la figura masculina como un centro de poder que se caracterizaba por ser fuerte, deseado, protector, exitoso en materia sexual y siempre pendiente del desarrollo de la humanidad, en tanto que se distinguía a la mujer “buena” de la “mala” de acuerdo con el grado de erotismo presente en ambas, menor en la primera, mayor en la segunda. Esta disminución de la sexualidad en la figura femenina a la cual se le atribuían cualidades, tenía también que ver con la falta de participación en actividades de producción y política (Santa Cruz y Erazo, 1980), así como un fuerte énfasis en el cuidado de niños y en el trabajo del hogar. Recientemente, Cooper (1997) y Dietz (1998) han propuesto que el género de propietarios y demás involucrados en los medios que podrían ser alternativos, como los videojuegos y el comic, son fuerte influencia en sus contenidos androcéntricos. Este trabajo analiza los mensajes de seis comics que circularon durante los meses de septiembre y noviembre de 1998 en la ciudad de Monterrey e intenta hacer una aportación a la discusión sobre la necesidad de eliminar las desigualdades de género como paso indispensable en la transición a la democracia.



## Método

Puesto que este trabajo surge de la necesidad de replantear preocupaciones antiguas como las de Santa Cruz y Erazo (1980) y Herner (1979a), algunas variables son tomadas de sus trabajos, si bien matizadas frecuentemente, debido a que por lo menos en el caso de las primeras autoras, su trabajo se fundó en la noción radical de feminismo. De igual modo, las técnicas de análisis de contenido parecen haberse sofisticado desde entonces, por lo que es importante replantear sus temas y preguntas.

Es a partir de los trabajos de dichas autoras, y de la pregunta general ¿cuáles son las imágenes de género que construyen comics como los que circulan en la ciudad de Monterrey?, que se han planteado dos preguntas de investigación: ¿Es diferente el tratamiento de los roles femeninos y masculinos que hacen los comics que circulan en la ciudad de Monterrey? ¿Cuál es el rol que juega el productor del comic en el tratamiento de los roles femeninos y masculinos que hacen estos comics?

Para contestarnos a la pregunta de si los roles masculinos y femeninos siguen diferenciándose en el tratamiento de sexualidad, se tomaron en cuenta las siguientes variables:

- Rol de objeto sexual. Se entenderá que un personaje adquiere el rol de objeto sexual cuando sin intervenir de manera alguna en una escena, es involucrado en la misma para ser utilizado sexualmente y/o como objeto de decoración llevando tan sólo ropa interior o similar (minishorts, miniblusas, taparrabos, etc.).

- Rol de objeto. Se entenderá que un personaje adquiere un rol de objeto cuando aparece simplemente como decoración de la escena, sin intervenir de ninguna forma en la misma.

- Participación en la producción. Se entenderá que un personaje participa en la producción cuando es visto o hace alusión a desempeñar un trabajo remunerado.

- Participación en actividades útiles a la comunidad.

- Participación política. Se entenderá que un personaje participa políticamente cuando se informa.

- Trabajo doméstico. El personaje es visto llevando a cabo un trabajo doméstico o haciendo alusión al mismo.

- Educación de los niños. El personaje es observado en labores de educación a niños o hace alusión a tal actividad.

- Relaciones amorosas. Número de relaciones amorosas en que sea involucrado el personaje. El fondo es responder a la pregunta de si tiene pareja o es deseado.

- Actividad sexual o referencia a ello.

- Preocupación por otros o por su otro simbólico, es decir, su opuesto genérico.

- Número de hombres y mujeres en general.

- Quién ejerce la violencia, en contra de quién, y si utiliza violencia sexual.

Para observar asimismo la posible relación entre productores del mensaje y el contenido del mismo, se codificó el número y género de dueños, escritores y dibujantes.

El método de trabajo es el análisis de contenido. Se intentó hacer una muestra de títulos que no arrojara mayores sesgos, para lo cual se optó por una fórmula de un comic cuya historia gira en torno a un superhéroe (Kalimán), una con una heroína (Witchblade), una más con un grupo de representantes de ambos géneros (Las sombras del Imperio), un travestista-hermafrodita (Ranma y Medio) y una publicación cuyas historias se caracterizan por carecer, por lo menos de manera declarada, de un sólo patrón (El Libro Semanal).

Debido a que en la literatura especializada sólo parece haber consensos para el tamaño de la muestra del análisis de noticias, se optó por una no probabilística. De esta forma, quedó como sigue:

El Libro Semanal. Números 2205, 2206, 2276, 2277, 2278, 2280, 1178.

Ranma y Medio. Números 1, 2, 3, 4, 8.

Witchblade. Números 1, 2, 3, 4, 8.

Sombras del imperio. Números 1, 2, 3, 4, 5, 6 (serie completa).

Kalimán. Números 1, 2, 3, 4, 5.

Aun cuando las publicaciones mostraron fechas que van desde mayo de 1998 –en el caso de los números más atrasados del Libro Semanal– hasta mayo de 1999 –número 8 de Witchblade–, salieron a la venta en la ciudad de Monterrey durante los meses de septiembre y noviembre de 1998.

La unidad de análisis principal por considerar en el estudio es la escena, pero también se codificó por separado a los personajes



principales (protagonista, secundario protagónico y antagonista). Retomada de los medios audiovisuales, entenderemos que en un comic una escena es aquella unidad dramática en que uno o más personajes desempeñan una misma acción en un mismo espacio. La escena cambia cuando la lógica de la acción lo hace. Otra unidad de análisis que se codificó por separado correspondió a la de los productores de cada publicación. No se muestrearon las unidades de análisis, sino que se codificaron todas las escenas, notas e historias publicadas en los números mencionados. En total resultaron 247 unidades de análisis.

En las pruebas piloto y de confiabilidad aplicadas al instrumento (manual y prueba de confiabilidad) en octubre de 1998, participaron estudiantes de la Maestría en Ciencias con especialidad en Comunicación, del Tecnológico de Monterrey.

### **Resultados**

Los comics aquí mostrados tendieron a reflejar una mayor presencia de figuras masculinas en el universo que recrean, según muestra la tabla 1. Este desequilibrio, sin embargo, parece ser menor en los medios en donde la historia puede girar en torno a figuras femeninas. Destaca el mayor desequilibrio en el caso de Kalimán, como ya lo había notado Herner veinte años atrás (1979a). Con todo, parece haber matices en los datos presentados por la investigadora en los setenta. Si bien es cierto que las figuras femeninas doblan el rango en que se objetualiza sexualmente a las personas, los entes masculinos suelen aparecer con mayor frecuencia en el rango anterior –calidad de objetos–, es decir, sin intervención en las escenas, sencillamente como decoración. Desde la perspectiva de Herner pudiera sugerirse que esto se debe precisamente al universo androcéntrico del que se puede discutir a partir del mayor número de apariciones de este género. Otra visión puede ser que esto se deba a una tendencia a ubicar menos a los roles femeninos en posición de objetos inoperantes. Es preciso aclarar que se utiliza la designación de masculino y femenino debido a que no necesariamente se trata de hombres y mujeres. Los comics frecuentemente introducen animales u otro tipo de seres a los que, sin embargo y siguiendo a Herner (1979b), se les dota de cualidades que tienen que ver con lo masculino y femenino. Por lo demás, supone

una construcción social y en este caso mediada por comics, de lo que es o no masculino y femenino.

**Tabla 1. Imágenes de género en escenas. No se incluyen los personajes asexuados analizados, cuya proporción fue del .109 del gran total**

Comic	(n)	Fig. masc.	Fig. fem.	F. M. como obj.	F. F. como obj.	F. M. c/obj. sex.	F. F. como objeto sexual
Libro Semanal	108	2.5	2.43	1.131	.841	.1121	.336
Ranma y Medio	24	5.135	2.75	2	1.083	0	.208
Witchblade	36	3.5	1.97	1.139	.639	.0833	1.028
Sombras del Imperio	33	5.677	.67	2.194	.332	0	0
Kalimán	10	8.4	.9	3.7	.2	0	.5
Total	211	3.716	1.981	1.498	.678	.0237	.3934

Respecto al uso de la fuerza como símbolo del poder al que se refiere Herner (1979a), la tabla 2 muestra que siguen siendo los roles masculinos los que la ejercen mayoritariamente y los femeninos los que reciben más frecuentemente el castigo.

**Tabla 2. Actores de la violencia en el comic**

Imagen de género	Quien ejerce la violencia	Quien la sufre
Figuras masculinas	.3791	.2275
Figuras femeninas	.1517	.0616

Pese a que parece frecuente que se presente a los personajes de los comics como desvinculados de la vida real y por tanto separados de actividades lucrativas, ello no obsta para que las labores domésticas



sigan retratando a roles femeninos como sus ejecutantes. La diferencia mostrada por la tabla 3 respecto a la distancia que existe entre los datos de variables como participación en la producción, actividades útiles a la comunidad y las labores domésticas, sugiere que las preocupaciones que Herner y Erazo y Santa Cruz sostenían acerca de la limitación simbólica de los roles femeninos al ámbito doméstico, puedan seguir siendo discutidas. La evidencia parece decir que por lo menos en los seis comics y los números analizados, el imaginario de las publicaciones reduce así el espacio social femenino y fortalece la inequidad del espacio privado, que como ya discute Lippman-Blumen, puede ser el centro del resto de las interacciones humanas. En este mismo sentido parece estar el dato acerca de que la mayoría de personajes femeninos analizados (n=27) resultó con pareja estable, en contraposición con los personajes masculinos, que no fueron así presentados.

En este mismo sentido parece estar el dato acerca de que la mayoría de personajes femeninos analizados (n=27) resultó con pareja estable, en contraposición con los personajes masculinos.

Se ha presentado a los roles femeninos deseando sostener relaciones sexuales de cualquier nivel con mayor frecuencia. Herner (1979a) y más recientemente Cooper (1997) refieren, respecto a esta imagen de búsqueda de una sexualidad degradante por parte de roles femeninos, que su mensaje sería la condena a cualquier tipo de actitud sexual femenina. La cifra respecto a la frecuencia de usos sexuales con que aparecen los personajes femeninos que fueron mostrados manteniendo relaciones de este tipo, parece ir acorde a lo que las autoras sugieren (tabla 3). Cabe apuntar que coincidiendo con las preocupaciones de Herner y Santa Cruz y Erazo veinte años atrás, los roles femeninos suelen mostrarse protectores con sus parejas, como destaca el último dato de la tabla.



**Tabla 3. Los personajes en el comic  
(concluye en la siguiente página)**

		Figura masculina	Figura femenina	Figuras asexuadas
Participa en la producción	Sí	5 33.33	4 36.36	1 100
	No	10 66.67	7 63.64	0
Actividades útiles a la comunidad	Sí	1 6.67	1 9.09	0
	No	14 93.33	10 90.91	0
Labores domésticas	Sí	0	6 54.55	
	No	15 100	5 45.45	
Educación de niño	Sí	1 6.67	2 18.18	
	No	14 93.33	9 81.82	1 100
Cuenta con pareja	Sí	6 40	8 72.73	1 100
	No	9 60	3 27.27	0
Es deseado	Sí	6 40	8 72.73	1 100
	No	2 18.18	3 37.50	7 87.5
Muestra actividad sex.	Sí	5 33.33	6 54.55	0
	No	9 60	5 45.45	
Preocupación p/otros	Sí	4 26.67	5 45.45	0
	No	9 60	5 45.45	0
Preocupación p/alter.	Sí	6 40	2 18.18	0
	No	7	7 63.64	0
Frecuencia:	Esporádica	1 66.67	1 9.09	0
		0	1 9.09	0
	Constante	3 20	5 45.45	0



La tabla 4 muestra asimismo que las preocupaciones de Cooper y Dietz en el sentido de la producción de las narraciones pueden ser ciertas sólo en algún sentido. Como la evidencia sugiere, en la producción de las publicaciones de comics participan frecuentemente roles femeninos, aun cuando no lo hagan en la posición de quien toma las decisiones, lo cual pudiera fortalecer la posición de las autoras. Es preciso apuntar, empero, que en los comics que, como mostró la tabla 1, dieron un trato más inequitativo a los géneros, tales como Kalimán y Sombras del Imperio, la presencia femenina parece ser mayor.

**Tabla 4. Editores, autores y autoras**

Comic	Editores	Editoras	Escritores	Escritoras	Dibujantes	Dibujantas
Libro semanal	5	0	1	4	0	0
Ranma y Medio	1	1	1	1	1	1
Witchblade	1	1	1	1	1	0
Sombras del Imperio	1	2	1	1	1	0
Kalimán	1	2	1	1	1	0

### Discusión

En el presente trabajo se ha argumentado que es deseable que al iniciar el siglo 21 la discusión acerca de un nuevo orden mundial, más equitativo y justo, tenga una mayor presencia. La idea de democracia tiene que ver no sólo con el espacio público de la política convencional, sino quizá de manera más importante, con lo que sucede al interior del ámbito doméstico, la relación entre mujeres y hombres. Puesto que los medios de comunicación juegan un rol importante en la construcción de los significados que rodean la cotidianidad, resulta pertinente observar cómo están abordando este tipo de interrelación, construyendo el imaginario acerca del sistema sexo-género.

A esta observación y en este sentido ha querido contribuir este trabajo, si bien sus alcances son muy pequeños. Se ha hecho desde la observación del comportamiento de un medio no analizado tradicionalmente, el comic, argumentando que la fuerza económica de este tipo de publicaciones no puede seguir pasando inadvertida.



Los resultados obtenidos de una muestra de 32 revistas que arrojaron a la vez 247 unidades de análisis sugieren que el tratamiento a los géneros, si bien se ha matizado desde los setenta, cuando se publicaron los trabajos de Herner (1979a y 1979b) y Santa Cruz y Erazo (1980), continúa siendo desigual. De igual forma parece preocupante que, apartándose del supuesto de Cooper (1997) respecto a que ello sucede, entre otros motivos, por el monopolio masculino en la producción de estas publicaciones, la presencia de mujeres es mayor en el proceso de las revistas que arrojaron datos de más desequilibrio en el tratamiento a los géneros.

Este trabajo representa acaso sólo un primer paso en el análisis de este tipo de medios de comunicación. Para observar de manera más fiel la hegemonía de sus significados, sería preciso un análisis semiótico, que este tipo de trabajo no pretende sustituir, sino en todo caso, complementar. En el mismo sentido es de reconocer que si bien la oferta disponible en este campo parece ser hegemónica, eso no significa que vaya a ser absorbida así por la audiencia, que puede darle una lectura lúdica. Es preocupante, en todo caso, que no existan alternativas para los receptores, que por otra parte, tampoco parecen rechazar completamente los significados de los medios de comunicación (Cerdea Cristerna, 1999; Cornejo, 1992). No se puede dejar todo el peso de la autoridad a los receptores; es deseable una mayor horizontalidad en la oferta.

Hay limitaciones importantes que señalar. En principio la más obvia es que no parece existir una tradición de estudios en este sentido, ni siquiera en Estados Unidos, donde la presencia de la industria del comic lo justificaría. En México, luego de los clásicos estudios de Herner y Santa Cruz y Erazo, la falta de continuidad en esta línea sólo es comparable con la debacle del comic mexicano. Esto dificultó la toma de decisiones en la metodología. La informalidad del comic empieza desde su distribución. En los meses en que fue levantada la muestra (septiembre-noviembre de 1998), era posible encontrar en un puesto de revistas corriente, ejemplares marcados con fechas que iban de mayo de 1998 a mayo de 1999. Habría sido lógico tomar una muestra con revistas con una fecha similar impresa, pero eso no habría sido coherente con la temporalidad de los impactos a la audiencia. Y al igual que ocurre con todo tipo de revistas, es difícil decir cuál habría



sido una muestra suficientemente representativa de la frecuencia con que el desequilibrio pueda ser dado. Afortunadamente para este renglón, el desequilibrio aparece tan claro que es difícil cuestionarlo. Y no. Los matices en el tratamiento del renglón de objetos hacen una llamada de atención que no parece trivial, sobre todo si se considera que han pasado casi 30 años desde los resultados que este trabajo pretende replicar y sistematizar. Es difícil asegurar que el número de íconos masculinos en rol de objeto pueda ser una concesión por parte de los autores ante el creciente número de mujeres en posiciones activas. Haría, en cualquier caso, como siempre ocurre, más investigación respecto a este punto, que también abre luz para un contraste hacia lo que esté ocurriendo con otros medios de comunicación asimismo poco estudiados, como el cine. Cuando estas líneas son (re) escritas, en cartelera aparece una historia de una mujer mexicana que usa sexualmente a un adolescente, en su propia búsqueda del yo.

Hace falta unir más los esfuerzos del campo académico de la comunicación respecto a lo que ocurre en México con los medios en el contexto de la discusión de la democracia, sin distinguir de productos y vehículos de formas simbólicas. La democracia parece ser la única vía de desarrollo real para las naciones, y en su discusión y logros, la equidad, particularmente la de géneros, parece ser un buen primer paso.

### Notas

<sup>1</sup> El autor agradece los comentarios del profesor Juan Manuel Rodríguez, primer lector de este texto.

<sup>2</sup> Weber (en Bendix, 1990) se refería a que en todas las relaciones humanas existen relaciones de poder; Thompson (1993) refiere que cuando éstas son sistemáticamente asimétricas las llamamos “de dominación”.

<sup>3</sup> “[...]Hall propuso que los mensajes de los medios sugerían por sí mismos a las audiencias una decodificación preferente, es decir, interpretaciones favorables a la ideología de las élites dominantes que los habían producido [...] Según Hall, la decodificación de los mensajes por parte de las audiencias se da de tres maneras: 1) lectura dominante-hegemonía; 2) lectura negociada; y 3) lectura oposicional [...] La lectura dominante es aquella que interpreta el mensaje siguiendo el código de referencia en que fue encodificado, es decir, el receptor asimila los valores y las opiniones hegemónicas (favorables a la élite) insertas en el contenido[...]” (Lozano Rendón, 1997, p. 165; cursivas y paréntesis en el original).



## Referencias

- Béjar Navarro, R. (1979). *El mexicano: aspectos culturales y psico-sociales*. México: UNAM.
- Bendix, R. (1990). *Max Weber: retrato intelectual*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Brabant, S., Mooney, L. (1997). Sex role stereotyping in the Sunday comics: A twenty year update. *Sex Roles*, 37 (3-4), 269-281. (Proquest No. 17178591).
- Burkle Bonecchi, M. (1997/1998). "La Tecnología las ha Olvidado": Mujeres del Tercer Mundo y Nuevas Tecnologías de Comunicación. *Razón y Palabra* [en línea], 9, Disponible en: [www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos)
- Cerda Cristerna, A. (1999, marzo). *Actividad y pasividad en el consumo televisivo*. Ponencia presentada en el X Encuentro del Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación, Colima.
- Cornejo, I., Urteaga, M. y Viveros, F. (1992). *Televisión sí, pero con orden*. *Anuario de Investigación de la Comunicación Coneicc*, 2, 217-240.
- Collins, R. (1996). *Cuatro tradiciones sociológicas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Comic book: *Price guide* (1998, septiembre). "Wizard", 85, 140-189.
- Cooper, C. (junio 3, 1997). Women Warriors. *The Village Voice*, 42 (22), S27 (Proquest No. 4756441).
- Crespo, J. A. (1998, abril). *México y globalización en el siglo 21*. Conferencia en la Universidad Cristóbal Colón, Veracruz.
- Díaz Guerrero, R. (1972). *Estudios de psicología del mexicano*. México: Trillas.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38 (5/6), 425-442. (Proquest No. 28517114).
- Dorfman, A., Mattelart, A. (1975) (13 ed.). *Para leer al Pato Donald*. México: Siglo veintiuno editores.
- Evard, M. (1997/1998). "So please stop, thank you": Girls on line. *Razón y palabra* [en línea], 9. Disponible en: [www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos)
- Guerra, M. (1995, mayo). ¿Para qué un periodismo de género?. *Géneros*, 6, 3-6.
- Harris, R. J. (1994) (2 ed.). *A cognitive psychology of mass communication*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Herner, I. (1979a). *Mitos y monitos: historietas y fotonovelas en México*. México: UNAM.
- Herner, I. (1979b). *Tarzán, el hombre mito*. México: Diana.
- Jensen, R. (1994). Pornographic novels and the ideology of male supremacy. *Howard Journal of Communication*, 5 (1/2), 92-107.
- Lippman-Blumen, J. (1984). *Gender roles and power*. New Jersey: Prentice-Hall.
- López Díez, P. (1997/1998). La articulación del discurso femenino en la radio. *Razón y palabra* [en línea], 9. Disponible en: [www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos).
- Luke, C., Luke, H. (1997/1998). Techno-textuality: representations of femininity & sexuality. *Razón y palabra* [en línea], 9. Disponible en: [www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos).
- Lull, J. (1997). Help! Cultura e identidad en el siglo XXI. *Diálogos de la Comunicación*, 48, 57-67.



- Malamuth, N. M. (1996). Sexually explicit media, gender differences and evolutionary theory. *Journal of Communication*, 46 (3), 8-31.
- Market Watch* (1998, junio). "Wizard", 82, 136-137.
- Martín Serrano, M. (1994). *La producción social de comunicación* (1 reimpresión en México). México: Editorial Patria/ Alianza Universidad.
- Mattelart, A. y Mattelart, M. (1997). *Historia de las teorías de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Murphy, S. T. (1998). The impact of factual versus fictional media portrayals on cultural stereotypes. *Annals of the American of political and social science*, 560, 165- 180. (Proquest No. 35328688)
- Philips, A. (1996). *Género y teoría democrática*. México: Instituto de Investigaciones Sociales/ Programa Universitario de Estudios de Género UNAM.
- Ramírez, J. A. (1975). *El "comic" femenino en España: arte sub y anulación*. Madrid: Cuadernos para el diálogo.
- Santa Cruz, A. y Erazo, V. (1980). *Compropolitán: El orden transnacional y su modelo femenino: un estudio de las revistas femeninas en América Latina*. México: ILET/ Nueva Imagen.
- Scott, C. V. (1996). *Gender and development: Rethinking modernization and dependency theory*. USA: Lynne Rienner Publishers.
- Thompson, J. B. (1993). *Ideología y cultura moderna: Teoría crítica y social en la era de la comunicación de masas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.