



*Fotograma de Claymore, de Hiroyuki Tanaka*

# Claymore: guerreras, mutilación, memoria y otredad en la animación japonesa para muchachos

ÁUREA XAYDÉ ESQUIVEL FLORES

*Instituto de Investigaciones Filológicas-UNAM, México*

Impossibilia N°10, páginas 97-126 (Octubre 2015) ISSN 2174-2464.

Artículo recibido el 20/09/2015, aceptado el 22/10/2015 y publicado el 15/11/2015.



**RESUMEN:** El propósito de este artículo es analizar cuatro elementos clave de la serie de *anime* (animación japonesa) *Claymore* –basada en el *manga* (cómic japonés) de Norihiro Yagi, producida en 2007 por Hiroyuki Tanaka y los estudios Madhouse–: 1) la imagen de la mujer como guerrera con cuerpo atlético y agudas habilidades militares; 2) la mutilación como parte de la realidad cotidiana de la mujer que vive en un entorno violento; 3) la memoria como eje de la evolución psíquica y corporal de una mujer alienada; y 4) la capacidad de conocer al otro como forma de romper los límites de la propia identidad; todo lo cual perfila una valiosa propuesta que reta valores de género (narrativos y humanos) y que resulta más significativa por el hecho de dirigirse principalmente a hombres jóvenes.

**PALABRAS CLAVE:** mujeres, memoria, mutilación, otredad, animación, guerreras, *shounen*, Japón

**ABSTRACT:** The purpose of this article is to analyze four key elements of the anime (Japanese animation) series *Claymore*, based in Norihiro Yagi’s *manga* (Japanese comic) and produced in 2007 by Hiroyuki Tanaka and Madhouse Studios: 1) the image of women as warriors, with athletic bodies and acute military abilities; 2) mutilation as a part of a woman’s day-by-day reality in a violent environment; 3) memory as an axis of an alienated woman’s psychic and bodily evolution, and; 4) the capacity of knowing one another as a way of tearing apart the limits of one’s own identity; which traces a valuable approach that challenges genre and gender values, and which is even more significant since it aims to a young male public.

**KEYWORDS:** women, memory, mutilation, otherness, animation, female warriors, *shonen*, Japan



なくせないもの握りしめながら  
Mientras me aferro a lo que no puedo abandonar,  
ワタシは今もここにいるの  
yo, ahora, estoy aquí.

Riyu Kosaka, “Danzai no Hana ~ Guilty Sky”

## INTRODUCCIÓN

Muchas de las series de *anime*<sup>1</sup> tienen su origen en el *manga*<sup>2</sup> y ambos productos se conciben dentro de parámetros genéricos muy claros, en especial, el público al que están dirigidos. Por ejemplo, existe el *shounen*<sup>3</sup> (lo que es para adolescentes y hombres jóvenes); este género es conocido por presentar temas como la acción, el humor, la violencia extrema, la hipersexualización y la representación del cuerpo humano con miras hacia lo heroico (en el caso de los hombres) y lo erótico (en el caso de las mujeres). Por supuesto, también tenemos el *shoujo*<sup>4</sup> (lo que es para adolescentes y mujeres jóvenes), donde predominan el romance, los conflictos amorosos, la estilización andrógina de los personajes masculinos y el carácter bello, amoroso, dulce y abnegado de las heroínas.

En semejantes campos, la reafirmación de roles de género a través de la imagen, el sonido y la palabra es un ejercicio constante que no carece de grandes satisfacciones para los receptores, ya que observan comportamientos y discursos que se les han enseñado como “naturales”; por esa misma razón destacan los productos que, si bien se nutren de ingredientes

---

<sup>1</sup> Caricatura o animación japonesa. Sobre su carácter artístico o domesticador, Denison (2015) afirma: “Anime is no stranger to controversy, be it historical or contemporary, and its association with a range of subaltern social groups the world over has led to a seemingly endless split between those recognizing its artistic merits and those who fear its subcultural, controversial tendencies” (3).

<sup>2</sup> Cómic japonés. Se lee de derecha a izquierda y se caracteriza tanto por su marcada estilización, como por sus elementos hiperbólicos y onomatopéyicos. De hecho, “[i]n manga, facial expressions, body posture, and gestures tend to be exaggerated. This has the effect of amplifying the reader’s sense of participation and he/she comes to identify with the characters, their actions, and emotions” (Huang, 2014: 84).

básicos de lo convencional y lo *best-seller*, encuentran el modo de poner en tela de juicio esos valores y ofrecen nuevas formas de leer la realidad. Por el alcance discursivo de estas y otras plataformas, Huang afirma categóricamente que “the dominance of the visual in our communication landscape has resulted in recognition of the importance of the visual in literacy curricula” (2014: 71).

El *manga* de *Claymore*<sup>3</sup> (*kureimoa*, como se pronuncia en japonés), escrita y dibujada por Norihiro Yagi, comienza a publicarse en el suplemento periódico *Monthly Shounen Jump* en 2001<sup>6</sup> y, de abril a septiembre de 2007 se transmite en Japón la versión animada de 26 capítulos (Fig. 1), producida por los estudios Madhouse y dirigida por Hiroyuki Tanaka. Hasta la fecha, a pesar de no figurar entre los títulos más conocidos, cuenta con reseñas y puntajes muy favorables entre los fanáticos de la animación japonesa (Anime News Network, 2015a). A pesar de sus respectivas diferencias,<sup>7</sup> en ambas series se cuenta la historia de Clare – una guerrera mitad demonio, mitad humana– y sus compañeras, quienes empuñan con facilidad espadas *claymore*<sup>8</sup> y se dedican a cazar *yomas* (demonios), brutales monstruos antropófagos. Clare, como muchas otras mujeres, pertenecen a una organización sin nombre que las recluta desde niñas y ofrece sus servicios mercenarios a los civiles. Éstos, debido a las enormes espadas, las llaman “claymores”, y debido al terror que inspiran, también las llaman

<sup>3</sup> Literalmente: “muchacho”, “hombre joven” y en este contexto abarca desde los 12 hasta los 19 años aproximadamente. Las series *shounen* de acción suelen presentar héroes musculosos y fuertes; las luchas siempre incluyen encuentros cuerpo a cuerpo donde la sangre no falta, y los movimientos de brazos y piernas son amplios, rectos y potentes (ejemplos paradigmáticos son *Dragon Ball Z* (Toei Animation, 1989-1996) y derivados y *Toriko* (Toei Animation, (2011-2014), pero algunos de estos elementos también se encuentran con menor énfasis en series como *One Piece* (Toei Animation, 1999-), *Fairy Tail* (A-1 Pictures, Satellite, Bridge, 2011-) o *Naruto* (Pierrot, 2002-2007) y sus secuelas.

<sup>4</sup> Literalmente: “muchacha”, “mujer joven”, también para edades de entre 12 y 19 años. En las series *shoujo* de acción, las heroínas (cuyo referente puede extenderse desde una mujer que lucha con poderes mágicos hasta la protagonista de una historia dramática) presentan una estética casi del todo opuesta: los cuerpos son espigados, delicados; las peleas se basan en ataques mágicos a distancia y los movimientos circulares y suaves del cuerpo (capturado de perfil o en vista de 3/4) suele presentar brazos extendidos y piernas cerradas. No obstante, en el *shoujo* es más común que se cuestionen los

“brujas de ojos plateados”. Detrás de lo que parece ser una trama sencilla, descubrimos que cada personaje verbaliza o nos muestra su propia historia de sufrimiento y supervivencia en un mundo donde las mujeres por lo general son ignoradas o temidas y aborrecidas.



©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

Fig. 1. Logo oficial del manga y la serie animada

Por lo anterior, aproximaciones como la feminista y transhumanista,<sup>9</sup> con mayor o menor profundidad, se han empleado para analizar la obra desde el plano narrativo –tanto en su formato impreso como animado y donde hay elementos comunes–, de entre las cuales destacamos a Serdar Yegulalp (2014), Naomi Husband (2015) y Rachel Leffler (2015).

Yegulalp señala la serie como un buen ejemplo de protagonistas femeninas que rompen con los paradigmas *shounen*, ofrecen modelos de conducta inspiradores y oscilan entre lo

---

roles de género y las orientaciones sexuales a partir de su característica estilización como sucede en series clásicas como *Sailor Moon* (Toei Animation, 1992-1997), *Ranma ½* (Deen, 1987-1992), *Magic Knight Rayearth* (Tokyo Movie Shinsha, 1994-1995) y otras series del equipo artístico CLAMP.

<sup>5</sup> Traducido y publicado en México por Editorial Vid (sólo 8 tomos) y en España por Norma Editorial (25 tomos). La serie animada jamás se licenció para el público hispanohablante.

<sup>6</sup> Más tarde continuó en el suplemento *Weekly Shounen Jump* hasta su finalización en 2014, contando con 27 volúmenes y 133 capítulos (Anime News Network, 2015).

<sup>7</sup> Al haberse lanzado la serie animada mientras que el *manga* seguía su curso, hubo cambios importantes y se dejaron muchos cabos sueltos. La serie mantiene su fidelidad discursiva con respecto del *manga* hasta el principio de “La Carnicería en el Norte”, (capítulo 18 de la primera y noveno volumen del segundo).

hermoso y lo terrible. Husband, por su lado, considera que, si bien se trata de una historia sobre mujeres protagonistas que pelean, no es un producto que pueda considerarse feminista ya que: 1) no hay diversidad, 2) pareciera que sin importar cuán fuerte sea una mujer, no será más fuerte que un hombre, 3) es injusto concebir que una claymore sólo pueda ser fuerte debido a la asimilación de aquello que odia, 4) la representación de los roles de género entre los humanos “normales” perpetúa el “deber ser” de las mujeres. Lefler asegura que la serie es atípica por la combinación entre la acción y el horror y favorece la idea de que se trata de un “human drama with psychological aspects and an exploration of human bonding and affection” (2015), asimismo, de manera muy breve, menciona que podría hablarse de elementos transhumanistas en *Claymore* al presentar el dilema de lo que significa ser *humano* cuando se tiene un cuerpo mucho más poderoso que el de una persona común.

Coincidimos en diversos puntos con los tres autores y buscaremos abundar en ellos; no obstante, la postura de Husband es la que, desde nuestro punto de vista, presenta más problemas, pues busca elementos poco relevantes para el desarrollo de la historia y fundamenta e interpreta algunos símbolos de manera incompleta o a partir de datos erróneos.

## MUJERES: REPRESENTACIÓN DEL CUERPO MÁS ALLÁ DEL GÉNERO<sup>10</sup>

Si tomamos en cuenta los rasgos predominantes del cuerpo femenino en el *shounen*, y conforme se observa la serie, no pasa mucho tiempo antes de que resalten diferencias

---

<sup>8</sup> Espada grande de doble filo que, por su peso y longitud, debe blandirse con dos manos.

<sup>9</sup> Corriente filosófica que explora el deseo humano de trascender sus limitaciones en tanto ser imperfecto, limitado, mortal y la búsqueda de otras posibilidades en los campos de lo divino, lo tecnológico y lo ficcional. Cfr. Bostrom (2005).

<sup>10</sup> “Género” entendido como construcción binaria histórica, cultural y política a partir de características sexuales evidentes como los genitales, pero que no es, de ninguna manera, inherente o “natural” en los individuos.

importantes en cuanto a representación; debajo de la ropa se vislumbran cuerpos fuertes y atléticos en vez de voluptuosos con caderas anchas, piernas largas, torneadas, cinturas estrechas y enormes bustos que se mueven bajo leyes de una física imposible.<sup>11</sup> En efecto, dentro de una industria donde se reproducen ciertos comportamientos asociados con determinado “género”, nos estamos refiriendo a un ámbito del entretenimiento “de hombres para hombres” casi de forma exclusiva, pero el hecho de que una observadora se asome “al otro lado” y vea cuerpos *diseñados* para el deleite masculino y, al mismo tiempo, note que del lado que “le corresponde” se representa la delicadeza y fragilidad del cuerpo femenino, obliga a

preguntarse qué ocurre realmente cuando las mujeres empiezan a buscar a la ‘mujer oculta’, empiezan a descubrir que lo femenino ha sido excluido del espectro de la autorrepresentación y la comunicación “humanas”, y encuentran solamente las fantasías y representaciones de lo femenino, productos mentales de los hombres, en vez de la verdad o la realidad (Breitling, 1986: 214).

Pero la historia no justifica el uso indiscriminado del llamado *fanservice*,<sup>12</sup> ni pretende mostrar “la frágil naturaleza” de estas mujeres, sino todo lo contrario: ellas son recogidas o vendidas a la organización desde que son niñas, son sometidas a una brutal operación en la que se les introduce la mismísima carne y sangre de los monstruos que deben matar y, las que sobreviven, padecen un entrenamiento que moldea su cuerpo de tal manera que éste adquiere valor al soportar el castigo físico y al demostrar efectividad en el campo de batalla.

Al luchar, los movimientos de cada guerrera no se pueden identificar como “propios” de un género u otro como podría verse en otras series, así como los juegos de cámara –fieles

---

<sup>11</sup> Aspecto en el que Yegulalp y Lefler también hacen hincapié en sus respectivas críticas.

<sup>12</sup> Término que designa diseños, enfoques y escenas no relacionadas con el desarrollo de la trama y cuyo propósito únicamente es complacer los deseos voyeuristas de los espectadores.



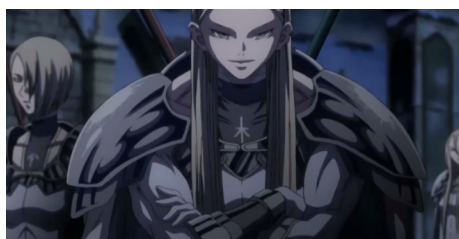
reproducciones del *manga*– no buscan la exhibición erótica (aún si se presentan desnudos), sino que muestran lo que un cuerpo debe hacer para seguir vivo o para destruir a otro. Las formas esbeltas sin duda son la norma entre las claymore, pero en realidad se trata de un estado de reposo; cuando más utilizan su *yoki*,<sup>13</sup> sus huesos y músculos crecen de manera exponencial, borrando más las fronteras fisiológicas trazadas por la constitución física atribuida a cada género (Fig. 2). No obstante, si utilizan demasiado poder y cruzan su límite, su cuerpo pierde el control y arrastra a su mente a un estado conocido como “Despertar”, en el cual desaparece todo rastro de humanidad y deja sólo un nuevo monstruo devorador.



a) *Práctica de combate entre Clare y Miria, dos de las personajes principales*



b) *Flora, “La Cortavientos”, en posición de ataque*



c) *Undine, mostrando su musculatura*



d) *Jean recobra su forma humana, después de casi haber “despertado”*

©DNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

En este punto reverbera la anotación de Lefler sobre transhumanismo a partir de la inserción de carne y sangre *yoma* y que Bostrom (2005) discute desde una postura ética cuando menciona ejemplos como los experimentos realizados por los nazis sobre humanos, claramente, en contra de su voluntad (17); estas niñas se convierten en seres extraordinarios:

<sup>13</sup> Poder o energía de *yoma*, adquirido después de la operación que las transforma en mitad demonios, mitad humanas.



su impotencia humana es sustituida por un poder sin límites y una esperanza de vida joven en apariencia eterna, lo cual podría ser deseable para muchos espectadores, pero ¿a qué precio? Hay que señalar que, por un lado, no todas sobreviven la operación, y por el otro, el dolor y el miedo son sensaciones cotidianas, así como la nulificación (aún más) de su valor en tanto sujetos autónomos.

Ahora pensemos, ¿por qué sólo encontramos mujeres? En el capítulo 11, titulado “The slashers, II”, cuando un grupo de guerreras se enfrenta a un enemigo particularmente poderoso, se revela que en un principio también había hombres,

however, the male warriors were failures. No, I shouldn't call them failures. Male warriors were a success, actually. We had not complaints about their strength. The problem was that male warriors surpassed their limits in a short amount of time... since the awakening process brought them something akin to sexual pleasure. Just by releasing their Yoma powers, males couldn't control their impulse to go over their limits. And thus... we stopped creating male warriors... (Tanaka, 2007).<sup>14</sup>

Entonces, si bien gracias a la inserción de carne y sangre de *yoma* no hay diferencias entre las capacidades físicas de guerreros y guerreras, se establece que hay un punto crucial (en algún lado) que define si éstos enloquecen o no, lo cual representa una significativa metáfora del poder ejercido en función del género, construido tanto desde afuera como desde dentro. En la serie no se muestra a detalle cómo vive la sociedad civil, pero a partir de las historias y comportamientos de las claymore, puede inferirse un contexto en que estas mujeres carecían de valor propio antes de su dolorosa transformación, como bien señala Husband (2015);

---

<sup>14</sup> Los fragmentos que se citarán de aquí en adelante, pertenecen a la versión oficial con subtítulos en inglés de FUNimation Entertainment, disponible en <http://gogoanime.tv/claymore>. No obstante, también es necesario mencionar la versión no oficial con subtítulos en español de RedLineSP: <http://redlinesp.org/newrlsp/index.php?page=page345>, la cual es la más extendida entre el público hispanohablante y cuyos detalles de traducción ofrecen precisiones muy oportunas.

incluso es posible que la formación de género fuera la razón por la cual unos se rindieran sistemáticamente al placer que provoca el poder ilimitado y otras fueran más exitosas al reprimirlo. Esto, sin embargo, no significa necesariamente la represión del deseo sexual *per se*, sino de mantener a raya una fuerza desconocida y primitiva por medio del autocontrol mental y emocional, porque dejarse llevar, en este caso, significaría convertirse en seres de una voracidad egoísta, indiscriminada e insaciable. No todas lo logran, pero la mayoría, sí. Asimismo, resulta interesante señalar que, si bien todas las claymore son cientos de veces más poderosas que un humano común, las diferencias entre poderes de cada una de ellas no se definen a partir de la calidad de la carne y sangre demoníacas, sino a partir de lo que ellas son como sujetos pensantes y emocionales.<sup>15</sup>

Lo anterior ofrece un ejemplo a favor de las ideas de Silvia Bovenschen, quien, al hablar de una estética feminista afirma que

[n]i la inferioridad ni la superioridad se pueden deducir de la constitución biológica de un ser humano. Sin embargo, constantemente se “deducen” de ella todo tipo de cosas. [...] Siempre ha sido fácil degradar a las mujeres como sexo débil postulando un paralelismo psicofísico, es decir: que la supuesta debilidad física implica debilidad intelectual (1986: 34).

Asimismo, la propuesta de la existencia de estas guerreras también entra en consonancia con el análisis de Mary Louise Pratt, quien dice así en su prólogo al libro de Rayas Velasco, *Armadas. Un análisis de género desde el cuerpo de las mujeres combatientes*:

Para las mujeres, [...] asumir poderes masculinos en el ejercicio del sacrificio femenino a menudo produce un efecto emancipador y de concientización. [...] El género no impide el

---

<sup>15</sup> En la serie, esto no se explica, sino que se infiere cuando todos los *yomas* (sin nombres ni personalidades) tienen un promedio de fuerza que no ofrece mayor reto para una claymore, mientras que ellas son clasificadas con base en su poder en orden descendente y el cual es potenciado cuando una guerrera llega a despertar.

acceso a la euforia y a la vitalidad, a la conjugación de amor y guerra que con tanta frecuencia atestiguan los sobrevivientes de batallas (Pratt, 2009: 22).<sup>16</sup>

Ahora, hay otro aspecto importante sobre el diseño de los personajes. Las claymore, a diferencia de otras heroínas femeninas propias del manga/anime –quienes suelen tener atuendos coloridos, bonitos o extravagantes–, usan armaduras y uniformes iguales, lo cual, aunado al hecho de que todas tienen en cabello rubio, tez clara y ojos plateados, ofrece la impresión de que son muñecas producidas en serie... Podría atribuírsele al estilo del autor, pero entonces, ¿qué las distingue? En este punto radica el valor de semejante decisión artística: para identificar a una guerrera no podemos apoyarnos en su aspecto físico (aunque el corte de pelo suele ayudar a primera vista), sino en aquellos elementos que la hacen ella y nadie más. Sus nombres –representados por símbolos en sus espadas y su uniforme–, sus personalidades, sus discursos, etc. son únicos (Fig. 3), incluso los apodos que se otorgan entre sí: “La de la Débil Sonrisa”, “La Espada Veloz”, “La Fantasma”, “La Cortavientos”. Existirán afinidades, pero no hay una igual a otra.

---

<sup>16</sup> Butler (1990) enuncia preguntas fundamentales para entender cómo operan los términos “género” y “construcción” y para perfilar una redefinición en el contexto de *Claymore*: “If gender is constructed, could it be constructed differently, or does its constructedness imply some form of social determinism, foreclosing the possibility of agency and transformation? Does “construction” suggest that certain laws generate gender differences along universal axes of sexual differences? How and where does the construction of gender take place? What sense can we make of a construction that cannot assume a human constructor prior to that construction?” (7-8)

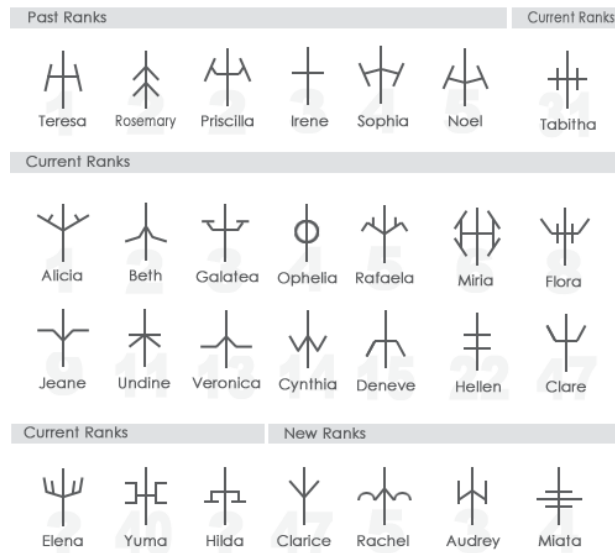


Fig. 3. Nombres y símbolos correspondientes de diferentes generaciones de guerreras.<sup>17</sup>

Estas mujeres, como individuos y como colectivo, no encajan con los moldes de personajes prototípicos, tanto del género *shounen* como del *shoujo*, y el formato de la animación lo hace más palpable, debido al elemento sonoro. Las voces de las actrices ofrecen timbres variados en función del carácter y el estado anímico del personaje; las voces agudas – tan propias del ámbito de la actuación japonesa femenina – son raras en este contexto y se transforman junto con sus respectivos personajes, pasando de tonos limpios a tonos quebrados y monstruosos.

#### MUTILACIÓN (Y TORTURA): REPENSAR LA SANGRE Y EL DOLOR FEMENINOS

La extraordinaria fuerza y velocidad de una claymore no es un don que se acepte con satisfacción. Más arriba se mencionó que, originalmente, son niñas recogidas o vendidas a una organización sin nombre que las somete a una operación por demás grotesca<sup>18</sup> y las convierte

<sup>17</sup> Imagen obtenida de [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/archive/a/1/20080424010943!Claymore\\_anime\\_rank\\_symbols.gif](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/archive/a/1/20080424010943!Claymore_anime_rank_symbols.gif). Cabe destacar que esta tabla corresponde a personajes del *manga*, muchos de los cuales no aparecen en la serie animada.

<sup>18</sup> A diferencia de lo que afirma Husband, las niñas no se ofrecen a “la organización” como voluntarias.

en seres mitad demonio, mitad humano. Cuando un pueblo es atacado por *yomas*, éste se alimenta de la población y a veces toma la forma de sus víctimas para pasar desapercibido, de manera que las niñas siempre son testigos del asesinato e ingestión de sus seres queridos, lo cual deja una marca indeleble en su psique. Los demonios primero quiebran su mente y después la organización les quiebra el cuerpo. Nunca se muestran escenas de la operación ni de las cicatrices que deja, pero se intuye su brutalidad cuando se dice que a las niñas se les abre el cuerpo y les introducen carne y sangre de *yoma*.

Al respecto de esta corporalidad y sus orígenes, Husband (2015) señala:

To emphasize, the very thing Claymores are trained to hunt and kill is, literally, half of the very thing they are.

So, the paradox that a woman becomes strong enough to fight a Yoma only when she is inserted the flesh of the very thing she hates and that is rejected by the society (the gut-feeders monsters) speaks volumes about the symbolism found within the series.

[...]

So, in a nutshell: If you are a woman and you don't join them, you can be killed by a Yoma when taking a stroll on the city, or you can survive each encounter with a Yoma and always mourn your loved ones who weren't so lucky, or you can join them, and hunt Yomas until you become a Yoma yourself or until you get killed in one of these hunts...

Is that fair? Is it fair that Claymore are only strong when they become half of what they want to kill? By becoming half of what the world seems to be disgusted by? (2015).

En el capítulo 6 unos bandidos emboscan a una guerrera llamada Teresa y a una pequeña niña; al principio, ellos le temen, pero cuando se revela que ella no puede matar humanos, todo cambia e insinúan querer violarla en grupo. Teresa, quien está más allá de ese mundo, sonrío y resopla: "Is that all? And here I was wondering what you wanted. If you'd said so from the start, I wouldn't have put any resistance" (Tanaka, 2007), afloja la protección

del cuello y se rasga el uniforme para mostrar su pecho y su vientre: “If you’re fine with this body, I’ll keep you company for as long as you want” (2007). El espectador nunca se entera de cómo luce, pero lo que muestra es suficiente para que los hombres la miren impactados y asqueados. Nadie quiere tocarla siquiera (Fig. 4).



Fig. 4. ©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

En verdad, como dice Husband, no es justo, pero en medio de semejante injusticia resulta más significativo que el poder final de una claymore se defina a partir de su parte humana y no la monstruosa; resulta más revelador que la lucha por conservar o recuperar su humanidad radique en la interiorización física y mental de aquello que más odia y testimonios reales como los de las soldadas salvadoreñas, entre muchas otras, pueden dar cuenta de ello (Rayas Velasco, 2009).

La relación de las guerreras con su cuerpo se fundamenta en el dolor; no sólo por su segundo nacimiento como seres híbridos, sino por su quehacer diario en el campo de batalla. Ellas no necesitan mucha agua o alimentos para subsistir por semanas incluso y una pista revelada en el capítulo 9 (“The slashers, I”) indica que una claymore, si bien puede sentir placer sexual, no puede concebir. Entonces, la sangre que vierten, sangre de soldado, es un tanto diferente a la de mujeres humanas (sangre menstrual), pero con la misma carga de vivir

en un mundo desigual, donde, a final de cuentas, su vida no vale nada y son fácilmente reemplazables.

Ahora bien, el terror a ser violadas por los hombres, como se dijo antes, no existe para ellas. No obstante, la vida de soldado implica la exposición a situaciones de mutilación y tortura, donde la violación puede adquirir otras formas no menos brutales, como se ve en la Fig. 5, en la que Miria, “La Fantasma” es sometida por un Despertado macho.



Fig. 5 ©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

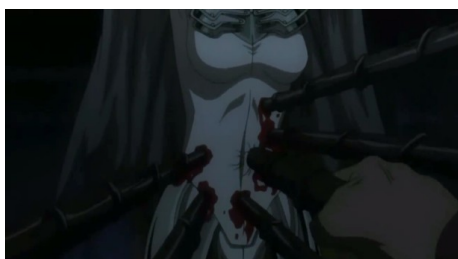
Pero la manera de mostrar la tortura no siempre es la misma. Haung, cuando habla de las similitudes entre la visualización en manga y en el medio cinematográfico, menciona la importancia del punto de vista en tanto medio para la identificación entre espectador y personajes: “Depending on who the director wishes the viewer to identify with, the camera can be placed in a number of positions, constructing a particular ‘point of view’” (2014: 81), y más adelante:

An image is not always seen from a particular point of view but also from a particular distance. The term ‘social distance’ refers to the proximity between the subject depicted and the audience. [...] In film, social distance is realized through the type of shot used: an



intimate/personal distance through a close-up shot, a social distance through a medium shot, and an impersonal distance through a long shot (83).<sup>19</sup>.

Debido a su condición híbrida, las guerreras pueden soportar la pérdida de muchísima sangre, así como ser perforadas, cortadas y desmembradas, sin que ello suponga un desenlace fatal necesariamente; la gran mayoría del sufrimiento que se les inflige no es de carácter sexual (o al menos, no de manera explícita). Cuando se trata de escenas de lucha, observamos muchos tipos de tomas, pero una de las más comunes son las que implican una distancia social, que no nos sumerge en un dolor íntimo, pero tampoco nos permite verlo con mirada impersonal (Fig. 6). Se trata de un término medio que bien puede fungir como estación de paso para que el espectador decida si soporta el dolor con ellas o no, si acepta que puede ser real o no, si condona su sufrimiento o no.



a) Jean es torturada para obligarla a que use todo su poder y despierte



b) una guerrera que se negó a “despertar” y murió víctima de las perforaciones

<sup>19</sup> Si bien nos referimos a una serie de *anime* –lo cual requeriría fuentes especializadas en el tema–, cabe destacar que los encuadres y las perspectivas son una reproducción fiel de los paneles originales del *manga*, realzados por el movimiento, los recorridos panorámicos y los juegos de *zoom* del formato animado.



c) Clare es mutilada y cortada por una compañera sedienta de sangre



d) Ilena se corta su propio brazo y se lo ofrece a Clare, para que pueda hacer uso de su fuerza y habilidades

Fig. 6 ©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

Con todo, los motivos detrás del derramamiento de sangre no son siempre los mismos. En la figura 6 d), del capítulo 14, se muestra cómo la mutilación puede ser autoinfligida con fines generosos: Ilena (Irene, para el público japonés e hispanohablante) ya no quiere pelear más y por ello, considera que su brazo derecho es inútil; no obstante, es un brazo que carga con toda la fuerza y velocidad que la hicieron ganarse el apodo de “Espada Veloz”, un brazo que sí puede serle de utilidad a Clare, quien ha perdido su brazo dominante y debe seguir luchando para cumplir una misión personal. Por ello, Ilena renuncia a esa parte de su cuerpo y lo ofrece como regalo. Clare sólo acepta bajo la condición de que volverá para regresar el miembro a su legítima dueña. En ese sentido, una claymore también puede construir su propio cuerpo a partir de la destrucción de otros, en una suerte de monstruo de Frankenstein con plena consciencia de lo que hace y las razones por las cuales lo lleva a cabo.

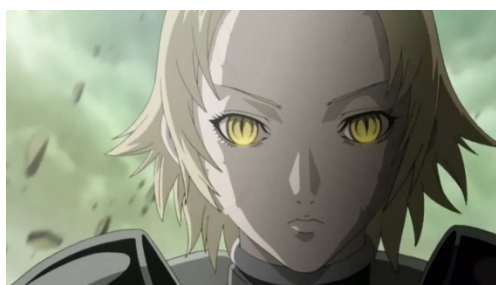
#### MEMORIA: EJE DE EVOLUCIÓN PSÍQUICA Y CORPORAL

Cuando una niña está en la mesa de operaciones con el cuerpo abierto y empiezan a introducir la carne y sangre de *yoma*, existen dos posibilidades, según se explica en el capítulo 13: puede pensar en proteger su propio cuerpo o puede desear acabar con todos sus enemigos. Si sobrevive, la primera opción la convierte en una guerrera de tipo defensivo, lo cual le otorga capacidades regenerativas extraordinarias; la segunda, la convierte en una guerrera de

tipo de ofensivo, lo cual le concede una fuerza superior. En ese momento, la presencia o ausencia de recuerdos determina la naturaleza corporal de su nueva existencia híbrida.

No obstante, la memoria continúa jugando un papel capital en la vida de una guerrera, ya que influye en la conservación de la humanidad de una claymore o en la liberación desenfrenada del *yoki* y el “despertar”. Uno de los casos paradigmáticos de este último hecho es el de Priscilla, una novata que recién acaba de entrar en servicio y presenta un monstruoso potencial que podría ubicarla como la más fuerte entre las 47 guerreras. Cuando ella y otras trataban de llevar a cabo la ejecución de alguien que rompió las reglas de la organización, se vio rebasada y a punto de ser decapitada.

Por un acto de misericordia, Priscilla sobrevive, pero el terror y el poder oculto en su interior la enloquecen. Persigue a su oponente, ahora con el pasado y el presente mezclados en un amasijo deforme; después de una cruenta batalla, pierde por completo el control, despliega todo su poder en un espectáculo bestial y despierta como un nuevo demonio antropófago, más fuerte que ningún otro (Fig. 7).



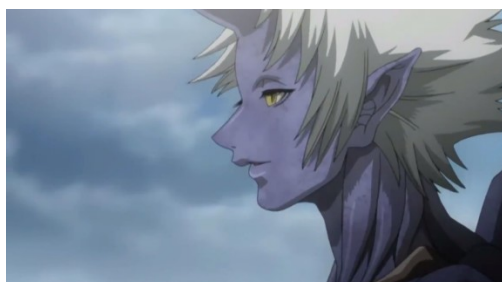
a)



b)



c)



d)

Fig. 7. ©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

*Etapas de la transformación de Priscilla en un Despertado.*

Entonces, el desenfrenamiento psíquico transforma la fría belleza en una horrenda distorsión que desemboca en otro tipo de belleza, ahora salvaje y ominosa. Para otras guerreras, sin embargo, la memoria no sólo las mantiene como seres híbridos, sino que incluso puede volverlas “más humanas”. Llama la atención que momentos críticos de ejercicio mnemónico también están asociados con las pocas veces en que las guerreras derraman lágrimas; de hecho, es la única razón por las que ellas lloran, nunca por el dolor físico. En este punto, vuelve a hacerse presente la importancia de los ángulos, ya que

[t]he level of involvement which the viewer has with the represented world can be constructed through the use of horizontal angles (frontal or oblique). Frontal shots create maximum engagement as the viewer is directly confronted with the world of the represented. In contrast, oblique shots suggest detachment as the viewer looks at the world of the represented from the side (Huang, 2014: 83).

En la fig. 8 se muestran varios instantes clave: en a) Teresa se conmueve al entender que una niñita la abrazaba para consolarla, no para sentirse protegida; en b) Undine, una guerrera tosca y ruda, recuerda con horror lo cerca que estuvo de despertar; en c) Deneve piensa en que fue incapaz de proteger y vengar la muerte de su capitana; en d) Clare recuerda lo mucho que es amada por otros y eso impide que continúe su evolución en un “Despertado”.



b)

a)



c)



d)

Fig. 8. ©DNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

Las usuales expresiones neutras de las claymore denotan una frialdad propia de los soldados, para quienes el valor de la vida fluctúa entre lo más grande y lo más insignificante; pero estas ocasionales lágrimas también indican que “[e]l hecho de que la expresión de sentimientos se considerara algo negativo refuerza el que las mujeres hayan tenido que adoptar el modelo masculino de comportamiento social durante la guerra, pero esto no quiere decir que su sufrimiento haya por ello desaparecido” (Rayas Velasco, 2009: 120).

Por supuesto, también hay un término medio, donde el dolor del recuerdo hace explotar la fuerza interior y al mismo tiempo funciona como ancla para controlar y concentrar el poder en un solo objetivo. En el capítulo 23, cuando Rigaldo, uno de los Despertados macho más fuertes, mata a tres de sus compañeras y hiere mortalmente a otra, Clare piensa una y otra vez que, si hubiese sido más fuerte y más rápida, podría haberlas salvado. Cada vez que el “Rey de Ojos Plateados” parece ganar, ella echa mano del recuerdo de la muerte de cada una y libera más poder, a tal grado que logra un despertar voluntario sólo de sus piernas, lo cual, para casi cualquier otra guerrera, hubiera sido imposible. Es tal su

determinación, que el desdeñoso Rigaldo la considera una adversaria digna y pelea ansioso con ella.

Si consideramos que el machismo y la misoginia también operan de formas pasivas como la condescendencia y las actitudes paternalistas, el interés de esta escena también radica en el hecho de que podemos observar una lucha cuerpo a cuerpo entre un hombre y una mujer al mismo nivel, uno desde el placer y la otra desde la ira. Dentro de la historia y en este contexto bélico en particular, que un hombre mate mujeres no constituiría un acto machista; lo sería si les perdonara la vida, si las matara o si no las considerara una amenaza sólo por ser mujeres (y también lo sería si el espectador estuviera de acuerdo con alguna de las opciones anteriores). El placer que el “Rey de Ojos Plateados” siente al pelear con Clare no se fundamenta en un impulso sádico que sentiría un hombre al jugar con una mujer más débil, sino todo lo contrario: nace a partir de la posibilidad de liberar todo su poder frente a un igual o incluso un superior<sup>20</sup> (Fig. 9), independientemente del sexo o el género, algo rarísimo en un producto *shounen*.



Fig. 9. ©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

Después de una larga batalla, Clare llega a un punto en el que la relación entre memoria, poder y control son tan absolutos, que sobrepasa las capacidades del otro. En el

<sup>20</sup> Parecido al que muestra Son Gokú, de *Dragon Ball Z* (uno de los personajes más reconocidos y queridos del *manga/anime*), cuando encuentra a un nuevo enemigo que lo obliga a pelear hasta el límite para lograr la victoria.



instante en que Rigaldo comienza a ser destazado, éste siente una admiración tan profunda que le arranca sólo una palabra: “¡Magnífico!”.

#### OTREDAD: EL VALOR IDENTITARIO DEL CONCEPTO *NAKAMA*

Como soldadas, las claymore son formadas bajo la única regla de que no pueden matar seres humanos, según se explica en el capítulo 6: “this rule allow for no exceptions. No matter who is it, no matter what the reason” (Tanaka, 2007) y, en teoría, es la única prueba de que sirven al lado humano.

Sin embargo, las vivencias de Teresa, “la de la Débil Sonrisa” con una pequeña niña que estuvo a punto de ser torturada hasta morir por seres humanos, nos muestran que “la organización” busca pintar un mundo maniqueo entre víctimas (humanos) y victimarios (yomas), en el que ellas forman una barrera alienada, sin auténtica relación con un bando o el otro. En este sentido, la cuestión del género –presentado aquí por la oposición entre humanos y claymores– sigue presente, pues “se condiciona un desarrollo psicológico diferente de ambos sexos; [...] porque la evolución social diversa supone la atribución de tareas distintas para cada sexo y, en cierto sentido, impide que las mujeres se identifiquen entre sí como un grupo oprimido” (Hierro, 1998: 38).

Teresa volvió a ser humana en el momento en que salvó a la pequeña Clare (fig. 10) y se percata de que el mundo no es blanco y negro, que la mayoría de las veces el peligro viene del Hombre, que el poder debe usarse para proteger, que la solidaridad y el amor son la llave para sentir felicidad de nuevo (por breve que ésta sea). La violencia y la crueldad siguen formando parte de esa humanidad, pero su conciencia ahora busca formar parte de otro mundo, donde alguien como ella puede tener un lugar propio y donde pueda vivir como elija.



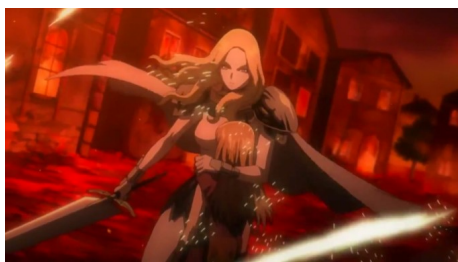


Fig. 10. ©DNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

*Teresa rompe las reglas y mata a un grupo de ladrones que no sólo habían saqueado y quemado una villa, sino que hirieron a la niña que había tomado bajo su cuidado.*

Cuando Bethany Osborne describe su trabajo de terapia con prisioneras políticas iraníes, afirma:

Violence against women affects their capacity to engage fully in society by reducing their self-esteem and self-confidence, as well as their trust in others. Fear is used to nurture male dominance when it polices the behavior of both individual and groups of women. This fear can continue indefinitely and has almost become a part of the feminine identity. [...] Although violence performs the function of subordinating women it also functions to maintain power relations within civil society (2010: 113).

Su segundo nacimiento y su entrenamiento convierten a las guerreras en herramientas desechables, sin expectativas de vida más allá de lo que permita el sistema de “la organización”, la cual es conformada únicamente por hombres, y todo elemento que se rebela o se oponga a ese sistema es condenado a muerte, ya sea en batallas imposibles y ejecutados. La visión de las comunidades civiles las convierte en ese *otro* temible, despreciable, un mal necesario, pero de ninguna manera reconocible como ser humano. Como señala Husband (2015), se trata de un mundo en el que los hombres y una perspectiva misógina rodean y tratan de definir la existencia de las claymore a partir del desprecio; sin embargo, nos parece que la predominancia de los nombres, las personalidades y los discursos transforman el sentido de ese mundo: muchas guerreras se dan cuenta de que están relacionadas por sus

historias; viven tragedias similares, comparten el mismo miedo, la misma tristeza. Estas “herramientas”, estas “cosas”, desarrollan conciencia y voluntad. Establecen profundas relaciones de hermandad que sellan con juramentos de sobrevivir juntas. Por lo general, hacen las promesas con sus espadas (Fig. 11 a) o sus armaduras, los abrazos y otros contactos físicos relacionados convencionalmente con el afecto no se presentan. Hay quienes, por su rango, se sienten obligadas a proteger a sus subordinadas o a sus capitanas, pero cuando la relación trasciende el deber, la obligación se convierte en deseo de proteger a una compañera, porque ella es irremplazable, porque la sola idea de que ella sufra o muera es más aborrecible que morir (Fig. 11 b). Este hecho les confiere a las guerreras una virtud que por lo general se asocia sólo con los hombres: el honor.<sup>21</sup>



a)

b)

Fig. 11 ©DNNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

A pesar de los esfuerzos de “la organización”, hablan entre sí, se reflejan en los ojos de las otras, piensan, recuerdan, anhelan recuperar lo que han perdido y sólo por medio del entendimiento y amor (como compañeras, hermanas, hijas, madres, amigas...) pueden lograrlo. En la figura 12 a) y b) Teresa, después de haber compartido su tiempo y su humanidad con Clare, ha decidido el propósito de su vida: vivir para la niña; en c) y d)

<sup>21</sup> Recordemos que, por lo general, el honor femenino descansa en la integridad del himen, mientras que el masculino se fundamenta en la solidez de la palabra y la integridad personal.

Deneve le explica a su capitana Undine que no hay nada que temer, ya que siempre contará con el apoyo de sus compañeras.

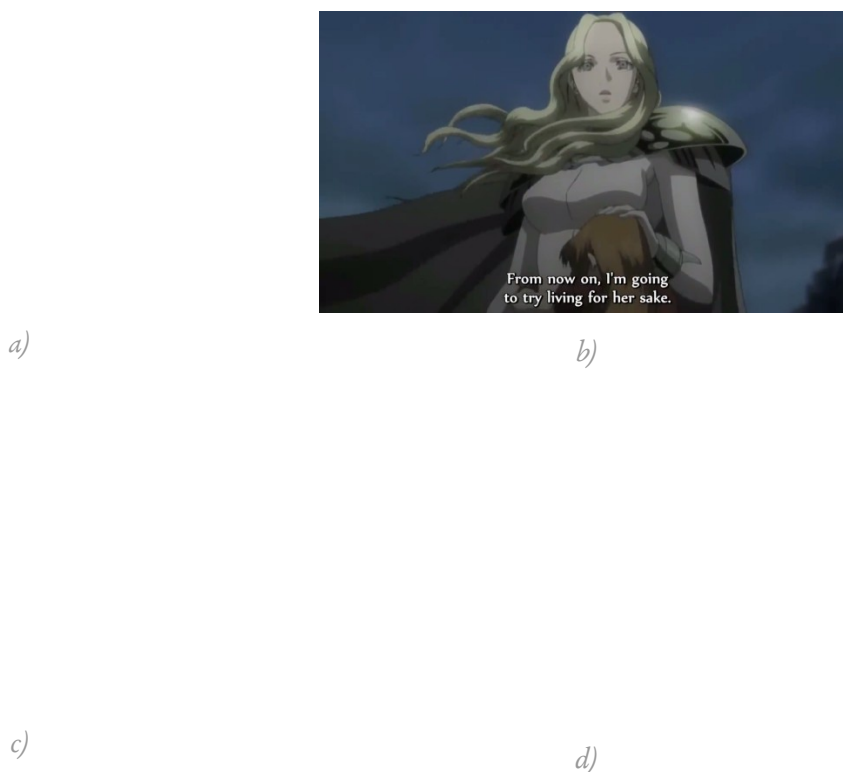


Fig. 12. ©DNDP, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

*Diálogos. Teresa: a) "I just can't die yet, after all"; b) "From now on, I'm going to try living for her sake." c) Deneve (derecha): "You have friend here"; d) Anything you can't do alone, we'll help you accomplish."*

En japonés, muchísimos sustantivos carecen de género gramatical y la palabra que utilizan las guerreras para hablar de otras es “nakama” (仲間) que, literalmente, significa “compañero (a)” y que –en los diferentes contextos presentados a lo largo de la serie– también muestra sus otros posibles significados: “camarada”, “aliada”, “amiga”, “hermana”. El término establece una relación entre iguales, a pesar de la jerarquía establecida por “la organización” con base en el poder de cada guerrera.

Esa equidad y afectividad se presenta en especial, cuando las claymore descubren que cualquiera pueden sincronizar su *yoki* con el de otras para revertir el proceso de

transformación en Despertados. Ello es muy significativo, pues es justamente el poder de *yoma* lo que suele acercarlas al lado demoniaco. Aquí no hay personajes que sean más buenos o moralmente superiores que otros; todas pueden cruzar ese límite y ceder al deseo de poder y sangre... por esa misma razón es que las guerreras deben poder cuidar el corazón humano de las demás a través del *yoki* (Fig. 13); la inexistencia de ese vínculo provocó terribles tragedias que permitieron el nacimiento de más demonios y más soldadas en el pasado y su actual existencia ha permitido salvar la humanidad de muchas mujeres y fortalecer sus habilidades híbridas.



Fig. 13 ©DNDF, VAP, Avex Entertainment, Madhouse

## CONCLUSIONES

Es claro que al conocer los nombres, las historias y las acciones de cada una de la claymore, nos encontramos ante representaciones de mujeres reales, lo cual otorga un inmenso valor ético tanto al *manga* como al *anime*.

Rayas Velasco, al presentar su marco teórico para hablar de mujeres combatientes, advierte que

[h]ay que distinguir entre la Mujer y las mujeres. Las segundas son la mujer de todos los días, que abreva en tanto mujer de los atributos y asignaciones que la cultura le exige, pero que

tiene sus historia, su identidad, su modo de vida y sus proyectos. [...] Ellas tanto comparten como se alejan o pueden alejarse del modelo cultural de la Mujer, aunque siempre estén sujetas a sus características tradicionales tan sólo por vivir en sociedad (2009: 43).

De alguna manera, se perfila como una representación libre de lo que Simone de Beauvoir (2011) consideraba la construcción del género al inicio del capítulo “Infancia” de *El segundo sexo*: “One is not born, but rather becomes, woman” (330): una claymore construye su identidad, con mayor o menor conciencia, a partir de dos frentes –como hembra humana y como ser híbrido–; la violencia que rodea ambas condiciones, ejercida por agentes de carácter masculino, moldea aparentes herramientas subordinadas; pero en el acto volitivo de asumir esas categorías y transformarlas a partir del diálogo y las experiencias compartidas, una guerrera se convierte, en efecto, en mujer, en otro tipo de mujer, una mujer nueva. De la misma forma, la perspectiva transhumanista y su discusión ética atraviesan, como se ve, el eje del género: una claymore puede indagar, deconstruir y reapropiarse de la condición humana a partir de una corporalidad (involuntaria) que trasciende los límites de esa humanidad.

Después de este recorrido, concluimos que si bien el destinatario, como sujeto formado en mayor o menor medida por agentes externos, puede determinar muchos elementos constitutivos de un producto cultural, también es claro que el producto mismo puede alterar los parámetros discursivos del medio y así transformar al propio destinatario. Por tal razón, la idea de una estética feminista no está fuera de lugar al momento de analizar una historia proyectada por un hombre, producida por hombres y dirigida para hombres; todo lo contrario, es necesaria, pues se trata de valorar las propuestas emitidas tanto por mujeres como por hombres y de romper con las convenciones perpetuadas por grupos de poder. Silvia Bovenschen señala la importancia de “[l]a ruptura de las mujeres con las leyes formales e intrínsecas de un medio dado, la liberación de su imaginación: todo ello es imprescindible para un arte de intenciones feministas” (1986: 57).

Si bien la discusión puede extenderse más, nos parece que el valor de esta serie radica en que las guerreras se presentan como sujetos complejos; inteligentes y perspicaces, crueles y trastornados, honorables y rectos, empáticos y comprometidos, y que también pueden ser protectoras, amorosas y voluntariosas por el bien de otras, de sí mismas y para que nadie vuelva a pasar por lo que ellas pasaron nunca más.



## BIBLIOGRAFÍA

### *Fuentes directas*

TANAKA, Hiroyuki (Dir.). (2007). *Claymore* [serie animada]. Madhouse.

YAGI, Norihiro. (2008). *Claymore. Tomo 1. La asesina de los ojos plateados*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 2. La oscuridad de una tierra sagrada*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 3. La sonriente Teresa*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 4. La marca de los muertos*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 5. Destazadoras*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 6. La tumba eterna*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 7. Requerimientos para el combate*. México: Grupo Editorial Vid.

-- (2008). *Claymore. Tomo 8. El mentón de la bruja*. México: Grupo Editorial Vid.

### *Fuentes de consulta*

Anime News Network. (2015). Claymore (manga). <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=5743>.

-- (2015a). Claymore (TV). <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=7028>.

Beauvoir, Simone de. (2011). *The second sex*. Nueva York: Vintage Books/Random House. [https://nashvillefeministart.files.wordpress.com/2014/06/1949\\_simone-de-beauvoir-the-second-sex.pdf](https://nashvillefeministart.files.wordpress.com/2014/06/1949_simone-de-beauvoir-the-second-sex.pdf).

Bovenschen, Silvia. (1986). ¿Existe una ética feminista? En ECKER, Gisela (Ed.). *Estética feminista* (pp. 21-58). Barcelona: Icaria.

Bostrom, Nick. (2005). A history of transhumanist thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14 -Issue 1 April 2005. <http://www.nickbostrom.com/papers/history.pdf>.

Breitling, Gisela. (1986). Lenguaje, silencio y discurso del arte: sobre las convenciones del lenguaje y la autoconciencia femenina. En Ecker, Gisela (Ed.). *Estética feminista* (pp. 213-230). Barcelona: Icaria.

Butler, Judith. (1990). *Gender trouble. Feminism and the subversion of identity*. Londres: Routledge.

Denison, Rayna. (2015). Introduction. En *Anime. A critical introduction* (pp. 1-14). Londres: Bloomsbury Academic. (Film Genres).

Hierro, Graciela. (1998). *Ética y feminismo*. México: UNAM. (DiVERSA).

Huang, Cheng-Wen. (2014). Teaching visual narratives using a social semiotic framework: the case of manga. En Archer, Arlene; Newfield, Denise (Eds.). *Multimodal approaches to research and pedagogy. Recognition, resources and access* (pp. 71-90). Nueva York: Routledge.

Husband, Naomi. (2015). Claymore: a feminist review on a popular manga series. 11 de mayo 2015. Portal *The mangaka in you*. <http://themangakainyou.com/claymore-a-feminist-review-on-a-popular-manga-series-2/>.

Lefler, Rachel. (2015). Full series review 4 : Claymore. 24 de febrero 2015. Portal *Hubpages*. <http://rachellefler.hubpages.com/hub/Full-Series-Review-4-Claymore>.

Osborne, Bethany J. (2010). Prison violence and learning: the survival and resistance of Iranian Women. En MOJAB, Shahrzad (Ed.). *Women, war, violence and learning* (pp. 109-131). Nueva York: Routledge.



Rayas Velasco, Lucía. (2009). *Armadas. Un análisis de género desde el cuerpo de las mujeres combatientes*. México: El Colegio de México/Centro de Estudios Sociológicos/Programa Interdisciplinario De Estudios De La Mujer.

Yegulalp, Serdar. (2014). “Claymore”: The Beautiful And The Damned. 10 de octubre 2014. Portal *Ganriki*: <http://www.ganriki.org/article/claymore/>.