

TECKNAD TOMBOY



GOTHENBURG STUDIES IN ART AND ARCHITECTURE 34

# TECKNAD TOMBOY

Kalejdoskopiskt kön i manga för tonåringar

Ylva Sommerland



UNIVERSITY OF GOTHENBURG  
ACTA UNIVERSITATIS GOTHOBURGENSIS

© YLVA SOMMERLAND, 2012  
ISBN 978-91-7346-720-9  
ISSN 0348-4114

OMSLAGSLAYOUT: Ylva Sommerland & Ineko AB  
TRYCK: Ineko AB, Göteborg 2012

DISTRIBUTION: Prenumeration på serien eller beställningar av enskilda exemplar skickas till: Acta Universitatis Gothoburgensis, Box 222, 405 30 Göteborg, eller till [acta@ub.gu.se](mailto:acta@ub.gu.se)

# Abstract

Acta Universitatis Gotheburgensis  
Gothenburg Studies in Art and Architecture nr 34  
ISSN: 0348-4114  
Editor: Bia Mankell  
Doctoral dissertation at Göteborg University, Sweden, 2012

Sommerland, Ylva, Göteborg, 2012  
Tecknad tomboy: kalejdoskopiskt kön i manga för tonåringar (The Tomboy in Manga for Teens: Kaleidoscopic Bodily Styles)  
ISBN: 978-91-7346-720-9

The main purpose of this study, *The Tomboy in Manga for Teens – Kaleidoscopic Bodily Styles* (*Tecknad tomboy – kalejdoskopiskt kön i manga för tonåringar*), has been to discuss gender as made manifest through visible identities in manga for teens. The problem area investigated deals with how visible gender identities are formed through *bodily styles* and how *the tomboy motif in manga* materializes the concept *queer* as a process. The hypothesis put forward is that in manga for teens, visible gender identities can be described as kaleidoscopic, even when recognizing the binary pair of femininity and masculinity as *convention suits*.

The concept *kaleidoscopic bodily style* is developed from the feminist philosopher Iris Marion Young's phenomenological approach to how women's bodies are socialized into a female style of comportment, motility and spatiality and from Judith Butler's description of subversive bodily acts and gender constitutions as parodic acts. This is discussed in relation to a *multiplication of gender*, where gender identities are argued to be done by repeated performative acts. Female and male binary differences are acknowledged as visible identities, but it is argued that this binary structure furthermore holds kaleidoscopic possibilities of *doing gender* through playing with new understandings of gender that result when the binary factors or *convention suits* of femininities and masculinities are combined. The result has shown that situation and costume vary in a way that in addition to the kaleidoscopic can be described as diffraction patterns, where the *warrior princess*, *battling beauties*, *inverted superheroes* and *gender as hyper images* are lifted forward as examples of kaleidoscopic bodily styles alongside the tomboy motif. In the analyses the kaleidoscopic bodily styles are formed through signs of situation in a *queer zone*, signs of a *queer body* and through signs of clothes, attributes and adornments described as *queer costumes*.

Another part of the purpose has been to study how the history of manga has been written in an English language discourse which focuses on how the origins of manga have been traced in a continuity and discontinuity in the art history of Japan, but also in a broader history of the visual culture of Japan. This is described in the thesis as *the visual zones of manga*. A closer analysis is also being done here where examples from medieval picture scrolls, commonly lifted forward in the English history surveys on manga are being compared to examples of manga considered as classical manga. The starting point for this part of the study has been a formalist method of using gender as a formal factor in studying Japanese art, developed by art historian Chino Kaori. The result of this part of the analysis is to suggest that manga, as a visual style, could be described as kaleidoscopic, with both feminine and masculine combinations of formal gender aspects.

**Keywords:** tomboys in manga, gender identity in manga, tomboys in popular culture, queer theory, feminist phenomenology

Ylva Sommerland, Department of Cultural Sciences, Art History and Visual Studies, Box 200, SE-40530 Gothenburg



# Innehåll

FÖRORD .....	10
<b><i>DEL I - VISUELLA ZONER</i></b> .....	13
KAPITEL 1 – MANGANS VISUELLA PÅVERKAN .....	15
Syfte, hypotes och frågeställningar .....	17
Teoretiska utgångspunkter .....	19
Metodologiska utgångspunkter .....	24
Material, urval och avgränsningar .....	29
Forskningsöversikt .....	34
Bokens disposition .....	39
Japanska namn och begrepp .....	39
KAPITEL 2 - MANGANS VISUELLA ZONER .....	41
Kontinuitet och diskontinuitet .....	41
Konsthistoriska länkar .....	43
I tecknade seriers gränsländ .....	52
Sekventiella skisser .....	54
Tomboymotivet .....	59
KAPITEL 3 - GRÄNSLAND GENUS .....	73
Konsthistoria och genus i Japan .....	73
Kaori Chinos analysverktyg .....	75
Bildzon I - två medeltida bildrullar .....	77
Bildzon II – två klassiska manga .....	83
Gränsländ genus - på flykt mellan visuella zoner .....	86
<b><i>DEL II – SYNBAR IDENTITET</i></b> .....	91
KAPITEL 4 – QUEER ZON .....	93
Vint viste .....	93
Sportflickor och gravitation .....	97
Sportflickor och aggression .....	103
Krigarprinsessornas seriösa lek .....	112

Inverterade superhjältar.....	122
Tomboyens zon – en queer zon?.....	126
KAPITEL 5 – QUEER KROPP.....	131
Kroppens förtrogna landmärken .....	131
Skenbar anatomi .....	134
Ålder och proportioner.....	149
Det tecknade ansiktet.....	152
Tomboyens tecknade kropp - en queer kropp?.....	159
KAPITEL 6 – QUEER KOSTYM.....	161
Kostym – membran och kontur.....	161
Uniform kostym.....	164
Tomboy femme .....	171
Aggression och kostym.....	173
Prinskostymens gränsytor.....	177
Proteser – kostym som utsträckning .....	182
Tomboyens kostym – en queer kostym? .....	184
KAPITEL 7 –.....	187
QUEER SYNBARHETSANALYS .....	187
Från tecknad tomboy till kön som hyperbild.....	187
Motbilder och könsparodi.....	191
Cross game.....	197
Anatomins eko på fiktiva kroppar .....	200
KAPITEL 8 - KALEJDOSKOPISKT KÖN.....	205
Genom kalejdoskopets öga.....	205
Visuell påverkan mellan förtrogenhet och förnyelse .....	209
SUMMARY.....	213
The Visual Zones of Manga.....	213
Through the Kaleidoscope Eye.....	214
NOTER.....	219
KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING .....	231
Tryckta källor.....	231



Anförd litteratur .....	232
BILDFÖRTECKNING .....	245
PERSONINDEX.....	249
<b><i>BILDBILAGA</i></b> .....	253

# FÖRORD

Jag tog på mig hörlurarna och lät shuffle-funktionen välja ordningen på låtarna från mitt digitala musikbibliotek. Då, när slumpen lyckades välja *rätt* låt var det som någon skakat om mitt kalejdoskop. Musiken hjälpte mig de stunder när koncentrationen endast var hämmande och det viktiga var att sätta kalejdoskopmönstret i rörelse. Ibland har jag låtit kreativiteten ta större plats än tydligheten och därför har möjligheterna att diskutera avhandlingsarbetet med andra varit nödvändig. Resultatet är något som är bortom det jag hade kunnat åstadkomma själv. Nu är det dags att tacka alla som stöttat mig, handlett mig, inspirerat och uppmuntrat mig.

Mina varmaste tack går till min handledare Bia Mankell. Tack för trygghet, frihet, struktur och lugn! Varenda handledning har varit värdefull. Min biträdande handledare Berit Larsson vill jag också särskilt tacka för allt engagemang du lagt ned på mitt avhandlingsarbete. Ni vet båda vilken enorm betydelse ni har haft för att avhandlingen nu är färdig och att den tillslut hittat fram till sin rätta form.

Jag vill även rikta min tacksamhet till seminariekollegorna vid ämnet Konst- och Bildvetenskap i Göteborg för betydelsefulla kommentarer på mina texter, Alexandra Herlitz, Anders Dahlgren, Ann-Louise Sandahl, Astrid von Rosen, Beatrice Persson, Maria Carlgren och Viveka Kjellmer. Tack också till seminarieledarna Lena Johannesson och Lennart Pettersson. Eva Zetterman var opponenter vid mitt slutseminarium. De insiktsfulla kommentarer du gav mig på slutseminariet har haft stor betydelse för hur avhandlingen ser ut idag. Tack också till genusseminariet vid institutionen för Kulturvetenskaper, Göteborgs universitet för medverkan vid ett av mina seminarier.

Under höstterminen 2011 hade vi på institutionen förmånen att ha Marsha Meskimmon som gästprofessor. Mötet med Marsha Meskimmon och hennes texter har haft stort inflytande på mig.

Stort tack också till *Kyoto International Manga Museum*, som tog emot mig 2009 och hjälpte mig att söka fram material. Avhandlingen har tagit mig på två resor till Japan. 2011 återvände jag till Kyoto och blev då

introducerad till museets forskaravdelning av professor Jaqueline Berndt, vid mangafakulteten på *Kyoto Seika Universitetet*. Vid mangafakulteten fick jag även tillfälle att presentera mitt ämne vid ett seminarium. Det var också en resa som präglades av tankar påverkade av naturkatastrofen som drabbade Japan den 11 mars samma år.

Jag vill också tacka mina ”serieforskarvänner” jag stiftat bekantskap med som medlem av det nordiska forskarnätverket, *NNCORE, Nordic Network of Comics Research*, en ovärderlig gemenskap att få ta del av.

Till sist, är det dags att avsluta med att tacka vänner och familj som undrat vad jag sysslats med under dessa fem år. Tack kära vännerna Anne och Katarina, mamma Ivy, pappa Erik, storebröderna Hans, Björn, Peter med familjer och framför allt personen som är nummer ett i mitt liv, Ulla!

Avhandlingsarbetet har varit möjligt att genomföra tack vare generösa bidrag från följande fonder; *Kungliga och Hvitfeldska stiftelsen, Wilhelm och Martina Lundgrens Fonder, Scandinavia-Japan Sasakawa Foundation, Helge Ax:son Johnsons stiftelse, Adelbertska stipendiestiftelsen, Stiftelsen Stipendiefonden Viktor Rydbergs minne, Stiftelsen Paul och Marie Bergbaus donationsfond.*



# *DEL I - VISUELLA ZONER*



# KAPITEL 1 – MANGANS VISUELLA PÅVERKAN

Det som undersöks i denna avhandling är *queera zoner* som en del av *visuella zoner* där kön existerar som synbar identitet. För att åskådliggöra min användning av begreppet zon har jag använt mig av vissa termer från landskapsarkitektur. Inom landskapsarkitektur finns analysmetoder skapade för att undersöka hur vindkraftverk påverkar den befintliga visuella miljön och framför allt inom vilka zoner där planerade förändringar i landskapet kommer att vara synbara. Detta fenomen kallas då *visuell påverkan*.<sup>1</sup> Analysmetoderna som används för att undersöka detta kallas *synbarhetsanalyser*. Det finns en digital metod för synbarhetsanalys - *ZVI, Zone of Visual Influence* - som analyserar vilka zoner som påverkas visuellt av förändringar i landskapet.<sup>2</sup> Begreppet synbarhetsanalys används i avhandlingen för att studera hur *tomboy-motivet* påverkar existerande formuleringar av visuella zoner när det gäller kön som synbar identitet. Med detta vill jag åskådliggöra att kön som identitetsmarkör endast får sin mening inom tillfälligt avgränsade zoner. Queera zoner betraktas därför som visuella utrymmen där tid och plats kan skapas för att diskutera ett *kalejdoskopiskt kön*.<sup>3</sup> Kalejdoskopiskt kön är mitt eget begrepp och används för att synliggöra hur femininiteter och maskuliniteter kopplas till kön som synbar identitet. Det stereotypa eller konventionella kan beskrivas som ett befintligt landskap och här undersöks därför möjligheter att med *queer synbarhetsanalys* skapa utrymme för ett kalejdoskopiskt kön.

Begreppen är användbara för att diskutera mangans plats i serielandskapen utanför Japan. Den tydligaste och mest kortfattade definitionen av manga är att det är tecknade serier skapade i Japan. Denna definition säger däremot ingenting om mangans visuella påverkan. Den svarar inte heller på frågan om det finns motiv och återkommande innehåll som är kännetecknande för manga. Min ambition har varit att visa hur manga som kulturellt uttryck kan verka inom skilda visuella zoner och skifta mellan dominerande och perifer visuell påverkan

beroende på kontexter. Analogin till landskapsarkitekturen och vindkraftverkens visuella påverkan på befintliga landskap är därför även användbar för att beskriva mangans plats i de visuella zonerna i form av serielandskap utanför Japan - platser där manga är problematisk att ringa in som ett uteslutande ”japansk” fenomen.

Liksom vindkraftverkens visuella påverkan på befintliga naturlandskap har mangans visuella påverkan på serielandskapet väckt starka reaktioner. Är manga farligt? Frågan är viktig att ställa eftersom det är en aktuell debatt som pågår i Japan och internationellt. Serieteoretikern Frederik L. Schodts svar på frågan kan sammanfattas med att han anser att mangan har fått ett oförtjänt dåligt rykte och att de flesta manga kan beskrivas som harmlös underhållning.<sup>4</sup> Detta är emellertid ett mycket förenklat svar, eftersom det finns manga med seriöst innehåll vars primära syfte inte är att underhålla. I stället är det viktigt att tydliggöra att manga är en medieform, precis som exempelvis Tv-spel, film, litteratur och Internet. Det är inte mediet i sig som är farligt, utan dess eventuella effekter. Mediets verkan beror på kontext, hur bilderna används och tolkas. Negativa reaktioner på mangabilder, vilket även euroamerikanska tecknade serier varit utsatta för historiskt, grundar sig därför i frågor rörande potentialen när det gäller mangans visuella påverkan.<sup>5</sup> Lena Johannesson har diskuterat visuell påverkan i samband med europeiska karikatyrteckningar och hur de utmanar gränserna för en positiv inställning till yttrandefrihet och konstnärlig frihet, vilket delvis kan kopplas till debatten om mangans visuella påverkan. Johannesson ställer en fråga jag finner intressant när det gäller att diskutera detta. Hon ställer frågan: ”När blir vi så berörda av en bild att vi inte vill se på den?”<sup>6</sup>

Mitt första möte med manga i början av 2000-talet väckte negativa reaktioner hos mig. Det fanns definitivt element i bilderna vilka gjorde att jag blev illa berörd, när jag läste exempelvis första delen av en av världens mest framgångsrika manga, *Dragon Ball*(1984) av Akira Toriyama.<sup>7</sup> Samtidigt ville jag förstå varför dessa bilder var så populära bland ungdomar världen över. Det som också fick mig att bestämma mig för att ägna mitt avhandlingsarbete åt manga var det behov av kunskap jag märkte existerade om manga som medium.



Detta är den första avhandlingen i Sverige där bilder från manga utgör det huvudsakliga materialet. Boken erbjuder inga definitiva svar på vad manga är, däremot ges förslag på effekter manga kan ha när det gäller kön som synbar identitet. Lena Johannesson svarar på sin fråga ovan att eventuellt är det så att visuell påverkan i någon mån måste framställa människan till sin fördel för att öppna porten till igenkänning.<sup>8</sup> I avhandlingen studeras därför tomboymotivet och ett kalejdoskopiskt kön som en hoppfull motbild till mangans eventuella negativa verkningar, samt för bidra till en ökad förståelse varför manga varit populärt bland ungdomar över hela världen under 2000-talets första decennium.

## Syfte, hypotes och frågeställningar

Det huvudsakliga syftet med avhandlingen är att studera motivet tecknad tomboy i manga för tonåringar. Tomboymotivet utgör en utgångspunkt för att studera maskuliniteter uttryckta på kvinnokroppar, det queerteoretikern Judith Halberstam kallar ”female masculinity”.<sup>9</sup> Ambitionen är också att synliggöra det maskulina och det feminina mångvärdiga potential på gestaltade kvinnokroppar och manskroppar i manga. Min hypotes är att även i en binär beskrivning av kön som synbar identitet utifrån femininiteter och maskuliniteter existerar möjligheter att genom queera processer synliggöra kalejdoskopiska kroppsliga stilar. Detta följer en queerteoretisk syn på att kön kan beskrivas likt ett verb och därför anger en process.<sup>10</sup> Mieke Bal skriver: ”The point of gender, then, is not what it is but what it does”.<sup>11</sup> Här anknyter Bal till Judith Butlers syn på att kön *görs* genom performativa handlingar.<sup>12</sup> Även Donna Haraways apparatus-begrepp är användbart för betrakta kön som ett verb, det vill säga en process och ett görande snarare än något som är:

I feel aligned with ways of getting at the world as a verb, which throws us into the worlds in the making and apparatuses of bodily production – without the categories of form and matter, and sex and gender...<sup>13</sup>

## TECKNAD TOMBOY

Frågeställningen som undersöks i avhandlingen är utformad enligt följande:

*Hur materialiserar tomboyfiguren begreppet queer som en process i manga?*

Utifrån denna problemställning har tre metodologiska frågeställningar formulerats för att undersöka hur en tecknad tomboy materialiserar queer som en process i manga i förhållande till *situation, kropp och kostym*.

1. Hur framställs en tecknad tomboy inom en queer zon?
2. Hur framställs en tecknade tomboy i förhållande till en queer kropp?
3. Hur framställs en tecknad tomboy i förhållande till queer kostym?

Användningen av begreppet zoner skall belysa gränsernas diffusa och rörliga karaktär, när det gäller att materialisera en queer process. En *queer zon* fungerar som störande inslag av visuell påverkan i ett befintligt landskap när det gäller kön som synbar identitet. När den tecknade tomboyen studeras i avhandlingen fokuseras på möjligheter till nya gränsbildningar inom den binära könsuppdelningen, där den tecknade tomboyen utgör ett kalejdoskopiskt exempel. Här menar jag att en tecknad tomboy utgör exempel på avvikande mönster och belyser kalejdoskopfigurationens potential för föränderlighet.

Den andra frågeställningen kompletteras med metodologiska frågor angående tecken för anatomi. Med vilka tecken för anatomi skildras en tecknad tomboy? Vilka tecken för anatomi synliggör att en tecknad tomboy gestaltar en kvinnokropp?

Den tredje frågan inom vilken tecken för kostym undersöks innefattar; kläder, attribut, verktyg, vapen, utsmyckningar, frisyrer och andra artefakter och dess eventuella maskulina och feminina uttryck.

### **Mangans visuella zoner**

Ett andra syfte med avhandlingen är att undersöka manga som en kalejdoskopisk visuell stil för att ge en introduktion till mangans historia och manga som medium. Hypotesen för denna del är att manga som stil kan beskrivas som kalejdoskopisk även om man utgår från en analys med binära begreppspar i form av maskulina och feminina visuella uttryck. Undersökningen här sammanvävs med det huvudsakliga syftet att synliggöra en tecknad tomboy som motiv i manga. Det som studeras är det jag kallar *mangans visuella zoner*, där mangans koppling till en bestämd visuell stil diskuteras i förhållande till den historieskrivning som existerar idag angående manga. Frågeställningen angående manga som visuell stil är följande:

*Kan man beskriva manga som en kalejdoskopisk visuell stil utifrån genusformala aspekter?*

Detta är en fråga som är relevant att ställa i en kontext där manga ställs i relation till Japans bildhistoria, eftersom där finns en tradition med genusformala aspekter i fokus.

## **Teoretiska utgångspunkter**

### **Kalejdoskopiska kroppsliga stilar**

Begreppet *kalejdoskop* har sitt etymologiska ursprung i grekiskan och betyder ungefär att iaktta en vacker form. Idag används emellertid ordet i stort sett uteslutande som ett adjektiv för att beskriva något som är mångskiftande, pluralistiskt och ständigt föränderligt.<sup>14</sup> I avhandlingen används det kalejdoskopiska som en tankefigur för att skapa ett utrymme att betrakta det ständigt föränderliga när det gäller *kön som synbar identitet*. Det är en teoretisk utgångspunkt som också kan tillämpas på synbar identitet i ett bredare spektrum, utifrån vilken etnicitet, funktionshinder, åldrande och sexualitet kan studeras. Här riktas emellertid fokus på kön

## TECKNAD TOMBOY

som kalejdoskopiskt, eftersom en tecknad tomboy framför allt utmanar denna aspekt av synbar identitet i materialet. Den biologiska kroppen är *en* bland flera materiella förutsättningar när det gäller kroppsliga stilar, däremot menar jag att den språkliga utgångspunkten för kön är en replik på en idag allmän syn på människokroppens genusformala materialitet som binär, när vi talar om maskuliniteter och femininiteter.<sup>15</sup>

Att skriva om kön som  *kroppsliga stilar* har växt fram genom min läsning av filosofen Iris Marion Youngs diskussion om kroppsliga stilar när det gäller beteenden, rörlighet och rumslighet i essän ”Throwing like a Girl: a Phenomenology of Feminine Body Comportment, Motility, and Spatiality”.<sup>16</sup> Begreppet *att kasta tjejkast (throwing like a girl)*, som Young använder som utgångspunkt i essän, har i avhandlingen fungerat som en sammanfattande figur för en feminin kroppslig stil som kvinnokroppar i skilda situationer socialiseras in i, enligt Young. Hon menar vidare att denna feminina kroppsliga stil inte kan förklaras entydigt med kvinnokroppens anatomi eller identifieras som en kvinnlig essens.<sup>17</sup>

Även Judith Butlers diskussion om kön i förhållande till stil har varit viktig för avhandlingen och ledde mig in på tankespåret att undersöka visuella representationer av *kalejdoskopiska kroppsliga stilar*. Judith Butler skriver om “subversive bodily acts” i *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (1990).<sup>18</sup> För att förklara sin användning av begreppet ”bodily acts” refererar Butler till Sartres ”a style of being” och Foucaults ”a stylistics of existence”.<sup>19</sup> Butlers beskrivning av “bodily acts”, äger möjligheter till ständig förändring och hon uppmanar i *Gender Trouble* läsaren att “bråka” med de repetitiva och mimiska kroppsliga handlingarna, genom parodiska kroppsliga stilar.<sup>20</sup> Hon menar att kön är performativa handlingar som upprepas i själva agerandet och därför materialiserar mening.<sup>21</sup> Kön formas enligt Butler genom ”stylized repetition of acts.”<sup>22</sup>

*Gränsland genus* är en formulering jag använder för att identifiera ett begränsat område där normer för kön definieras och omdefinieras, vilket är mitt begrepp för det Butler beskriver som ”heterosexual matrix” eller ”heterosexual hegemony”. När det gäller den heterosexuella matrisen skriver hon:

I use the term heterosexual matrix throughout the text to designate that grid of cultural intelligibility through which bodies, genders, and, and desires are naturalized.<sup>23</sup>

Viktigt att ha i åtanke är att i denna studie undersöks teckningar som föreställer tänkta kroppsliga stilar och är en studie av *synbara föreställningar om kroppar*. När det gäller synbara föreställningar av kroppar finns naturligtvis större utrymme att testa gränser och utmana dominerande uppfattningar när det gäller kroppsliga stilar förknippade med kvinnokroppar och manskroppar. Formuleringen *kön som synbar identitet* har jag använt konsekvent i avhandlingen för att undvika att tala om köns*skillnader* och för att förtydliga att det jag undersöker är mentala föreställningar om kroppar gestaltade i bild. Begreppet *synbar identitet* är en översättning av filosofen Linda Martín Alcoffs formulering *visible identities*. Hon menar att kön, liksom etnicitet, är exempel på synbara identiteter. Dessa verkar genom visuella markörer på kroppen.<sup>24</sup> Enligt Alcoff ger mångtydigheter när det gäller kön och etnicitet som synbara identiteter upphov till känslor av osäkerhet och rädsla.<sup>25</sup> Med detta vill jag lyfta fram att situationer kan vara feminint och maskulint stämde och tomboy-motivet som en kvinnokropp gestaltad inom en maskulint stämde situation. Tecknad tomboy är startplatsen för att undersöka det hoppfulla i att inkludera det som exkluderats inom tidigare formulerade zoner, genom att ”frikoppla vårt symboliska tänkande från dess primära kroppsliga referenser”.<sup>26</sup> Här följer jag socialantropologen Jorun Solheim argumentering om att detta skall möjliggöra nya sätt att skapa ”metaforer för kropp och kön”.<sup>27</sup> Detta är kalejdoskopfigurationens funktion i undersökningen. Marsha Meskimmon framför en liknande hypotes i sin användning av begreppet ”precarious” - det riskabla eller osäkra - där hoppet om förändring finns i det tillfälliga och instabila i att möta det som inte är bekant eller ”känns som hemma”.<sup>28</sup> Meskimmon skriver även om ”inter zones”, i samband med konstnärer som överbryggat nationella, kulturella och sociala gränser som en tredje zon.<sup>29</sup> Detta kan beskrivas som en plats där i detta fall konstnären ockuperar ett både/och inte kan kategoriseras utifrån ett antingen/eller sammankopplat med det

## TECKNAD TOMBOY

stereotypa. I den teori jag följer med kalejdoskopfigurationen utgör det stereotypa en zon där det kalejdoskopiska tillfälligt förlorar sin betydelse, eftersom det stereotypa representerar det oföränderliga och statiska. Min teori är emellertid att både det stereotypa och det kalejdoskopiska är ständigt interagerande när det gäller formuleringar och omformuleringar av kön som synbar identitet.

I *Norstedts Svenska synonymordbok* nämns som exempel på synonymer till det stereotypa; ”ständigt lika/samma”, ”klichéartad”, ”oföränderligt”, ”gjuten i samma form” och ”enformigt”.<sup>30</sup> Stereotypa visuella gestaltningar av kvinnokroppar och manskroppar i tecknade serier skulle då betyda att kroppen tecknas på ett sätt som passar in i en förbestämd form eller mall. Det kalejdoskopiska menar jag är en rörelse som har en riktning fram och åter mellan ständiga försök att skapa och vidmakthålla stereotypa zoner. Begreppet stereotyp förekom ursprungligen inom tryckeriindustrin på 1820-talet då avgjutningar av trästockens relief i metall möjliggjorde mångfaldigande av trägravvren.<sup>31</sup> Detta ger också en intressant koppling till stereotypen som slitstark och bestående. Suffixet i ordet *stereotyp*, beskrivs i *Nationalencyklopedin* härstamma från det grekiska ordet *typos*, vilket betyder ”mönster”, ”förebild” och ”prägel”.<sup>32</sup> När det gäller det visuella och synbara identiteter menar jag att det stereotypa kan åskådliggöras med det Gregor Paulsson kallar *minnesformer*, vilka han beskriver på följande vis:

Så schematiseras vid det vardagliga seendet allting till betydligt enklare former än verkligheten, och det verkligt varseblivna får för dessa minnesformer endast i undantagsfall göra sig gällande.<sup>33</sup>

Till exempel betraktas en kubs minnesform som fyrkantig och ett klots minnesform som rund.<sup>34</sup> Jag vill väcka frågan om det kan vara så att stereotypa skildringar av identiteter, exempelvis kön som synbar identitet, då kan representera minnesformer av varseblivningen av könsidentiteter, medan *kalejdoskopfigurationen bidrar till en teoretisering av hur kön varseblivs bortom de initiala generaliseringarna.*

### Visuell påverkan – lekens rörelse i manga

Min position när det gäller tolkningen av materialet är att konstverket *verkar* i form av ständigt föränderliga och upprepade processer i samspel med olika betraktare i skilda situationer. Så här skriver Meskimmon i *Contemporary Art and the Cosmopolitan Imagination (2011)*:

In the present volume an exciting challenge is offered by the enquiry – namely, how to articulate the works' critical affectivity and dialogic potential in processes of thinking, rather than as objects of knowledge.<sup>35</sup>

Om detta relateras till materialet kan exempelvis de formala aspekter då det gäller kön som synbar identitet gestaltas med olika mening beroende på situation. Detta anser jag även åskådliggörs i följande citat av Simone Weil:

Det hör till de skapade tingens väsen att vara förmedlare. De är förmedlare inbördes i all oändlighet.<sup>36</sup>

Hans-Georg Gadamer lyfter i *Sanning och metod (Wahrheit und Methode, 1960)* fram konstverket som en process med begreppet ”Spiel”, där spelet självt utgör subjekt och där ”allt spelande betyder att man spelar.<sup>37</sup> Betydelsen har varken en fast plats hos spelarna eller hos skaparna av spelet, utan dess centrum finns i spelets egenskaper. Spelarna och eventuella skapare av spelet är ”inkastade” i ett sammanhang där det redan existerar en mängd förutsättningar som inte är möjliga att ignorera. Exempelvis skulle då tomboyfiguren kunna beskrivas placerad inom en zon vilken redan är maskulint stämd.

En viktig distinktion vid en svensk översättning av Gadamer begrepp ”Spiel”, är att det kan betyda både spel och lek. Ett spel består av fasta regler som är bestämda innan spelet spelas, medan reglerna för en lek kan formuleras och omformuleras under lekens gång. Det är en något friare form av spel, men leken kan ändå inte beskrivas som förutsättningslös. Wittgenstein beskriver lek i förhållande till sitt begrepp språkspel(Sprachspiel) då han menar att det existerar en skillnad mellan barns lek och att spela exempelvis baseboll eller annan sport.

Wittgenstein menar att i de lekar barn leker finns ett visst utrymme att ändra reglerna under spelets gång, vilket inte är fallet med sportlekar.<sup>38</sup>

Jag använder båda begreppen spel och lek eftersom att jag har funnit dessa olika nyanser viktiga i mina analyser. Spelet kan också jämföras med ett skådespel som *spelas*, då ett bestämt manuskript måste följas, medan det ligger närmare leken då skådespelet improviseras fram. I en improvisationsföreställning, precis som vid lek, kan manus ändras för varje uppsättning. Däremot är inte heller leken utan gränser utan består även den av ett antal förutbestämda förutsättningar. Gadamer skriver: ”Människans spel kräver sin spelplats.”<sup>39</sup> Detta anser jag gäller även för lek. Både spel- och lekområdet begränsas inom zoner stämda för ett visst spel eller en viss lek. Inom denna zon krävs att deltagarna anpassar sig till de förutsättningar och attityder som gäller där, att de spelar med. Varje spel eller lek kräver sitt ”förhållningssätt.”<sup>40</sup>

Jag använder framför allt dessa begrepp som hjälpmedel för att förtydliga mitt resonemang om den kalejdoskopiska aspekten av kön som en process inom tillfälligt begränsande zoner. Bildernas visuella påverkan beror på vilket spel i fråga som spelas. Det existerar i varje spel en viss möjlighet att låtsas och leka med tankar då materialisering av kroppar tar form i bildframställningarna. Det kalejdoskopiska i spelprocessen skall här även kopplas till att platser, kroppar och objekt interagerar och att det som utgör dess gränser även utgör det relationella samspel som förenar dem, som ett interface eller en gränssyta.<sup>41</sup> Mina teoretiska utgångspunkter utvecklas i kapitel 4,5 och 6, där ett urval av bildsekvenser analyseras utifrån teorin om ett kalejdoskopiskt kön.

## Metodologiska utgångspunkter

Jaqueline Berndt, professor vid mangafakulteten på *Kyoto Seika universitet*, menar att tecknade serier - manga i synnerhet - kännetecknas av en tvetydighet. Hon menar att detta bör styra de metoder man väljer för analysen av materialet. Metoderna när det gäller att studera manga måste enligt Berndt anpassas till att det är ett material som är mångtydigt i sin



karaktär. Utifrån min teoretiska utgångspunkt i ett kalejdoskopiskt kön medför denna mångtydighet att mitt val av metoder karaktäriseras av vad som kan beskrivas som *hybridmetodologi*. Berndt använder begreppet *flerstämmighet (polyphony)* och detta anser jag också vara ett viktigt begrepp när det gäller att finna en metod att förtydliga vad jag menar med det kalejdoskopiskas anknytning till skiftande situationer.<sup>42</sup> Synonyma begrepp som kan användas i samband med detta är *flervärdig* eller *mångvärdig* (multivalent). För en sammansmältning av teori och empiri som evidens har jag funnit det lämpligt använda mig av en *hybridmetodologisk utgångspunkt*.<sup>43</sup>

Lena Johannesson beskriver ett liknande sätt att arbeta i "Sittandets semiotik och den kvinnliga modernismen"(2003), där hon skriver: "Den här studien laborerar i stället med en hybridform av formal och ikonografisk analys i en läsart som kan kallas *semiotisk stilistik*[...]"<sup>44</sup> På liknande sätt använder jag mig av en tvädelad metodologisk hybridform mellan *feministisk fenomenologisk formalism* och *queer synbarhetsanalys*. Feministisk fenomenologisk formalism är en hybridform av en bildanalys där själva undersökningen består av en formalanalys. Resultatet kontextualiseras med hjälp av feministiska teorier. Queer synbarhetsanalys är en hybridform av tre metoder som Donna Haraway använder, figuration, materiell-semiotisk metod och diffraktion. Jag skall nu tydliggöra mina metodologiska utgångspunkter ytterligare.

### **Feministisk fenomenologisk formalism**

Den formalanalytiska delen av studien har utförts med en metod som jag kallar *feministisk fenomenologisk formalism*, men kan även beskrivas med att materialet studeras utifrån *genusformala aspekter*. I bakgrundskapitlet där jag undersöker olika alternativ att beskriva mangans historia använder jag även en kulturhistorisk analys.

Genusformala analyser utförs på två medeltida bildrullar vilka jag jämför med två klassiska manga. Den feministiska formalanalytiska metoden kan beskrivas som en hybridmetod mellan en kritisk användning av Heinrich Wölfflins (1864-1945) formalanalys och konstvetaren Kaori Chinos(1952-2001) analysmetod där hon använder genus som en formal

aspekt för att analysera medeltida japansk konst. Detta kontextualiseras dessutom med fokus på ett genusteoretiskt perspektiv. En feministisk formalanalys innebär en studie av maskulina och feminina uttryck utifrån de analysverktyg Chino föreslår. Med det fenomenologiska som analysmetod undersöks betydelser med en medvetenhet om att min beskrivning är bunden till den tid, plats, rum, blick, kropp och kostym som jag gör tolkningen utifrån.

Enligt Chino - som under 1997 satte igång en debatt angående genus och konsthistoria i Japan - har Wölfflin fram till idag haft stort inflytande på konsthistoriska studier i Japan. Wölfflins huvudtes i *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe* (1915) är att trots att det är möjligt att skilja olika konstnärers stil åt, utifrån individuella uttryckssätt, går det att utläsa en gemensam stil vad gäller form och uttryck bland konstnärer verksamma under samma tid. Han vände sig emot tidigare fokus på konstnärernas biografi och menade att konstverkets formala uttryck var viktigare. För min metod har detta hjälpt mig att belysa de aspekter av kroppsliga stilar och mangans visuella stilar som processer. Wölfflins historiesyn beskrivs av James Elkins ha ett oscillerande (svängande) förlopp.<sup>45</sup> Jag använder detta som en metod att studera mangans historia utifrån kontinuitet och diskontinuitet mellan olika bildzoner, med fokus på genusformala aspekter. Wölfflin visade på ett svängande förlopp mellan olika tidsepoker genom att ställa upp ett antal motsatspar med där två epokers konst jämfördes genom att placeras sida vid sida. Kaori Chino tillför till dessa motsatspar en metod vilken innebär en möjlighet att dela in epoker i Japans konsthistoria utifrån genusformala motsatspar. Jag förklarar hur jag använder Chinos begreppspar närmare i kapitel 2.

Wölfflins formalism kritiserades under senare delen av 1900-talet, när en social-historisk tradition tog form bland konsthistoriker i USA och Europa, med idéer från exempelvis marxism och feminism, där man allmänt vände sig bort från analyser med fokus på stil. Konstvetare i dag är i stort sett överens om att hans begrepp framför allt är användbara för analys av den avgränsade tidspendling han beskriver, som har påverkat även litteratur- och musikhistoriaskrivningen.<sup>46</sup> I *Is Art History Global?* (2007), ingår ett kapitel där en seminariediskussion angående hur

konsthistoriestudier bedrivs globalt återges. Diskussionen berör bland annat Wölfflins plats i en samtida och global konsthistoriediskurs. Elkins vittnar om att han som student blev uppmanad att läsa Wölfflin, samtidigt som läraren varnade studenterna:

This is not proper art history; it shows you categories of seeing, but they don't correspond to the discipline as we practise it.<sup>47</sup>

Elkins är tveksam till att en liknande inställning till Wölfflin är närvarande i exempelvis konsthistoriestudier i icke-engelskspråkiga kontexter, exempelvis Kina.<sup>48</sup> David Summers reflekterar över om Wölfflin åter kan bli aktuell då de Summers menar att konstforskning idag riktar alltmer fokus på konstpraktik.<sup>49</sup> Kan det ökade intresset för materialitet öka användbarheten av klassiska formalanalytiska metoder? I *Is Art History Global?*, ställer sig även Ralph Ubl en intressant fråga, som är relevant att reflektera över i avhandlingen. Är det så att konstvetare som studerar asiatisk konst och inte är i huvudsak verksamma i Asien kan tillföra originalforskning, om de är beroende av sekundärlitteratur?<sup>50</sup> Wölfflin och de flesta av ”klassikerna” när det gäller västerländska konstteoretiker har funnits tillgängliga på japanska sedan 1970-talet, i serien *Bijutsu Meicho Sencho (Mästerverk i konsthistorien)*. Serien innehåller däremot inga konsthistoriker från Japan.<sup>51</sup> Detta faktum anser jag pekar på frågor vilka varit extra viktiga att fundera över vid metodval, när det gäller att förankra studier av manga som material inom en konst- och bildhistorisk diskurs. När jag via Chino delvis relaterar till Wölfflins formalanalys, kan det först verka som att jag tillämpar en västerländsk hårt kritiserad konsthistorisk metod på ett japanskt material. Wölfflin har emellertid varit dominerande inom konsthistoriska studier i Japan fram till Chino på slutet av 1990-talet började kritisera den. Chinos kritik består, i linje med gängse kritik av Wölfflin, av att hon anser att japansk konsthistoria bör kompletteras med metoder som kontextualiserar materialet som studeras.

Hur kan då den tecknade tomboyen som den gestaltas i manga, diskuteras i relation till de idéer om kön som synbar identitet utifrån en feministisk fenomenologisk teoretisk utgångspunkt? I den historiska

introduktionen till manga i kapitel 2 undersöks om den zon där tomboybegreppet utvecklats med eventuell inspiration från amerikansk ungdomslitteratur under 1900-talets första hälft, synbart påverkar visuella uttryck inom Japans bildhistoria och ungdomskultur. I kapitel 3 görs en jämförande analys av två klassiska manga inom flickmanga och pojk-manga med två medeltida bildrullar som utgör exempel på feminint och maskulint måleri. I detta kapitel 3 förklaras och tillämpas dessutom Chinos genusformala analysmetod.

### **Queer synbarhetsanalys**

Donna Haraway inleder sin klassiska text ”A manifesto for cyborgs” med orden:

This essay is an effort to build an ironic political myth faithful to feminism, socialism, and materialism. Perhaps more faithful as blasphemy is faithful, than as reverent worship and identification.<sup>52</sup>

En viktig del av metoden jag kallar *queer synbarhetsanalys* är användningen av figurationer, en väl använd metod inom feministiska teorier.<sup>53</sup> Min användning av figuration som metod kan förklaras med att figurationer materialiserar eller förkroppsligar alternativa sätt att tänka kön. Ett begrepp jag vill använda för att ytterligare tydliggöra figuration är *formgivande*. Figuration utgör då en metod att ge min teori språklig form. Haraway beskriver figurationer som: ”performative images that can be inhabited”.<sup>54</sup> Metoden fungerar därför väl ihop med den teoretiska utgångspunkten i kalejdoskopiska kroppsliga stilar, där jag följer Butlers teorier om att kön formas och omformas genom repetitiva akter. Haraway skriver dessutom: ”I emphasize figuration to make it explicit and inescapable the tropic quality of all material-semiotic processes...”<sup>55</sup>

Detta innebär att figurationen används för att undersöka hur kön konstitueras genom performativa akter där betydelser skapas i själva formgivandet. Även semiotik är en metod användbar utifrån en utgångspunkt i feministiska teorier. Jag använder det Haraway kallar en materiell-semiotisk metod. När det gäller den materiell-semiotiska metoden innebär det en metod att studera specifika ”objects of

knowledge” och fråga sig hur materialisering påverkar mening och förståelse.<sup>56</sup> I *Posthumanistiska nyckeltexter* (2012) definieras materiell-semiotik med följande ord: ”Ett analytiskt förhållningssätt och en närläsande metod av att nysta fram och spåra sammanlänknings- och mening och materialitet som konstituerar ett fenomen”.<sup>57</sup>

Haraways användning av *diffraction* skall dessutom fungera som länk mellan kalejdoskopfiguren och det queera då diffraction innebär: ”det fenomen, *spredning* eller *böjning*, som uppstår genom interferens då en *våg rörelse*, t.ex. ljus eller ljud, passerar genom en smal springa eller förbi en kant.”<sup>58</sup> *Diffraction(sönderbryta)* är en term inom fysiken som anger när alla former av vågrörelser, exempelvis ljus, ljud eller vatten ändrar riktning eller bryts och sprider sig i olika riktningar när de skall ta sig förbi ett motstånd, i form av en kant eller en spalt. I ljuset visualiseras detta genom det färgspektra som skapas i våglängdernas skiftningar när det bryts. Reflektion ersätter en bild av något i en liknande form, där diffraction i stället skapar nya formskillnader.<sup>59</sup> Haraway beskriver det också som ett skifte från det metafysiska till det fenomenologiska, att all kunskap finns i det som pågår i sinnevärlden.<sup>60</sup> Min teoretiska utgångspunkt i det kalejdoskopiska som figuration är att vår kroppsliga stil utgår i kroppens funktionella morfologi, det vill säga hur kroppens materiella sammansättning används. Exempelvis är armens placering och funktionella morfologi endast avsedd och möjlig för vissa rörelser och till skillnad från andra kroppsdelar med helt andra funktioner. Därför menar jag att kroppsliga stilar inte är föränderliga bortom kroppens funktionella morfologi. Dit når inte konventionsmönstren. De metoder jag använt när det gäller queer synbarhetsanalys utvecklas ytterligare i kapitel 4,5 och 6 som utgör empirin. I inledningen till kapitel 4 tydliggörs dessutom min användning av queerbegreppet.

## Material, urval och avgränsningar

I ett inledande skede av mitt avhandlingsarbete, gjorde jag en förstudie där jag analyserade de första sidorna i utvalda exempel från två genrer,

## TECKNAD TOMBOY

manga för flickor, samt science fiction manga. Bildsekvenserna som studerades i denna förstudie var hämtade ur fem olika berättelser, *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)* från 1972 av Riyoko Ikeda, *Revolutionary Girl Utena* av Chiho Saitō från 1996, *R.O.D, Read or Die* av Hideyuki Kurata och Shutaro Yamada från 2000, *R.O.D, Read or Dream* av Hideyuki Kurata och Ran Ayanaga från 2003 och *Appleseed – the promethean challenge* av Masamune Shirow från 1985. Även en fallstudie på en manga för yngre flickor gjordes inom denna förstudie, där jag analyserade *Cardcaptor Sakura* av mangakollektivet CLAMP från 1996. Förstudiens syfte var att lära känna materialet och undersöka hur hypotesen om kalejdoskopiska kroppsliga stilar var möjlig att tillämpa på materialet. I denna förstudie studerade jag endast kalejdoskopiskt kön på exempel som föreställde kvinnokroppar. I nästa steg beslutade jag att vidga materialet till ett motiv där maskuliniteter och femininiteter varierades på exempel som föreställde både kvinnokroppar och manskroppar.

I maj 2009 besökte jag *Kyoto International Manga Museum* för en materialinsamling. Under detta besök på museets bibliotek studerade jag tre flickmagasin begränsat till nummer utgivna under perioden 1972-1975. Dessa exempel var hämtade ur *Margaret* (startår 1963), *Nakayoshi* (startår 1954) och *Ribon* (startår 1955). Speciellt det visuella uttrycket i en berättelse i *Margaret* fångade mitt intresse, *Sign wa V!*, av Shirō Jinbo vars utgivning startade 1968. Titeln betyder ”V-tecknet(segertecknet)” och handlar om flickor som spelar volleyboll. Berättelsen var en av de första i en rad sportmanga för flickor, som startades som en effekt av en ökad popularitet kring damidrott då Japans damlag i volleyboll vunnit OS-guld i Tokyo 1964.<sup>61</sup> Laget blev populärt i Japan och flera mangaberättelser där flickor spelade volleyboll startade efter detta, men det innebar även att sportmanga för flickor överhuvudtaget blev populärt.

De slutsatser jag kunde dra från denna materialstudie var att bildspråket hade mycket gemensamt med dagens flickmanga. Jag fann exakt samma teknik att teckna ögon. Även tekniken att teckna näsan och munnen med enkla streck existerar redan i dessa bilder. Sättet att gestalta karaktärernas frisyrer påminner om dagens teknik. Ett resultat jag fann

intressant och fick mig att rikta in mig på sportmanga var att gestaltningarna av sportrörelserna och av dansrörelserna gav upphov till nya situationer att skildra kroppsliga stilar. När det gällde bildkompositionen fann jag att huvudpersonens ansikte upptog stor plats i bildrutorna. I vissa bilder täckte de hela bakgrunden. Det gestaltade ansiktet fungerade som tecken för huvudpersonens tankar och drömmar genom frekventa närbilder på karaktärens blick. Huvudpersonen tittar inte direkt mot betraktaren. Ansiktena är skildrade med runda former och karaktärens händer skildras i ansiktets närhet. Parallellt med fokus på ansiktet förekommer även att kroppar intar hela bildkompositionen utanför eller framför själva scenen som utspelas. Återkommande motiv jag fann i dessa titlar var prinsessor, vampyrer, pojkflickor och älvor. Detta är motiv vilka fortfarande är högaktuella i en samtida global ungdomskultur.

Efter min första resa till Japan blev det tydligt för mig att sportmanga skulle vara en lämplig avgränsning för att studera den tecknade tomboyn, eftersom sportzonen formuleras av spelregler som kan beskrivas som maskulint stämnda. Genom att välja exempel från sportmanga för pojkar fick jag möjlighet att studera en bredare variation av sportgrenar inom specifikt maskulint stämnda sportsituationer. Manga för pojkar innehåller även mest detaljerade bilder med skildringar av själva sportmomentet, där tecken för kroppens rörelser kunde analyseras. Efter jag begränsat mitt urval ytterligare till tecknad tomboy och sportmanga, valde jag ändå att behålla de några av de exempel från förstudien jag fann intressanta som jämförande material i form av; kvinnokroppen i maskulint stämnda situationer utanför sport, manskroppar i maskulint stämnda sportsituationer och kvinnokroppar och manskroppar som exempel på cyborgar, där kroppens materialitet kan gestalta genom att föreställa en kvinnokropp och en manskropp samtidigt. Jag bestämde även efter förstudien, där begränsningen varit både manga för barn och tonåringar, att avgränsa materialet ytterligare till att innefatta bilder som vänder sig endast till tonåringar. Alla titlarna från förstudien används som jämförande exempel förutom, *Cardcaptor Sakura*, som valdes bort av anledningen att den riktar sig till yngre barn.

## TECKNAD TOMBOY

De manga jag tillslut valt att begränsa mitt material till är bildsekvenser ur *Cross Game* och *Katsu* av Mitsuru Adachi från 2005 och 2001, *Crimson Hero* av Mitsuba Takanashi från 2003, *Revolutionary Girl Utena* av Chiho Saitō från 1996, *Read or Dream* av Hideyuki Kurata och Ran Ayanaga från 2003, *Read or die* av Hideyuki Kurata och Shutaro Yamada från 2000, *Nausicaä of the Valley of the Wind* av Hayao Miyazaki från 1982, *Prince of Tennis* av Takeshi Konomi från 1999, *Eyeshield 21* av Rūchiro Inagaki och Yusuke Muruta från 2002, samt *Ranma ½* av Rumiko Takahashi från 1987. *Cross Game*, *Katsu*, *Prince of Tennis* och *Eyeshield 21* är typiska sportmanga och riktar sig i första hand till pojkar. *Crimson Hero* är en sportmanga som vänder sig i första hand till flickor, men den innehåller relativt få skildringar av sportscener för att vara en sportmanga. *Revolutionary Girl Utena* och *Read or dream* är exempel på manga för flickor. De har båda inslag av fantasy. *Nausicaä of the Valley of the Wind* utgör exempel på science fiction manga, men kan även beskrivas som fantasy, vilket jag väljer att göra.

Bildsekvenserna som studeras är hämtade ur de engelska utgåvorna av berättelserna förutom *Katsu*, som inte är översatt till engelska.<sup>62</sup> Här har bildsekvenser ur den japanska utgåvan studerats. *Ranma ½* är den enda berättelsen i materialet som finns översatt till svenska.

De mest detaljerade analyserna har gjorts av sekvenser ur *Cross Game*, *Katsu*, *Crimson Hero* och *Revolutionary Girl Utena*, där jag funnit de lämpligaste exemplen på tecknad tomboy. Det är framför allt till bildsekvenser ur dessa titlar som jag konsekvent hänvisar till i min analys. De övriga har jag valt att lyfta fram som jämförande exempel i de situationer där jag ansett att de varit belysande för diskussionen. En figur av de som studeras som är extra viktig i belysning av att vara den mest konkreta motbilden till tjejkastet är flickan Aoba i mangan *Cross Game* av Mitsuru Adachi. Flickan Aoba spelar baseboll och skildras i rollen som kastare eller pitcher. Aoba gör i flera av de bildexemplen jag valt en typisk rörelse för en kastare eller pitcher i baseboll. I urvalet av bildsekvenser är det också scener som skildrar ett Aoba som kastar som analyserats mest detaljerat. Karaktären Aoba skapar därmed en lämplig utgångspunkt rent konkret att argumentera i linje med Young och undersöka om en



gestaltad flickkropp placerad i en maskulint stämd situation *inte keastar tjejkast*.

Urvalet har begränsats av huvudfokus på motivet tecknad tomboy. Motivet tomboy är valt som motbild till stereotypen ”kasta tjejkast”, eftersom tomboy är en figur som förkroppsligar *kvinnlig maskulinitet*, eller *tecknade kvinnokroppar som synbar identitet gestaltade i maskulint stämda situationer*. Bildsekvenserna är hämtade från sportmanga och fantasymanga, där exempel är valda utifrån syftet att synliggöra en tecknad tomboy i manga. Därför studeras ett urval bildsekvenser där flickkroppar gestaltas i maskulint stämda situationer för att diskutera hur tomboyfiguren materialiserar queer som en process.

För att identifiera gestaltningar av maskulint stämda situationer har jag valt bildsekvenser manga som i flera aspekter domineras av konventionella tecken för maskuliniteter, exempelvis sport, manskläder, vapen och slagsmål. Materialet är även avgränsat utifrån ålder och därför studeras bildsekvenser från mangaberättelser som riktar sig till tonåringar. Urvalet är inte baserat på genreindelning efter kön. Genreindelningen har inte varit det viktigaste vid val av material, däremot har jag funnit mest frekventa exempel av tecknad tomboy i berättelser kategoriserade inom sportmanga och fantasymanga.

Materialet som studeras i avhandlingen är hämtat ur manga för tonåringar, tecknade serier skapade mellan 1951 och 2010. Tidsbegränsningen har emellertid inte varit ett kriterium för urval. Exempelen är hämtade från olika tidpunkter i mangans historia. Kön som synbar identitet har varit ett aktuellt ämne i Japans bildhistoria innan manga fick den form den har idag och är inget strikt samtida fenomen. Det är möjligt att studera otaliga ytterligare exempel som innehåller exempel på tecknad tomboy, men de exempel jag tillslut begränsat mitt material till anser jag fungerar som tillräcklig evidens för att belägga min argumentation. Sammanfattningsvis är bildsekvenserna utvalda ur manga där karaktärerna gestaltas i situationer där de spelar följande sporter; volleyboll, baseboll, boxning, tennis och amerikansk fotboll. I exemplen från fantasymanga har jag valt ut karaktärer som är skildrade i bildsekvenser där maskuliniteter uttrycks genom andra akter än sport.

I avhandlingens första del, *Visuella zoner*, analyserar jag även scener ur två medeltida bildrullar från 1100-talet *Genji Monogatari* och *Chōjū Jinbutsu Giga*, som jämförande material till två klassiska manga *Berusaïyu no Bara* (*La Rose de Versailles*) från 1972 och *Tetsuman Atomu* (*Astro Boy*) från 1951. När det gäller *Berusaïyo no Bara* har jag studerat en fransk översättning, eftersom berättelsen i sin helhet inte finns översatt till engelska.

Mitt val att begränsa mitt material till manga, tecknade serier skapade i Japan, har inte gett upphov till funderingar att använda ett material utanför manga, eftersom jag tror att det hade lett studien in i en riktning där jag bidrar till att lyfta fram manga som skillnaden.

### Forskningsöversikt

Studien rör sig över flera forskningsfält och i denna forskningsöversikt skall jag klargöra min huvudinriktning och dessutom vilka områden jag valt att inte fokusera på. I avhandlingen utförs en studie av motivet tecknad tomboy utifrån en teoretisk utgångspunkt i ett kalejdoskopiskt kön. Materialet utgörs av manga – tecknade serier skapade i Japan – och är avgränsat till manga för tonåringar. Tecknad tomboy i manga studeras därför som en del av det bredare forskningsfält där manga studerats som ett globalt fenomen, utifrån perspektivet att det utgör en del av samtida globala visuella ungdomskulturer. Mitt litteraturval är därför inte inriktat på titlar inom forskningsfältet tecknade serier i en euroamerikansk kontext. I stället betonas avhandlingens plats i en konst- och bildvetenskaplig diskurs, där tecknade serier har en plats inom framför allt det bildvetenskapliga forskningsfältet eller inom visuella studier. Inom forskningsfältet jag kallar globala visuella uttryck i samtida ungdomskulturer, har queer- och genusaspekter när det gäller manga studerats i större utsträckning, än inom ett euroamerikanskt serieforskarfält. I tidigare mangaforskning har fokus emellertid riktats mot innehåll och framför allt begränsats till manga som riktar sig till flickor. Denna studie tillför forskningsfältet en undersökning där manga

för pojkar och maskuliniteter är inkluderade i större grad än vad som gjorts i någon tidigare studie där manga utgör huvudmaterialet.

Tecknad tomboy, eller visuella representationer av specifikt kvinnliga maskuliniteter är ett utforskat område, även då materialet inte skulle begränsas till manga. Tomboyfiguren har tidigare framför allt studerats som ett motiv inom litteraturhistorien. Den tomboyfigur som då studerats har varit inom barn- och ungdomslitteratur, framför allt med exempel från engelskspråkig litteratur, eftersom det är därifrån begreppet tomboy emanerar. I avhandlingen har jag förlitat mig på Michelle Ann Abates *Tomboys : a Literary and Cultural History* (2008), för en bakgrund om motivet tomboy.<sup>63</sup> I andra sammanhang har även tomboyfiguren utforskats från ett psykoanalytiskt perspektiv och utifrån psykologiska aspekter på könsidentitet. Tomboy som identitet har dessutom studerats inom en sportdiskurs. Inom båda dessa fält har genus- eller queerperspektiv även tillämpats.<sup>64</sup> Jag har tagit del av litteraturen inom dessa fält men har valt att koppla tomboyfiguren till Japans bildhistoria och tomboy som ett motiv inom populärkultur.

Den teoretiska diskussionen som är grunden för avhandlingens analys och diskussion stöder sig på teorier från genusteoretiska forskningsfält, med queerteoretisk och fenomenologisk inriktning. De viktigaste titlarna jag stöder mig på här är Judith Butlers *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (1990) och Iris Marion Young's *On Female Body Experience: "Throwing Like a Girl" and Other Essays*(2005), där jag framför allt använt mig av artikeln, "Throwing Like a Girl: a Phenomenology of Feminine Body Comportment Motility and Spatiality".<sup>65</sup> Artikeln skrevs av Young år 1977 och har publicerats i flera olika utgåvor och på flera språk. Inom detta forskningsfält har även Judith Halberstams *Female Masculinity* (1998) och Sara Ahmeds *Queer Phenomenology : Orientations, Objects, Others* (2006) varit viktiga.<sup>66</sup> *Contemporary Art and the Cosmopolitan Imagination*(2011) och *Women Making Art : History, Subjectivity, Aesthetics*(2003) av Marsha Meskimmon har varit viktiga när det gäller att förankra min teoretiska utgångspunkt, utifrån ett feministisk fenomenologiskt forskningsfält, inom den konst- och bildvetenskapliga diskursen.<sup>67</sup>

## TECKNAD TOMBOY

En studie av manga med fokus på maskulina och feminina uttryck i det formala bilduttrycket i manga har inte gjorts tidigare. Antologin *Gender and Power in the Japanese Visual Field* (2003) har varit en viktig källa när det gäller att sätta in bilderna i ett bildhistoriskt perspektiv.<sup>68</sup> Boken inleds med en text av konsthistorikern Kaori Chino, som var startpunkten för en debatt angående genusteorier och japansk konsthistoria och konstkritik.<sup>69</sup>

I den internationella forskningen om manga finns, som nämdes ovan, ett stort intresse för manga för flickor, där främst gestaltningar av *feminint stämnda manskroppen* och kärlek dem emellan är i fokus. Dessa är också huvudmotiv i den populäraste genren inom manga för tonårsflickor idag. Under åren arbetet med denna avhandling utförts har publikationer inom detta forskningsfält ökat avsevärt. Antologin *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre* (2008), behandlar vad mangafans utanför Japan har för inställning till genren. Här ställs även frågor om effekten av det queera i bilderna och det faktum att bilderna vänder sig till heterosexuella flickor.<sup>70</sup> *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga* (2011) utgör en undersökning av industrin runt manga för flickor.<sup>71</sup> Den forskningsgren inom detta fält jag använt för att diskutera mangans historia är ett antal forskare vilka studerat hur manga för flickor har formats parallellt med andra typer av flickkulturer i Japan, från början av 1900-talet. Flickkulturer, som i sin tur uppstått genom influens från översättningar av främst amerikanska ungdomsromaner och noveller för flickor. *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girl's Culture in Japan* (2011) av Deborah Michelle Shamoan, litteraturvetare specialiserad på japansk litteratur, behandlar just detta ämne. I boken hävdar hon att det visuella uttrycket i manga för flickor, som också kännetecknar en internationell mangastil, har sitt ursprung i barnboksillustrationer från 1920-talet och 1930-talet i Japan, då en speciell flickkultur utvecklades med speciella flickmagasin, som Shamoan menar är föregångare till dagens mangamagasin för flickor.<sup>72</sup>

Fusami Ogi lade 2001 fram avhandlingen *Reading, Writing and Female Subjectivity: Gender in Japanese Comics (manga) for Girls (shoujo)* vid State University of New York at Stony Brook.<sup>73</sup> Ogi har även skrivit en artikel

i ämnet som jag använder mig av i avhandlingen med titeln "Gender insubordination in Japanese comics (Manga) for girls" i antologin *Illustration Asia - Comics, Humor Magazines, and Picture Books*.<sup>74</sup> Hiromi Tsushia Dollase lade 2003 en avhandling där hon, liksom Shamoons tar upp kopplingen mellan utvecklingen av manga för flickor som de ser ut idag och utvecklingen av en flickkultur (shōjo) i Japan i början av 1900-talet, *Mad Girls in the Attic: Louisa May Alcott, Yoshiya Nobuko and the Development of Shōjo Culture*.<sup>75</sup> Jag använder mig i avhandlingen av en artikel hon skrivit på samma ämne; "Early Twentieth Century Japanese Girls' Magazine Stories: Examining Shōjo Voice in Hanamonogatari (Flower Tales)."<sup>76</sup> En annan forskare som studerat ämnet manga med fokus på kön, som jag relaterar till i avhandlingen är Kinko Itō, men då hennes artiklar om mangans historia. Hon har skrivit om manga för vuxna kvinnor, en genre som utvecklades först under 1980-talet i Japan.

Professor Jaqueline Berndt är ursprungligen från Tyskland, men har varit verksam i Japan sedan 1991. Hon blev 2009 professor på *Kyoto Seika University*, som idag har en mangafakultet. Berndt har publicerat texter om manga på engelska, tyska och japanska.<sup>77</sup> Berndt är även ansvarig för ett internationellt forskningscenter som drivs i samarbete med *Kyoto Seika Universitetet* och *Kyoto International Manga Museum, Kyoto Seika International Manga Research Center*.<sup>78</sup> Som jag skrev i inledningen är forskningen om manga internationellt även insatt i ett större populärkulturellt sammanhang, där framför allt anime – tecknad film - men även andra uttryck inom ungdomskultur, exempelvis cosplay, datorspel och fankulturer behandlas inom samma forskningsområde. Detta forskningsområde anser jag kan beskrivas som att manga studeras som en del av global populärkultur som riktad mot ungdomar, som också skapar en global populärkultur, där utvecklingen av de visuella uttrycken anpassas och integreras i lokala sammanhang. Detta forskningsfält, där manga studeras som ett populärkulturellt fenomen sammanvävt med andra ungdomstrender i samhället är väl utvecklat internationellt. Det har exempelvis startats en periodikautgivning i antologiform med titeln *Mechademia*, som bjuder in forskare, forskarstuderande och kritiker att skriva artiklar på olika teman inom manga och anime. Hittills har fem

nummer färdigställts, med temaitlarna; "Emerging worlds of anime and manga", "Networks of Desire", "War/Time", "Limits of the Human" och "Fanthropologies".<sup>79</sup> Flera av de artiklar som hittills publicerats behandlar manga och kön, speciellt i temanumret "Networks of Desire", där ett avsnitt ägnades åt manga för flickor. Jag har använt mig av Mari Kotanis artikel "Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Fighting Beauty".<sup>80</sup>

När det gäller manga som en del av japansk samtida populärkultur med fokus på kön har kulturanthropologen Anne Allison skrivit inflytelserika texter. Exempel på artiklar är "Cyborg Violence: Bursting Borders and Bodies with Queer Machines.", "The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism.", "The Cool Brand, Affective Activism and Japanese Youth", "Sailor Moon: Japanese superheroes for global girls". Hon har även skrivit ett antal monografier som är av signifikans för avhandlingens ämne; *A Male Gaze in Japanese Children's Cartoons or Are Naked Female Bodies Always Sexual?*, *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination* och *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*.<sup>81</sup>

### **Manga som forskningsfält i Sverige och Norden**

Ett tvärvetenskapligt nätverk för nordiska forskare och doktorander som forskar om tecknade serier eller använder materialet som källa startades under 2011, *NNCORE/Nordic Network for Comics Research*. Manga utgör här en temagrupp, där gemensamma forskningsproblem angående manga behandlas. I Sverige har Margareta Wallin Wictorin forskat om hur manga påverkat svenska barnboksillustrationer.<sup>82</sup> Kulturgeografen Jakob Nobuoka disputerade 2010 vid Uppsala universitet med avhandlingen *Geographies of the Japanese Cultural Economy: Innovation and Creative Consumption*, där han bland annat studerar mangaindustrin och konsumenternas roll i skapandet av mangans popularitet.<sup>83</sup> I Sverige är Fredrik Strömberg en framträdande skribent i ämnet tecknade serier och har även skrivit en bok om manga, *Manga!: japanska serier och skaparglädje*. Boken bygger på en undersökning av hur ungdomars inspiration från manga att själva skapa kan användas för pedagogiska syften.<sup>84</sup>

## Bokens disposition

Avhandlingen är uppdelad i två delar. I första delen, *Visuella zoner*, som består av kapitel 1-3, presenteras en diskussion om manga som en visuell zon, genom att undersöka mangans förankring i Japans bildhistoria och eventuella sammanflätningar med visuella influenser utanför Japans gränser. Kapitel 1 utgör inledningskapitlet och innehåller en introduktion till avhandlingens problemområde, samt klargörande av syfte, hypotes, frågeställningar, samt teoretiska och metodologiska utgångspunkter. Detta kapitel innehåller även en forskningsöversikt och en förklaring av användningen av japanska namn och begrepp. Kapitel 2 kan beskrivas som både en historiografisk diskussion och en kulturhistorisk introduktion till mangans historia. I kapitel 3 utförs en jämförande formalanalys av två japanska medeltida bildrullar och två klassiska manga. Materialet analyseras dessutom i relation till den kulturhistoriska introduktionen i kapitel 2.

Den andra delen, *Synbar Identitet*, består av empiridel i tre kapitel. De tre perspektiv som materialet studeras utifrån i kapitel 4, 5 och 6 är *Queer zon*, *Queer kropp* och till sist *Queer kostym*. I kapitel 7 sammanfattas och diskuteras de viktigaste resultaten från kapitel 4, 5 och 6. Kapitel 8 slutligen utgör ett avslutande kapitel där resultatens betydelse diskuteras i förhållande till förståelsen av problemområdet i ett vidare perspektiv.

## Japanska namn och begrepp

I möjligaste mån har jag använt tillgängliga svenska översättningar på japanska begrepp i avhandlingen, exempelvis *bildrullar* i stället för *e-maki* eller *e-makimono*. Jag skriver även *flickmanga* och *pojkmanga* i stället för *shōjo manga* och *shōnen manga*, även om de japanska begreppen används

internationellt bland mangafans. I ett avsnitt där jag beskriver shōjo som begrepp skriver jag dock shōjo manga. Strecket ovanför bokstaven ”o”, i exempelvis ordet shōjo, är en markering som anger ett uttal med en lång vokal. När jag i kapitel två och tre sätter in mangan i en konsthistorisk kontext och diskuterar dess inriktningar i japansk medeltida konst har jag också funnit det nödvändigt att använda mig av de japanska begreppen *onna-effemint måleri* och *otoko-e(maskulint måleri)*, för att beskriva dessa termer närmare i dessa kapitel. Dessutom har jag valt att genomgående inte ha med japansk originalskrift i texten, när det gäller japanska titlar, namn och begrepp. Anledningen till detta är att studien är tänkt att läsas i första hand i en svensk kontext och ett antagande att majoriteten av läsarna inte kan tyda japansk originalskrift. Enda undantaget är när jag diskuterar begreppet manga. I dessa fall har jag valt att integrera de japanska tecknen i originalskrift, eftersom det var viktigt för tydligheten när det gäller att ge en inblick i det japanska språket. Då det inte existerar något vedertaget eller känt svenskt begrepp, exempelvis *kibyōshi*, har jag emellertid använt det japanska begreppet. Vissa begrepp är lika vedertagna utanför Japan, exempelvis *manga*, då har jag använt de japanska begreppen. Detta gäller *kabuki* och *ukiyo-e*.

Personnamn skrivs i Japan personnamn vanligtvis med efternamnet först följt av tilltalsnamnet. Författare som publiceras i översättningar med latinsk skrift anges däremot ofta med västerländsk namnordning. Detta är fallet med de mangakonstnärer jag skriver om. Den gängse regeln är att följa den namnordning som står på källan som används. Är det en icke översatt japansk källa skrivs alltså familjenamnet först och därefter förnamnet. Om däremot ett japanskt namn på exempelvis en manga översatt till engelska och är angiven i västerländsk ordning, kan man skriva namnet i denna ordning. Eftersom avhandlingen är skriven på svenska och därför endast kan läsas av en nordisk publik, har jag för läsbarhetens skull valt att skriva alla japanska namn i västerländsk läsordning, det vill säga förnamn följt av efternamn i brödtext.



## KAPITEL 2 - MANGANS VISUELLA ZONER

### Kontinuitet och diskontinuitet

En undersökning av mangans historia tar olika form, beroende på vilka element som lyfts fram som kännetecknande. Skall mangans historia betraktas utifrån den bildhistoriska kontext de är skapade i eller som ett samtida bildmedium där dess historia formuleras och omformuleras i skiftande kontexter både i och utanför Japan? Genom att följa kalejdoskopfigurationens idé är det även möjligt att betrakta mangans historia som en växling mellan kontinuitet och diskontinuitet. Kapitlet är därför upplagt utifrån nedslag i mangans kontinuitet och diskontinuitet i relation till dess plats i en bildhistorisk kontext i Japan, utifrån ett urval av källor på engelska som behandlar mangans historia. I de historiska översikter som studerats för detta kapitel framhävs att kännetecknade element i samtida manga kan spåras redan i medeltida bildrullar. Detta är exempelvis fallet i Frederik L. Schodts flitigt citerade *Manga! Manga! the World of Japanese Comics*.<sup>85</sup> Jag har valt att fokusera på två bildrullar som nämns i dessa sammanhang nämligen, *Chōjū Jinbutsu Giga* och *Genji Monogatari*.

För att belysa kontinuitet och diskontinuitet när det gäller mangans historia argumenteras i kapitlet för att mangans historia får olika innehåll då utgångspunkten är manga för flickor eller om utgångspunkten är manga för pojkar. Därför presenteras i detta kapitel mangans historia i en bredare bildhistorisk kontext än tecknade serier och i stället lyfts exempel från medeltida bildrullar, samt barnboksillustrationer och teater från 1900-talets första årtionden fram som viktiga skeden som illustrerar vad

## TECKNAD TOMBOY

jag i stället kallar *mangans visuella zoner* som ständigt föränderliga, kalejdoskopiska.

Dispositionen i kapitlet följer en viss kronologi utifrån ett urval av de nedslag i mangans visuella zoner som sociologiprofessorn och mangaforskaren Kinko Itō, lyfter fram i artiklarna ”Manga in Japanese History”(2008) och ”A History of Manga in the Context of Japanese Society and Culture”(2005).<sup>86</sup> Kinko Itōs beskrivning av mangans visuella zoner refererar till Isao Shimizus bok från 1991, *Manga no rekishi* (Mangans historia).<sup>87</sup> Hennes beskrivning ligger också nära Frederik L. Schodts bok *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, ursprungligen publicerad 1983. Itōs historieskrivning följer en kontinuitet där mangans ursprung kan härleds till karikatyrer i japansk bildhistoria. För att belysa detta lyfter hon fram tidpunkter för diskontinuitet i denna historieskrivning då bildkulturen i Japan i stället influerades av visuella zoner från framför allt Europa och USA. Itō lyfter fram framför allt två tidpunkter i Japans historia då kulturen i Japan var starkt präglad av västerländska influenser, nämligen Meijiperioden (1868-1912) och efterkrigstiden(1945-1952), då Japan var ockuperat av de allierade under sju år. I Itōs texter argumenteras för att mangabildernas historia följer en historisk linje som löper parallellt med karikatyrbildernas historia i Japan. Mot bakgrund av Itōs artiklar undersöks i det här kapitlet de argument som används för att belysa en kontinuitet i en bildhistorisk kontext från medeltida bildrullar fram till efterkrigstidens manga.

Det som undersöks i kapitlet är därför hur denna syn på mangans kontinuitet missar utvecklingen av manga för flickor, som kan härledas till andra visuella zoner än karikatyrer. Det jag vill visa med kapitlet är att manga för flickor har en annan historisk koppling till en bildhistorisk tradition i Japan, än vad manga för pojkar har. Detta anser jag är en viktig faktor att lyfta fram, eftersom i de engelskspråkiga böcker som behandlar mangans historia utgör manga för flickor ett separat kapitel, trots att manga för flickor idag har en likvärdig plats inom tecknade serier i Japan. Manga för flickor är idag en dominerande del av mangakulturen och inte en perifer subkultur, som får stå i bakgrunden för manga för pojkar.

## MANGANS VISUELLA ZONER

Uppdelningen av mangakulturen efter kön är något som även präglar kulturen i Japan, vilket tydliggörs i avhandlingen.

Schodt, som Itō hänvisar till frekvent i sina artiklar, ägnar ett eget kapitel åt manga för flickor, där han drar paralleller till 1000-talet och *Genji Monogatari (Berättelsen om Genji)*.<sup>88</sup> Schodt menar att det där finns element som även utgör karaktäristiska drag i dagens manga för flickor; ”Like them, it stressed love, beauty, and aesthetic yearning.”<sup>89</sup> Det här citatet syftar på de innehållsmässiga särdragen, jag kommer att fokusera på de visuella särdragen. Dessutom vill jag också lyfta fram i detta och nästa kapitel att flera element som används som kännetecknande för manga för flickor, framför allt präglar den betydelse mangans har fått utanför Japan, där jag menar att manga fått en roll som avvikande, snarare än att betraktas som en variation inom zonen tecknade serier.

### Konsthistoriska länkar

I det här avsnittet följer jag mangans kontinuitet för att undersöka om dess historia eventuellt kan länkas tillbaka till tidpunkter i Japans konsthistoria. Sharon Kinsella hävdar i *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society* (2000), att manga är ett populärkulturellt uttryck som framför allt är ett resultat av sin samtid. Hon varnar för försök att hävda att fenomenet är en del av det traditionella Japan, eftersom hon menar att det kan vara direkt missvisande:

The opposition to the manga and animation industries by conservative elements in post-war society has encouraged the defenders of manga, namely professional manga critics, to emphasize or even invent stylistic origins for manga in ancient Japanese history. Its critics have hoped that if they could prove that manga is, somehow, a part of *traditional* Japan, then it cannot possibly be uprooted and repressed by the government. This defensive argument has drawn attention away from the fact that manga is a strikingly *contemporary* cultural phenomenon.<sup>90</sup>

När jag i november 2011 presenterade mitt avhandlingsämne vid ett seminarium med masterstudenter på mangafakulteten, lett av professor

## TECKNAD TOMBOY

Jaqueline Berndt, vid *Kyoto Seika Universitetet*, tog jag upp frågan om mangans ursprung i Japans konsthistoria. Seminariet var samstämmigt att manga bör studeras som ett samtida fenomen. De menade att de som vill placera manga i bildhistorisk kontinuitet från medeltiden fram till idag är de som inte är nära förtrogna med manga som medium och dess effekter. Även Adam L. Kern(1964 - ), docent i japansk litteratur, är i *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyoshi of Edo Japan*(2006) mycket kritisk till alla argument som används för att hävda att manga har sitt ursprung i äldre japansk konsthistoria. I boken lyfter författaren fram en bildpubliceringsform från 1700-talets Japan, *kibyoshi* (gula pärmar), som Schodt hävdar är föregångare till samtida manga.<sup>91</sup> Kern belyser att *kibyoshi* idag framför allt är uppmärksammat just för att vara en föregångare till modern manga och omnämns, enligt Kern, alltför ofta endast för att ge tyngd åt mangans ursprung i japansk konsthistoria. Ett av Kerns huvudsyften med boken är att argumentera mot en kontinuitet från *kibyoshi* och fram till dagens manga. Kern menar att jämförelsen inte håller för en djupare analys. Han hävdar i stället att historien för dagens moderna manga startar på 1920-talet, när de första amerikanska tecknade serierna kom till Japan.<sup>92</sup>

Nedan har jag valt att studera argument och motargument för mangans kontinuitet i Japans konsthistoria, utifrån två medeltida bildrullar, *Chōjū Jinbutsu Giga* och *Genji Monogatari*. Dessa nämns i frekvent som två viktiga konsthistoriska länkar till dagens samtida manga.

### **Feminina och maskulina bildrullar från medeltiden**

De första kvinnliga japanska författarna var verksamma på 700-talet, under Heianperioden (794-1185).<sup>93</sup> Under Heianperioden var kultur från Kina dominerande i Japan, samtidigt som ett eget japanskt språk och en inhemsk form av buddhism utvecklades som ett motstånd mot den kinesiska kulturens dominans:

In the centuries just preceding this period, as a result of what is called the Taika Reform, the court had been involved in a wholesale absorption of practically all aspects of the illustrious Chinese Tang culture. At the Nara court all that was Chinese was so much in vogue that even the language was being conscientiously

## MANGANS VISUELLA ZONER

studied. Yet in the Heian period portrayed in *The Tale of Genji*, these Chinese systems and beliefs, having been digested, were in the process of essential modification to accommodate native Japanese sensibilities.<sup>94</sup>

Officiellt var studier av det kinesiska språket under perioden förbehållet japanska män. Männen studerade kinesiska språket och kinesisk filosofi, medan kvinnorna fick hålla sig till ett inhemskt japanskt språk, som var ett fonetiskt skriftspråk som utvecklades under denna tid, *hiragana*. Framför allt poesi skrevs med hiragana.<sup>95</sup> Männen var emellertid tvungna att lära sig hiragana, för att kunna umgås socialt med kvinnorna.<sup>96</sup> Detta är en förklaring till att kvinnor dominerade poesin under denna period:

Why women were central to this era's literary canon may be explained in part by the crystallization of a poetic aesthetic that elevated pure *yamato kotoba* (native Japanese language) accessible to women even as it sought to mirror the ideals of classical Chinese, the domain of men.<sup>97</sup>

En liknande utveckling skedde med måleriet under Heianperioden. Kinesiska målningar innehöll ämnen som knöt an till kinesisk litteratur, medan det japanska inhemska måleriet hämtade influens från poesin, framför allt *waka* poesi, den japanska poesin. Det kinesiska måleriet användes i första hand i samband med offentlig utsmyckning, medan det japanska måleriet skildrade det privata.<sup>98</sup> Utmärkande för det inhemska japanska uttrycket, *yamato-e* – japanskt måleri - var en dämpad färgton, fågelperspektivet (*fukinuki yatai*) och ett frekvent användande av diagonalen.<sup>99</sup> Under perioden uppstod även en uppdelning mellan *feminint*(*onna-e*) och *maskulint*(*otoko-e*) måleri. *Onna-e*, var den japanska termen för feminina bilder eller kvinnors bilder och *otoko-e* var den japanska termen för maskulina bilder eller mäns bilder. 'Onna' är det japanska ordet för 'kvinna'. 'Otoko' betyder 'man' och 'e' betyder 'bild'. Det feminina måleriet skildrade det privata, inre tankar och känslor, samtidigt som det maskulina förknippades med det offentliga och utåtagerande.<sup>100</sup> Enligt Joan Stanley-Baker går det att identifiera de två olika stilarna utifrån vilka tekniker som användes. *Otoko-e* beskriver Stanley-Baker som en "robust, action-filled" teknik och därför motsatsen till det statiska, känslofyllda språket i *onna-e*.<sup>101</sup> Stanley-Baker lyfter även

## TECKNAD TOMBOY

fram att det går att utläsa olika uttryck i de två stilarnas skilda linjeföring: “The two linear traditions, the discreet, unwavering ‘iron-wire’ line used in *onna-e* and the oblique swelling and diminishing line of *otoko-e* painting[...].”<sup>102</sup>

Termernas betydelse och användning har varit omdebatterade, men de användes framför allt för att urskilja två typer av motiv och stilar, där de symboliserar två olika uttryckssätt, vars syfte var att framkalla ett visst bemötande i det japanska hovet. Så här beskriver konstvetaren Yukio Lippit skillnaderna:

Men’s pictures were better suited to illustrate satiric, miraculous, or historical narratives whereas women’s pictures accompanied poetry-driven texts of courtly fiction.<sup>103</sup>

Den här meningen skulle även kunna fungera som en generell beskrivning av skillnaderna mellan manga för pojkar och flickor, speciellt om man fokuserar på äldre manga då skillnaderna var tydligare. Den visuella stilen i manga för flickor är exempelvis generellt mer uppbyggd likt poesi, medan bilderna i manga för pojkar är mer tydligt sekventiellt berättade, vilket kommer diskuteras ytterligare i kapitel 3.

Måleri på bildrullar har sina rötter i Indien år 325 före Kristus och spreds därifrån till Iran, Turkiet, Kina, Japan och delar av Europa. Resande sagoberättare bar med sig rullarna med berättelserna på sina färder och förmedlade innehållet, som ofta var fyllt av våld och brott. Det kunde även förekomma en tillhörande instruerande text som kompletterande hjälp till bilderna för berättaren.<sup>104</sup> Den tidigaste bevarade rullen är en version av *Genji Monogatari*.<sup>105</sup> *Genji monogatari* är en berättelse som har kallats världens första roman och skrevs av hovdamen Murasaki Shibuki i början av 1000-talet. Den beskriver det japanska hovlivet, vilket Murasaki Shibuki själv var en del av. Dessa berättelser är målade på långa rullar, *e-maki*, där text och bild samverkar. Ordet ’maki’ betyder ’rulle’. Ibland benämns bildrullarna som *e-makimono*. Bilderna målades av medlemmar från hovet och flera personer var vanligtvis inblandade i skapandet av en bildrulle:

## MANGANS VISUELLA ZONER

The handscroll is unrolled (20 to 80 cm at a time) over a desk and perused at leisure: artist and viewer communicate one to one. Work for such a project was divided among a great number of painting masters (*eshi*, often members of the aristocracy), who selected the scenes, laid down the drawing for the compositions and indicated the colouring; artisans then mixed the pigments and filled in the colours.<sup>106</sup>

Även detta citat är, liksom citatet från Yukio Lippit ovan, möjligt att diskutera i relation till produktionen av samtida mangabilder. De populäraste mangaberättelserna idag skapas ofta på ett liknande sätt, där en hel redaktion utför olika moment i skapandet av en berättelse.<sup>107</sup>

*Genji Monogatari* är skriven på en ålderdomlig version av det japanska språket som dagens japaner inte kan läsa i dess originalform. De är beroende av moderna tolkningar av texten.<sup>108</sup> Om språket har ändrats till den grad under tusen år att det behövs en vägledande tolkning för att förstå innehållet hur är det då med bilderna? Är det en omöjlig fråga att ställa sig, om det går att finna parallella element i bildspråket i manga skapad på 2000-talet, som har följt den japanska bildtraditionen genom historien?

För att undersöka detta har jag valt att beskriva en scen i en illustration från *Genji monogatari*, ”Suzumushi II”, som föreställer kejsare Reizei och Prins Genji. (BILD 1). Det har gjorts flera illustrationer till *Genji monogatari*. De som studeras här utgör ett fragment från en av de äldst bevarade bildrullarna från tidigt 1100-tal. I min analys stödjer jag mig på konsthistoriker Joan Stanley-Bakers tolkning av scenen, när jag utifrån min beskrivning visar på vilka element som skulle kunna jämföras med dagens mangabilder.<sup>109</sup>

Scenen skildrar följande händelse i berättelsen. Prins Genji har fått en överraskande inbjudan från Kejsaren. Kejsaren planerar avsäga sig tronen, då han upptäckt att prins Genji är hans far och inte hans halvbror, vilket han tidigare trott.

Betraktare är placerad i ett fågelperspektiv och ett rum skildras ovanifrån. Dess olika avdelningar är avgränsade genom diagonala uppdelningar av bildytan. Sex människogestalter är synbara i scenen. Personerna är skildrade med frisyrer med nästintill identisk form. Fyra av personerna bär en brun klädnad. De två övriga bär en blågrön klädnad.

## TECKNAD TOMBOY

Deras ansikten är framställda antingen i profil eller i halvprofil. Ögonbrynen har markerats med tjocka svarta streck hos alla figurerna. Karaktärernas ögon är antydda med tunna streck. I ansiktena är även en form tecknad som är möjlig att tolka som en mun hos tre av figurerna. De har ansiktet placerat i halvprofil mot betraktaren. Eventuella tecken för figurernas anatomi är dold av former föreställande böljande tyg. Det går inte att urskilja några kroppsdelar på fem av personerna, förutom ansiktena. Den sjätte personen framställs spela på en flöjt. Från det bruna tyget som den flöjtspelande figuren skildras bära, sticker två händer ut där former är tecknade möjliga att uttyda som fingrar, i anslutning till formen som föreställer flöjten. Hos ingen av dessa figurer skildrade i scenen går det att finna ett ansikte med personliga anletsdrag. Ansiktena är målade med en speciell visuell framställning *hikime kagihana*, enligt ett schema: *linje-öga, kroke-näsa*, för att markera tecken för ansikte. Enligt Stanley-Baker framställdes ansiktena i denna typ av måleri aldrig med personliga anletsdrag.<sup>110</sup> Den måleriteknik där betraktaren befinner sig i ett fågelperspektiv kallas *fukinuki yatai* och är ett arv från kinesiskt, buddhistiskt måleri. Alla inomhusscener visar detta perspektiv, där husen saknar tak.<sup>111</sup>

Scenen som beskrivits ovan skildrar två skilda episoder från berättelsen inom samma bildsekvens. Karaktärerna Prins Genji och kejsare Reizei är placerade sittandes i bildens bakgrund. Prins Genji sitter mitt emot kejsaren, med ansiktet riktat mot honom och ryggen vänd mot betraktaren. Personerna i förgrunden illustrerar en episod i texten där det berättas att flöjter spelades på Genjis väg till palatset. "...but in the painting the artist has depicted an idyllic, moonlit flute concert on the Emperor's verandah."<sup>112</sup>

Sammanfattningsvis vill jag utifrån beskrivningen av denna illustration från *Genji Monogatari* hävda att det är fyra element som kan diskuteras i relation till dagens manga, framför allt manga för flickor. De fyra element jag vill lyfta fram är skildringen av kroppar, skildringen av olika tider inom samma scen, fågelperspektivet, samt sättet att skildra ansikten. Kropparna är i stort sett dolda under skildringen av klädedräkten. Trots de effekter tiden haft på bildrullarna i form av slitage är klädedräkten



## MANGANS VISUELLA ZONER

framställd mycket detaljerat och utgör säkerligen en källa till hovets klädsel under denna tid. Ett fjärde element är att episoder ur olika skeden i berättelserna kan skildras i en och samma bild, eller ett uppslag. Detta skildrar ett anakronistiskt berättande, vilket också är vanligt förekommande i manga. Det är också ett exempel på den splittrade, upplösta bilden i otakt med det sekventiella berättandet – kontinuitet och diskontinuitet inom samma bildframställning. Det sekventiella används annars i flera fall som en faktor att definiera en tecknad serie.<sup>113</sup> I manga är det i stället vanligt att ett helt uppslag skildras utan en enda avgränsande bildruta. Det finns visserligen ofta en kronologi i hur man läser manga, där varje sida läses i en temporal sekvens från första till sista sidan. Varje bilduppslag läses uppifrån och ned, från höger till vänster, men lika naturligt är det att ta in ett helt uppslag som en enda bild. I manga pågår ibland en berättelse i bakgrunden, medan en liten ruta är insprängd kan skildrar ett helt annat tidsskede. Den belgiske serieforskaren Thierry Groensteen beskrivning av användningen av serierutor i manga fungerar väl att beskriva framför allt manga för flickor: ”In particular, certain *mangas* are signaled by a massive use of panels that are superfluous from a strictly narrative point of view, their precise function is elsewhere: decorative, documentary, rhythmic, or poetic, whatever the case.”<sup>114</sup> Bildernas rytmiska, poetiska och dekorativa funktion tycks vara viktigare än avbilden, motivets likhet med en referent.

Om vi jämför en bild från 1100-talet som illustrerar *Genji Monogatari* (*Berättelsen om Genji*) från 1000-talet bredvid Riyoko Ikedas *Berusaiyu no Bara* (*La Rose de Versailles*), från 1972, bör vi fråga; är de verkligen jämförbara? Ofta används innehållet för att argumentera för mangans ursprung i japansk bildtradition. Det som lyfts fram då är det satiriska och komiska innehållet. Om vi utgår från en manga för flickor, exempelvis Riyoko Ikedas (1947-) *Berusaiyu no Bara* (*La Rose de Versailles*), som varken har komik eller satir som utmärkande drag, verkar det motiverat att leta alternativa riktningar i mangans kontinuitet. Utmärkande för innehållet i *Berusaiyu no Bara* (*La Rose de Versailles*) är i stället romantik, historia och äventyr. När det gäller det visuella uttrycket i bilderna är varje uppslag enhetligt komponerad, konturerna är inte tydligt markerade och rutorna

## TECKNAD TOMBOY

ofta upplösta. I de tidiga exempel från illustrationerna till *Genji Monogatari* (*Berättelsen om Genji*) existerar ett berättartekniskt element som även i dag skiljer japanska tecknade serier från tecknade serier skapade i Europa och Nordamerika. Detta är dessutom en kunskap läsaren ha för att kunna avkoda berättelsen, nämligen det faktum att berättelsen läses från höger till vänster. Detta är en kulturell överenskommelse. Då många har vunnit popularitet utanför Japan har detta element följt med. Till skillnad från litteratur där texten kan översättas för att sedan läsas från vänster till höger i stället, fungerar det inte lika bra med manga eftersom bilderna då måste spegelvändas. Detta gjordes i början när manga översattes till engelska, men idag behåller man läsordningen från höger till vänster vid översättning.

En beskrivning av mangans historia utifrån fokus på innehåll, t ex på de komiska, satiriska inslagen, används även i historiska översikter för att argumentera för att mangans historia började på 1100-talet, med stöd i en annan medeltida bildrulle, *Chōjū Jinbutsu Giga* (BILD 2). *Chōjū Jinbutsu Giga* är en bildrulle skapad av den buddhistiske biskopen Toba. Scenerna innehåller gestaltningar av förmänskligade djur, vilket är ytterligare ett element som kan kopplas ihop med dagens manga, förutom humorn och satiren. Bildernas innehåll är dessutom ofta lekfullt och humoristiskt skildrat, också det karaktäristiskt för manga för pojkar.

Satiriska bilder och karikatyrer av det här slaget utgjorde även en del av exempelvis kinesisk, indonesisk och indisk konst, framför allt under 1600- och 1700-talen, då det också var ett betydelsefullt inslag i de japanska träsnitten, *ukiyo-e*. Det komiska innehållet i biskop Tobas *Chōjū Jinbutsu Giga* gav senare namn åt en annan form av bilder, *Toba-e*, som började spridas i Japan under början av 1700-talet. Tillsammans med *ukiyo-e*, lite senare på slutet av samma århundrade, utgjorde dessa vad som kan beskrivas som den tidens populärkultur. 1702 band träsnittskonstnären Ooka Shimboku ett antal tryck som har kallats världens(Japans) första seriebok, *Tobae Sankokushi*.<sup>115</sup> Träsnittstekniken hade stor betydelse för detta, eftersom tekniken möjliggjorde att bilderna kunde tryckas i flera kopior och spridas över hela Japan.<sup>116</sup>

## MANGANS VISUELLA ZONER

Den i väst mest kända träsnittskonstnären från denna tid är Katsushika Hokusai (1760-1849). *Ukiyo-e* betyder ungefär ”bilder från den flytande världen” och föreställde bland annat skådespelare (framför allt kabuki skådespelare), geishor och sumo-brottare. De skildrade scener från nöjeskvarteren och var en del av Tokugawakulturens underhållning. Kända stjärnor från kabukiteatern var populära motiv, teatern där alla roller spelas av män. Träsnitt som föreställde kabukiskådespelare i kvinnoroller, exemplifierar det som i avhandlingen lyfts fram som kalejdoskopiskt kön. Vid första anblicken föreställer bilden en kvinna, men i själva verket föreställer den en man som spelar en kvinna. Det finns därför minst två dimensioner i bilden beroende på situation.

Tokugawakulturen är mer känd i konsthistoriska sammanhang under namnet Edoperioden. Edoperioden sträcker sig från 1603 fram till 1868. Edo är den period i Japans konsthistoria som är mest uppmärksammas utanför Japan. Kanske fokus på just Edoperioden beror på de europeiska impressionisternas vurm för japansk konst, där Japan var en av många exotiska platser vilken fick verka som bakgrundskuliss i det europeiska måleriet. Under Edoperioden fanns flera fenomen i japansk kultur, vilka med moderna vokabulär kan betecknas populärkultur. Några av dessa fenomen räknas i dag in bland traditionell konst i Japan, t ex *kabuki*, *haikai* och *ukiyo-e*.

Från Edoperioden finns gemensamma sätt att sprida bilderna vilka kan jämföras med hur dagens bilder i manga sprids. De populäraste bilderna kopierades med hjälp av träsnittstekniken, sattes ihop till böcker och spreds därefter över hela landet. I ett sammanhang där mangans ursprung i Japans konsthistoria hävdas, nämns även *kibyōshi*, bilder skapade under den fas av Edoperioden i Japan som benämns An’ei-Tenmei, mellan 1772 och 1781. *Kibyōshi* var ett av de fenomen från denna tid som inte är lika uppmärksammat som *ukiyo-e*, men också var populära under Edoperioden.<sup>117</sup> *Kibyōshi* uppmärksammas idag i stället i första hand när fenomenet jämförs med manga. Kern skriver att det finns endast två anledningar som utgör skäl för att eventuellt hävda att *kibyōshi* är en föregångare till manga. Den första han nämner är att böckerna

skapades för att distribueras i massupplaga och den andra anledningen är det faktum att utgivningen av berättelserna delades upp i flera volymer.<sup>118</sup>

## I tecknade seriers gränsland

De första européerna som kom till Japan på 1500-talet var kristna missionärer. De predikade sin lära med bilder.<sup>119</sup> 1580 fanns över 150 000 européer i Japan. De kristna kom emellertid efterhand att anses utgöra ett hot mot makten. Detta ledde till att de utsattes för tortyr och en förföljelse vilken kulminerade 1638 i en massaker av kristna. Från 1636 begränsade Japans handel med utlänningar och japaner förbjöds att resa utomlands.<sup>120</sup> De utlänningar som tilläts utöva handel med Japan var holländare. De fick tillåtelse att vistas på ön Deshima i Nagasakis hamn; ”Along with the Chinese and Koreans, they were the only foreigners formally allowed to trade with Japan as it effectively withdrew from the world for the next two centuries.”<sup>121</sup> Dessa restriktioner berodde på shogunatets oro för landets säkerhet. 1640 var varje japan tvungen infinna sig vid ett Buddhistiskt tempel för att förklara sig icke-kristen.<sup>122</sup> Den period som följde var Edoperioden (1603-1868).

I juli 1853 krävde den amerikanska kommendören, Matthew Perry (1794-1858) att Japan åter skulle öppna sina hamnar för handel med väst.<sup>123</sup> 1868 återtog kejsardömet makten från shogunatet. Kejsar Mutsuhito(1852–1912), som blev kejsare 1867, kom senare att kallas kejsar Meiji och gav namn åt en ny period i Japans historia – Meiji-perioden (1868-1912).<sup>124</sup> Regimen under denna tid hade en stark ambition att modernisera Japan. Hirobumi Itō (1841-1909) blev utsedd till premiärminister vid fyra tillfällen under perioden.<sup>125</sup> Kenneth Henshall skriver i *A History of Japan* (2004):”...the new government was planning not to confront the foreign threat but to learn from it and incorporate its strength.”<sup>126</sup> Frasen ‘*Sonnō Jōi*’ (‘Revere the Emperor, Expel the Barbarians’) ersattes med frasen ‘*Wakon Yōsai*’ (‘Japanese spirit, Western learning’).<sup>127</sup> Enligt Henshall såg regeringen det västerländska som vägen till modernisering av samhället. Denna filosofi praktiserades i alla delar av

## MANGANS VISUELLA ZONER

samhället. 1875 fanns över hundra moderna dagstidningar i cirkulation i Japan. Västerländsk klädstil blev en symbol för det moderna och obligatoriskt för statligt anställda män år 1872.<sup>128</sup> Kulturutbytet under Meiji-perioden innebar vidare för bildkonsten att japanska konststuderande åkte utomlands för att studera västerländskt måleri och flera västerländska konstnärer öppnade konstskolor i Japan.<sup>129</sup> Redan år 1867, året innan Meiji-perioden inleddes, visade den japanska regeringen upp *Hokusai manga* och andra bilder i genren bilderböcker på världsutställningen i Paris.<sup>130</sup>

Västerländska skämttidningar introducerades i Japan under perioden av två européer, engelsmannen Charles Wirgman (1835-1891) och fransmannen George Bigot (1860-1927). Wirgman arbetade som korrespondent för *Illustrated London News* i Japan och startade tidningen, *The Japan Punch*, som riktade sig till utlänningar bosatta i Yokohama. Wirgman var själv tecknare och undervisade dessutom japanska studenter i oljemåleri. I *The Japan Punch* publicerade Wirgman sina egna teckningar, som i satirisk form dokumenterade flera viktiga historiska händelser från denna tid.<sup>131</sup> Wirgmans teckningar fascinerade japanerna till den grad att en japansk version av *The Japan Punch* publicerades. Tidningens titel gav dessutom upphov till ett nytt begrepp i det japanska språket, *ponchi*, som användes för att beteckna det som idag kallas manga.<sup>132</sup> Även George Bigot, som kommit till Japan för att undervisa i konst, startade en egen tidning, *Tōbae*. Här skapade Bigot satiriska och humoristiska teckningar, ofta föreställande bilder som skildrade det japanska samhället och den japanska regeringen.<sup>133</sup> Wirgmans pratbubblor och Bigots metod att skapa en berättelse genom att placera bilderna i sekvens influerade inhemska japanska tecknare.<sup>134</sup> Under denna period kom japanska konstnärer också i kontakt med nya trycktekniker, vilket naturligtvis hade betydelse för utvecklingen av tecknade serier.<sup>135</sup>

I början på 1900-talet populariserades amerikanska tecknade serier i Japan. Konstnären Rakuten Kitazawa (1876-1955) startade en japansk version av *Yellow Kid*.<sup>136</sup> *Yellow Kid* var en amerikansk tecknad serie och följetong i Joseph Pulitzers *The New World*, som ofta nämns som den första tecknade serien. Enligt Sharon Kinsella utvecklades två typer av

manga under 1920-talet, manga för barn och politisk satir för vuxna.<sup>137</sup> Under 1920-talet och 1930-talet utsattes också japansk media för *tokkō*, regeringens censur, vilket hade till följd att en konstnär eller redaktör kunde arresteras för att ha skildrat ett innehåll som motarbetade regeringens strävanden att skapa en nationalistisk anda.<sup>138</sup> Under 1940-talet stramades censuren åt och kontrollen över media skärptes ytterligare. Detta innebar en nedgång av mangautgivningen under perioden mellan 1937 och 1944. Ett nationalistiskt mangamagasin från denna tid, med titeln *Manga*, skildrade brittiska och amerikanska ledare som vampyrer och djävlar.<sup>139</sup> Under krigstiden uppstod också en pappersbrist, som påverkade en minskning i utgivningen. 1943 kontrollerade regeringen all distribution av papper.<sup>140</sup>

## Sekventiella skisser

Flera författare hävdar att det var träsnittskonstnären Katsushika Hokusai (1760-1849) som uppfann begreppet manga när han döpte sina samlade skissböcker i 15 volymer till *Hokusai manga*, 1814 - 1844.<sup>141</sup> Enligt Kern finns belägg för att begreppet användes första gången i ett bildlexikon redan 1798, med betydelsen ”comic sketches”.<sup>142</sup> Sharon Kinsella hävdar genom att hänvisa till Isao Shimizus *Manga no Rekishi*(1991) (Mangans historia) att begreppet myntades redan på 1770-talet.<sup>143</sup> Hon poängterar emellertid att begreppet började användas på det sätt som det används idag först på 1930-talet, då de första tecknade serierna publicerades i japanska dagstidningar.<sup>144</sup>

Japanska som språk har sitt ursprung i kinesiskan och innehåller kinesiska tecken, *kanji*, med japanska uttal. Begreppet ”manga” består av två kanji, 漫画, som på japanska uttalas [man] och [ga]. Jaqueline Berndt översätter ”man” till ”random” och hon översätter ”ga” till ”sketch”, det vill säga ungefär *slumpmässiga skisser*. Brigitte Koyama-Richard har i *One Thousand Years of Manga* (2007) översatt definitionen av manga från *Kōjiens* japanska uppslagsverk. Detta är en definition jag anser är användbar:

## MANGANS VISUELLA ZONER

Simple, humorous, and exaggerated drawing. Caricature or social satire. A series of pictures telling a story: 'comics'.<sup>145</sup>

I kapitlet placeras manga inom ett bildetenskapligt fält, och syftet är att undersöka dess plats i en bildhistorisk kontext i Japan. Det sekventiella, vilket kan beskrivas som karaktäriserande för manga och tecknade serier, studeras därför här utifrån framför allt ett visuellt perspektiv. Historikern och serieteoretikern Anne Magnussen skriver att det finns en samstämmighet bland serieteoretiker att tecknade serier delvis kan definieras som ett uttryck där bildsekvenser ("sequence of images") används för att skapa mening.<sup>146</sup> Hon påpekar emellertid att hon anser att "panel sequences" är en lämpligare definition, då tecknade serier vanligtvis – men inte alltid – inkluderar ord. Eftersom mitt fokus är just på det visuella, anser jag emellertid att *bildsekvenser* är mer passande att använda i min studie. Magnussen menar även att det visuella uttrycket i tecknade serier alltid innehåller någon form av teckningar.<sup>147</sup> Jag ämnar inte fastställa definitioner av varken tecknade serier eller manga, men dessa aspekter - att det innehåller någon form av teckningar och sekventiell bildkomposition - är det viktiga när det gäller hur jag betraktar manga i denna studie. Därför har jag valt att beskriva manga som *sekventiella skisser*. Jag använder skiss framför teckning då det mer tydliggör vad jag vill kalla den *summariska processen i det visuella uttrycket i manga*.

Berndt menar att ordet manga har en mycket bredare referens i Japan än hur det används utanför Japan, i exempelvis Europa och USA, där det snarare gett upphov till en neologism, som endast betecknar japanska tecknade serier med ett bestämt visuellt uttryck. Bildsekvenser som "läses baklänges"(utifrån västerländskt perspektiv), överlappande bildrutor och långa sekvenser där varje bild återger ett ögonblick och figurerna med de stora ögonen, de avidentifierade ansiktena och de långsmala svävande kropparna. Denna "mangastil" är egentligen endast kännetecknande för en viss genre inom manga för flickor, men har även influerat bildspråket i manga för pojkar och även vuxengenrer.<sup>148</sup> I dag används dessutom ofta en japansk version av det engelska ordet *comic* för tecknade serier, *komikkesu* på japanska.<sup>149</sup> Här är det viktigt att reflektera över varför det

## TECKNAD TOMBOY

finns ett behov att utanför Japan rama in begreppet med egenskaper som lyfter fram skillnader med exempelvis europeiska och nordamerikanska tecknade serier, när begreppet manga i Japan betecknar i stort sett alla former av tecknade bilder. Den uppmärksamhet manga fått i svensk media under den tid jag arbetat med avhandlingen har relation till diskussionen om det flytande, kalejdoskopiska, queera som ett hot eller hopp om möjligheter då yttrandefriheten går före censuren. Det kan även relateras till Donna Haraways cyborgfigur och dess relation till en monsterfigur. Hon skriver angående cyborgen: "The cyborg is resolutely committed to partiality, irony, intimacy, and perversity. It is oppositional, utopian, and completely without innocence."<sup>150</sup> Hon skriver också att cyborgen bär "dangerous possibilities" som är möjliga att utnyttjas politiskt.<sup>151</sup> Jag anser att det finns en tendens att främmandegöra manga och lyfta fram pornografiskt och våldsamt innehåll, som om det vore kännetecknande för manga.

Censuren av manga och satirteckningar har även varit historiskt återkommande i Japan. Mellan 1945 och 1952 var Japan ockuperat av allierade trupper under ledning av den amerikanska generalen Douglas MacArthur (1880-1964). Itō skriver att trots att denna period innebar en större konstnärlig frihet än tiden före kriget, censurerades viss manga vid general MacArthurs huvudkvarter. Det finns enligt Itō därför inga satiriska skildringar av MacArthur från tiden.<sup>152</sup>

Populariteten kring manga startade på allvar i Japan under efterkrigstiden. Då översattes också populära amerikanska serier till japanska. Dessa var exempelvis *Blondie*, *Musse Pigg*, *Karl-Alfred*, *Kalle Anka* och *Stålmannen*.<sup>153</sup> Det var också under denna tid manga för barn tog form. Osamu Tezuka (1928-1989) började teckna sina första berättelser och skapa sina första tecknade filmer. Osamu Tezukas mest kända manga, *Astro Boy* (1951) eller *Tetsuwan Atomu*, hans japanska namn, är en berättelse om en vetenskapsman som förlorar sin son i en bilolycka. Han vägrar acceptera att sonen är borta och skapar en robot som är en exakt kopia av sonen. Fadern blir emellertid så missnöjd med att roboten inte är tillräckligt lik hans son att han kastar ut honom. Här börjar berättelsen



## MANGANS VISUELLA ZONER

cyborgen *Astro Boy*, pojken som är både människa och robot. *Astro Boy* blev senare en tecknad TV-serie och idag en kultfigur i Japan.<sup>154</sup>

### **Osamu Tezuka(1928-1989)**

Osamu Tezuka föddes 1928 och under hans uppväxt visades Disneyfilmer på storduk i familjehemmet, eftersom hans far var en filmfantast.<sup>155</sup> Tezuka har kallats ”Japans Walt Disney” och han har själv uttalat att han såg Disneys filmer *Snövit* femtio gånger och *Bambi* åttio gånger.<sup>156</sup> Det finns även en debatt angående att inspirationen gått åt andra hållet, från Tezuka till Disney. Disney anklagades för att ha stulit berättelsen till filmen *Lion King*(1994), från Tezukas, *Janguru Taitei* (1950), vilket betyder ungefär ”Djungelns kejsare”.<sup>157</sup>

Itō beskriver Tezuka som grundaren av modern manga. Hon menar att det Tezuka framför allt tillförde mangan var en berättarteknik influerad av filmmediet - närbilder, kraftiga skiftningar i ”kameravinklar” och betraktelseposition och experimenterande med bildrutornas form, genom exempelvis uppluckringen av dess gränser. Alla dessa element skulle kunna argumenteras för att de är typiska kännetecken för dagens manga.<sup>158</sup> Jacqueline Berndt argumenterar emellertid mot jämförelser med filmmediet, eftersom det i manga inte alltid finns tydliga avgränsade bildrutor:

Many Japanese comics provide the readers with an enjoyable uncertainty as to whether the single panel or the whole page is to be treated as the main visual frame; characters may clamber over panel frames, or full views of protagonists may appear right next to a succession of panels. It is precisely this ambiguity, which distinguishes comics from film, that was overlooked by manga critics when, around 1980, they began to praise Tezuka retrospectively for his ‘cinematic’ style.<sup>159</sup>

Denna visuella stil, där scenerna överlappar varandra och huvudpersonens gestalt korsar ramarna, är kanske mer typisk för manga för flickor. I manga för pojkar finns ändå generellt en tydligare uppdelning i serierutor. Det Berndt hävdar, som jag däremot anser är viktigt att beakta i studier av modern manga, är just

## TECKNAD TOMBOY

”tvetydigheten”(”ambiguity”). Det är därför mer relevant att studera mangans historier i stället för mangans historia, det vill säga att liksom Elkins hävdar att det inte finns en konsthistoria, finns det flera berättelser om mangans historia, vilka dessutom förgrenar sig utanför Japans gränser när manga påverkar det lokala bildskapandet inom bortom kontexten tecknade serier globalt. Därför menar jag att ett bättre begrepp är att tala om *mangans visuella zoner*. Just ordet ”ambiguity” är ett ord som används frekvent i böcker om japansk populärkultur. Det är intressant eftersom det är ett begrepp konventionellt sammankopplat med femininitet i motsats till det maskulint enade, uniforma. Stor del av den internationella forskningen ägnas även åt manga för flickor. Är det genom att manga, liksom kvinnokroppen, historiskt definierats som *det andra*, mystiska och svärbegripliga i sin mångtydighet, som även manga i en kontext utanför Japan utsätts för försök att ramas in och placeras inom en perifer zon, eftersom dess synbarhet kan upplevas hotfull och främmande.

Osamu Tezuka tillskrivs också ibland att ha introducerat manga för flickor med sin berättelse, *Ribon no Kishi*(1953). På engelska kallas hon *Princess Knight*. I Tezukas *Ribon no Kishi* finns de överdrivet stora ögonen och den androgyna huvudpersonen, eller pojkflickan. Hon utgör även vad som kan beskrivas som den första transexuella karaktären i manga, eftersom hon föds med både ett pojkhjärta och ett flickhjärta. Därmed skildrar berättelsen hennes vedermödor med att ha en könsidentitet som inte är i samklang med hennes kropp. Innehållsmässigt är *Ribon no Kishi* anmärkningsvärd och här har Tezuka uttalat att han hämtat inspiration från *Takarazukateatern*. Förutom Tezukas influenser från Disney utgör därför en möjlig inspirationskälla till de typiska stora ögonen och de androgyna huvudpersonerna även de visuella uttrycken hos de kvinnliga skådespelerskorna i *Takarazukarevyn*. Osamu Tezuka, växte upp i staden Takarazuka och såg troligtvis flera uppsättningar på teatern. Takarazukarevyn är ett revysällskap bestående av kvinnor i alla roller. Teatern startades i staden Takarazuka, nära Tezukas hemstad Osaka. Tezukas mamma tog med honom på teatern när han var barn.<sup>160</sup> Takarazukarevyn presenteras närmare under nästa rubrik där tomboymotivet diskuteras i en japansk bildhistorisk kontext.

## MANGANS VISUELLA ZONER

Redan innan Tezuka blev verksam mangakonstnär fanns mangaberättelser för flickor, men Osamu Tezukas bilder innehåller flera av de element som idag räknas som typiska för manga som vänder sig till flickor. Dessa element har utanför Japan, framför allt i Europa och USA kommit att representera en stereotyp för en speciell mangastil. Mizuki Takahashi, curator vid *Contemporary Art center, Art Tower Mito* i Japan, påpekar emellertid i artikeln ”Opening the Closed Worlds of *Shōjo manga*”(2008) att dessa influenser existerade mycket tidigare än Tezukas bilder och kan sammankopplas med ”shōjo” kulturen som startade kring 1900-talets början, framför allt bokillustrationer av Yumeji Takehisa(1884-1934), Jun’ichi Nakahara(1913-1983)- och mangakonstnären Makoto Takahashi(1934-).<sup>161</sup>

## Tomboymotivet

### **Shōjo manga - manga för flickor**

Manga för flickor kallas på japanska *shōjo manga*. Även detta begrepp har följt med mangans spridning utanför Japan. Begreppet shōjo skapades under Meiji-perioden(1868-1912), som en beteckning för ogifta flickor och unga kvinnor.<sup>162</sup> Det ord på svenska som närmast skulle motsvara shōjo är tonårsflicka. I Fusami Ogis artikel ”Gender Insubordination in Japanese Comics (manga) for Girls” ges en introduktion till manga för flickor. Ogi menar att begreppet shōjo även representerar en bild av modern kvinnlighet i Japan, som var påverkad av den Meiji-periodens starka västerländska influenser.<sup>163</sup>

Mellan 1900 och 1920-talet skapades i Japan en romanform för flickor, vars innehåll var skapat för att tillfredsställa ett behov hos flickor som var varken barn eller vuxna. Författarna till dessa var inspirerade av amerikanska flickromaner som översatts till japanska under denna tid, exempelvis *Little Lord Fauntleroy*(1886) och *Little Princess*(1905) av Frances Hodgson Burnett(1849-1924) och *Little Women*(1868) av Louisa May Alcott (1832-1888).<sup>164</sup> I *Little Women* är en av huvudpersonerna Jo, en klassisk tomboyfigur. Dessa flickromaner var ofta illustrerade och Ogi

## TECKNAD TOMBOY

framhåller att det var i dessa illustrationer som bilden av shōjo skapades. Intressant i sammanhanget är att både *Little lord Fauntleroy* och *Little Princess* publicerades först som följetonger och därefter som en roman. Detta är också kännetecknande för dagens mangautgivning, där läsarna väljer mangamagasin utifrån intresse och därefter samlas de populäraste mangaberättelserna i bokform i flera volymer. Louisa May Alcott var mer intresserad av att skriva noveller, men övertalades att skriva en flickroman. Ogi skriver att det precis som i dagens flickmanga inte var handlingen som var det viktiga i dessa första berättelser i flickmagasinen utan huvudpersonens innersta tankar och känslor.<sup>165</sup> Detta återspeglades i de tillhörande illustrationerna. Illustratören hade en betydelsefull roll, vilket tydliggjordes genom att illustratörens namn framhävdes sida vid sida med författarens namn på omslaget i de japanska versionerna.

En japansk författare som haft betydelse för utvecklingen av flickmanga är Nobuko Yoshiya (1896-1973), framför allt hennes novellsamling *Hanamonogatari (Blomberättelser)*.<sup>166</sup> Nobuko Yoshiya är också viktig för mitt syfte att synliggöra det kalejdoskopiska i tomboyfiguren. I en illustration från Yoshiyas *Hanamonogatari (Blomberättelser)*, som uppenbarligen inspirerats av Alcott, ser vi en bild av en flicka, med det karaktäristiska sättet att teckna ett ansikte som mycket påminner om dagens manga för flickor. Flickan på bilden är tecknad med stora mörka ögon och gestaltad med en blick som tittar långtansfullt bort från betraktaren. Näsan är endast antydd med streck och munnen är tecknad med en proportionellt liten form. Händerna skildras smala och långa. Hon är omgiven av blommor och växtlighet i bakgrunden. Detta är en typisk illustration som skulle kunna vara hämtad ur manga för flickor som är skapad idag. Bilden är skapad av Jun'ichi Nakahara (1913-1983). Nakahara, som illustrerade flera flickmagasin hade en bakgrund som modetecknare och var, enligt Mizuki Takahashi i artikeln "Opening the Closed World of *Shōjo Manga*", en föregångare när det gäller bildspråket i manga för flickor. Hos honom ser vi de långsmala utdragna kropparna, de överdrivet stora ögonen med drömmande blick.<sup>167</sup> Denna typ av bilder kännetecknar även en annan konstnär som illustrerade flickmagasin på 1910- och 1920-talet, nämligen Yumeji Takehisa (1884-1934). Takehisa

## MANGANS VISUELLA ZONER

var den första konstnären som skapade bilder som representerade en stil som visade upp den ideala bilden av hur en ”shōjo” skulle se ut:<sup>168</sup>

His loose and sketchy pictorial style, which made the shōjo he drew look weak, soft, and dreamy, was soon given the name *jojō-ga*, which literally means lyrical painting/illustration.<sup>169</sup>

Viktigt för skapandet av bilden som representerar shōjo, var även flickmagasinen som uppstod i Japan under början av 1900-talet.<sup>170</sup>

Yoshiya publicerade sina berättelser *Hanamonogatari* (Blomberättelser) som följetong i flickmagasinet *Shōjo Gabo* mellan 1916 och 1924.<sup>171</sup> Sammanlagt består boken av femtio berättelser. Varje berättelse är namngiven efter en blomma. Det finns uppenbara likheter mellan Yoshiyas *Hanamonogatari* och Louisa May Alcotts *A Garland for Girls* och det är högst troligt att Yoshiya läst och inspirerats av Alcotts berättelse, även om den då inte hade översatts till japanska. Båda böckerna består av en samling berättelser, där varje kapitel är döpt efter en blomma. Hiromi Tsuchiya Dollase framhäver dock i artikeln ”Early Twentieth Century Japanese Girls' Magazine Stories: Examining Shōjo Voice in Hanamonogatari (Flower Tales)” att det finns en stor skillnad mellan Alcotts och Yoshiyas verk. Den största skillnaden är, enligt Dollase, att Yoshiya saknar både en undervisande ton och moraliska budskap i sina berättelser.<sup>172</sup> Detta är möjligtvis något att fundera på om det är faktor kan användas för att beskriva en innehållsmässig skillnad mellan manga från västerländska tecknade serier. En annan egenskap som Dollase lyfter fram som kännetecknande för berättelserna i *Hanamonogatari* är att det är svårt att hitta en uppenbar intrig, en egenskap som även kan hävdas som typisk för innehållet i modern manga, speciellt manga för flickor.<sup>173</sup> Dessutom lyfter Dollase fram ytterligare en innehållsmässig aspekt i Yoshiyas berättelser som även kännetecknar det den visuella stilen i dagens manga för flickor, nämligen att viktigt att känna med karaktärerna i berättelsen. I manga för flickor skapas dessa effekter med de stora, uttrycksfulla ögonen. När det gäller Yushins berättelser skriver Dollase: ”For readers of *Hanamonogatari*, the ability to sympathize and grieve for characters is essential.”<sup>174</sup> Dollase menar att detta skulle kunna

## TECKNAD TOMBOY

likna ett fenomen inom japansk litteratur som kallas ”mononoaware”, som hon beskriver som en sorts hyllning till sorg:

In *Hanamonogatari*, sadness is almost a performative act, characters as well as readers narcissistically find poetic beauty in sadness and enjoy their self image of being tormented with sorrow.<sup>175</sup>

Empati, eskapism, det sentimentala, melankoli, romantik och drömmen om det västerländska som det fjärran och romantiska att drömma om, är inslag i *Hanamonogatari* som återfinns i bilderna i modern manga för flickor.

Det var emellertid inte förrän efter andra världskriget som manga för flickor uppstod som den medieform jämförbar med dagens manga. I början var det uteslutande män som tecknade manga som riktade sig till en ung kvinnlig publik. Innehållet var då mycket traditionellt. Först på 1970-talet när kvinnor, inspirerade av den andra vågens feminism, började teckna manga för flickor började innehållet förändras. Effekten av att konstnärerna var kvinnor skapade ett brott i mangans kontinuitet med en historia parallell med karikatyrteckningen. Fusami Ogi menar att det var tre faktorer som banade väg för denna nya riktning i utvecklingen av manga för flickor. Den första faktorn var också den mest omstörtande, nämligen att konstnärerna bröt mot de konventioner som gällde vad en manga för flickor skulle ha för innehåll. Däremot har den visuella stilen som utmärker dagens manga dagens manga för flickor mycket gemensamt med de bilder som skapades på 1950-talet, här skedde inget brott i kontinuiteten. Brottet mot det innehållsliga i manga för flickor på 1970-talet utvecklades i två riktningar ur ett genusperspektiv, enligt Fusami Ogi. I den första typen av berättelse figurerade kvinnliga karaktärer som huvudpersoner och deras liv i centrum. Den andra typen av berättelse var den som undvek kvinnor som ämne för berättelserna, vilket tidigare hade varit självklart. Det var framför allt en grupp mangakonstnärer som alltid nämns i sammanhang där mangans historia för flickor behandlas, eftersom de påverkar mangaskapare än i dag. Gruppen kallades ”hana no 24 nengumi”, vilket syftade på deras gemensamma födelseår (1949 enligt vår tideräkning). De ifrågasatte med

## MANGANS VISUELLA ZONER

sina berättelser hela konceptet ”shōjo manga”, det vill säga att innehållet i berättelser som vände sig specifikt till en kvinnlig publik krävde ett ”feminint” innehåll. De skapade i stället berättelser där huvudpersonerna var pojkar och tog i sina berättelser upp ämnen som inte ansågs konventionellt feminina, exempelvis historiska motiv. Dessa konstnärer bytte helt enkelt ut de innehållskriterier med vilka ”shōjo manga” tidigare hade definierats, samtidigt som de behöll den typiska formen och sättet att teckna som kännetecknade bilder som vände sig till flickor. Nu uppstod nya genrer inom manga för flickor, som sportmanga, balettmanga, fantasy-manga, science fiction-manga och historisk manga. Det var helt tydligt att här var en queer process i görande där avvikande riktningar skapade kalejdoskopiska visuella stilar, där det feminina och maskulina sammanflätades i oväntade kombinationer och nya mönster uppstod.

### **Takarazukarevyn**

*Takarazuka kagekidan* eller *Takarazukarevyn*, grundades 1913 av Ichizou Kobayashi (1873-1957) i kurorten Takarazuka. Deras första uppträdande ägde rum i april 1914.<sup>176</sup> 1919 startade dessutom Kobayashi en tvåårig utbildning på teatern, som idag är ett krav för att kunna bli skådespelare i Takarazukarevyn. Kobayashis uppdrag när han grundade *Takarazukarevyn* var, förutom att utbilda flickorna i skådespeleri, dans och sång, även att försäkra föräldrarna om att deras döttrar inte lockades in i en ”dålig” livsstil. Flickorna gick utbildningen när de var mellan femton och tjugofyra år gamla. Idag är medelåldern på de flickor som söker 19 år.<sup>177</sup> När *Takarazukarevyn* grundades ansågs skådespelerskor vara ”dåliga” kvinnor och associerades med prostitution. Jennifer Robertson skriver i *Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan* (1998) om ett exempel som handlar om skådespelerskan Ritsuko Mori (1890-1961). När skolledningen på den skola hon gått på som flicka får reda på att hon blivit skådespelerska raderar de henne ur sina register.<sup>178</sup> Kobayashis kontroll över flickorna fungerade emellertid inte alltid som han önskat sig. Flera av flickorna som spelade manliga roller, kände sig även bekväma med mansrollen privat och hade svårt att anpassa sig:

## TECKNAD TOMBOY

In the context of the Takarazuka Revue, one might restate the claim: the emphasis on training actors in their secondary genders has at the same time undermined Kobayashi's patriarchal text and underscored a lesbian subtext.<sup>179</sup>

Efter första året på skolan i Takarazuka delas eleverna in i två grupper, där man specialiserar sig på den könsroll man kommer att spela i föreställningarna. När flickorna tagit examen blir de medlemmar i en av de fem grupper som Takarazuka består av; *Blomma(bana)*, *Måne(tsuki)*, *Snö(yuki)*, *Stjärna (hoshi)* och *Himmel (sora)*. De olika truppers föreställningar karaktäriseras av en bestämd stil. Varje grupp har en ”manlig” och en ”kvinnlig” stjärna, som spelar alla huvudroller. De kallas ”goruden combi”, från engelskans ”golden combination”.<sup>180</sup>

Den könsroll skådespelerskorna spelar kallas deras ”sekundära” könsroll. Robertson använder ordet *gender*, men jag väljer att använda ordet *könsroll*. Genus är socialt betingat, men i detta fall är det en medveten roll man iklär sig, därför tycker jag könsroll är en mer lämplig beteckning på fenomenet. Det kan snarare beskrivas i termerna av ett spel vilket går ut på att dölja det biologiska könet genom att överdriva de beteenden och attribut som tydliggör två skilda könsroller på scenen. Robertson skriver att den sekundära könsrollen baseras både på fysiska och sociopsykologiska kriterier.<sup>181</sup> De fysiska egenskaper som avgör vilken roll flickorna senare får agera som är framför allt längd, ansiktsform, röst, personlighet och till viss del egna preferenser. *Takarazukarevyns* uppdelning i könsroller bygger därför på stereotyper om manligt och kvinnligt:

...men ideally should be taller than women; should have a longer, more rectangular face, a broader forehead, thicker eyebrows and lips, a higher bridged nose, darker skin, straighter shoulders, narrower hips, and a lower voice than women; and should exude charisma (*kosei*), which is disparaged in women.<sup>182</sup>

Det skådespelerskorna framför allt tränas på för att lära sig sina könsroller är gestaltning - hållning, tecken, kod, gester och koreografi. För att hitta sin specifika könsroll koncentrerar de sig på stilerade gester,



## MANGANS VISUELLA ZONER

rörelser, intonation och vokalt mönster som finns i det japanska språket, som kännetecknar vilket kön man tillhör. Kvinnorna som spelar mansroller försöker härma skådespelarstilar hos kända japanska och utländska manliga stjärnor. De viktigaste attributen när de gäller maskuliniteter är kategoriserade i tre grupper; fysiskt utseende, röst och gester, och till sist temperament. De färger som är associerade med maskulinitet är; gult, brunt, blått, grönt och svart. Rosa är den främsta färgen för att framhäva kvinnlighet. Föreställningens stjärna är klädd i vitt.<sup>183</sup>

De skådespelare som spelade manliga roller kallas *otokoyaku*(manlig roll) och de skådespelare som spelade kvinnliga roller kallas *musumeyaku*(kvinnlig roll). Robertson jämför begreppen *otokoyaku* och *musumeyaku* i Takarazukarevyn med begreppet *onnagata*(kvinnlig roll) i teaterformen kabuki, som idag endast består av manliga skådespelare. *Onna* är det japanska ordet för kvinna och *gata* härstammar enligt Robertson från *kata*, som betyder *exemplarisk förebild*. Kabukiteaterns kvinna representerar den japanska idealkvinnan. Kabuki härstammar från år 1603 och inledningsvis var i stället alla skådespelare kvinnor.<sup>184</sup> Emellertid kom kvinnorna att förknippas alltför mycket med prostitution, vilket medförde att kvinnor förbjöds att uppträda i föreställningarna år 1629.<sup>185</sup>

De begrepp som används i Takarazukarevyn för könsroller, *otokoyaku* och *musumeyaku* innehåller begreppet *yaku*, som i stället konnoterar *plikt*. Det är skådespelarnas plikt att i första hand visa upp stereotypa kvinnoroller och mansroller, framför att agera förebilder för män och kvinnor i publiken. Kobayashi, grundaren av Takarazuka, som också skapade begreppen *otokoyaku* och *musumeyaku* valde ordet *musume*, som betyder *dotter* i stället för *kvinna*, för att beskriva kvinnorollens karaktär. På så vis försäkrade han sig, menar Robertson, om flickornas roll och tillhörighet i den privata sfären och hemmet, genom ett namngivande som håller dem inom familjens väggar som döttrar och i en underordnad position. Han kallade även sina skådespelare hellre för studenter än skådespelerskor och menade att han uppfostrade flickorna till att bli redo för att gifta sig. Robertson skriver: ”Females acting on their own behalf

## TECKNAD TOMBOY

outside of the household were regarded by the state as socially disruptive and dangerously anomalous.<sup>186</sup>

Teatersällskapet har idag två stora scener, en i Takarazuka och en i Tokyo.<sup>187</sup> *Takarazukarevyns* repertoar bestod från början av berättelser baserade på japanska folksagor och berättelser för barn. I dag består repertoaren, enligt Robertson, av japanska klassiska dramer och historiska ämnen, t ex *Genji Monogatari*, Europa och Broadway-inspirerade berättelser, bland annat *Mon Paris* och *West Side Story*, och folkdanser från hela världen.<sup>188</sup> Takarazukarevyn har även satt upp Riyoko Ikedas klassiska flickmangaberättelse från 1972, *Berusaiyu no Bara*(*La Rose de Versailles*).

Robertson påpekar att *Takarazukarevyn* framför gav uttryck för ett önskemål om en sorts eskapism för japanska kvinnor och i väldigt liten grad speglade det japanska samhället:

Generally speaking, with the exception of wartime revues, contemporary Japan and Japanese were not and are not now represented on the Takarazuka stage, which instead offers audiences a chance to dream of other lives in other worlds.<sup>189</sup>

Drömmar om andra världar och att prova andra identiteter och könsroller är också typisk för manga. Det är intressant att dra paralleller att bilderna i manga för flickor skall tolkas som bilder av flickors drömmar om en värld bortom deras vardag och som källa inte kan användas för att tolkas som en avbild av det japanska samhället. Det är också därför jag har valt att här ge lite extra utrymme åt *Takarazukarevyn* och det faktum att ensemblen består av endast kvinnor som spelar alla roller.

Huvudpersonen Oscar i mangan *Berusaiyu no Bara*(*La Rose de Versailles*) är en flicka lever som en pojke, vilket är ett vanligt motiv manga. Huvudpersonen spelas i *Takarazukarevyns* uppsättning av *Berusaiyu no Bara*(*La Rose de Versailles*) av en kvinna som är utbildad att spela maskulina roller och agera som man på scenen. Med sin mansroll får hon agera en kvinna som klär ut sig till man.

## MANGANS VISUELLA ZONER

### **Riyoko Ikeda (1947-)**

I *Margaret*, ett veckomagasin som riktade sig till flickor, publicerades från år 1972 Riyoko Ikedas (1947-) manga *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)*. Ikeda var inspirerad av Tezukas bilder, men hon hade också läst en japansk översättning av Stefan Zweigs(1881-1942) biografi över Marie Antoinette när hon skrev sin berättelse som utspelar sig kring tiden före franska revolutionens utbrott. Huvudpersonerna är den fiktiva karaktären Oscar, samt de historiska karaktärerna Marie Antoinette och Axel von Fersen. Oscar är flicka som uppfostras till man för att kunna bli Marie Antoinettes livvakt, en position som sönerna i hennes släkt enligt tradition alltid haft. När Oscar som femte barn, blir familjens femte dotter bestämmer sig hennes pappa att döpa henne till Oscar och uppfostra hennes som en pojke. Berättelsen blev så populär i Japan att när hela berättelsen samlades ihop till i bokform bestod den av 1700 sidor. Naturligtvis var hon inspirerad av Tezukas berättelse om Sapphire, som föds med en transsexuell kropp och skildras både som prins och ”damsel in distress”, som blir kär i en annan prins. Oscar däremot har ingen tvetydig kropp, utan skildras med ett tydligt feminint visuellt yttre, trots att hon bär manliga kläder och är placerad i situationer där en manskropp förväntas agera. Hon är ett av de första visuella exemplen på en tecknad tomboy i manga, gestaltningen av en flickkropp i maskulint stämnda situationer. Mangan har satts upp tre gånger av Takarazukarevyn, då en maskulin kvinna, spelar flickan Oscar, som lever som en pojke.

### **Tomboymotivet och queerprocesser**

Motivet som studeras i avhandlingen är tecknad tomboy. Det svenska ordet som motsvarar tomboy är *pojkesflicka*. Jag har valt att konsekvent använda det engelska ordet tomboy, eftersom jag anser att det bär på fler möjligheter än det svenska ordet. Är det lämpligt att använda ett engelskt begrepp för att beskriva ett visuellt uttryck skapat i Japan? Den tecknade tomboy som studeras är visserligen skapad i Japan, men här diskuteras dess visuella påverkan i den euroamerikansk zon för tecknade serier som jag befinner mig i. Inom denna zon menar jag att manga har en tydlig

## TECKNAD TOMBOY

synbar påverkan när det gäller effekterna av att tolka kön som synbar identitet.

Innan jag går igenom lexikala förklaringar och ordets etymologi har jag valt att inleda med tre citat från webbsidan *Urban Dictionary*. *Urban Dictionary* är en community på Internet som startades 1999, där användarna själva skriver in definitioner på olika slanguttryck. Användarna betygsätter varandras definitioner. Därefter rangordnas dessa utifrån antalet positiva bedömningar. Anledningen till att jag vill citera exempel från *Urban Dictionary* är att jag vill ge ett förslag på hur begreppet tomboy kan användas idag i en bredare betydelse än den lexikala.<sup>190</sup> Här följer de tre definitioner som fick högst rangordning enligt en sökning gjord i 3 november 2011:<sup>191</sup>

A girl who dresses and sometimes behaves the way boys are expected to, often into more masculine things like "stronger" sports, computers, or cars. Stereotypically wears jeans, baseball caps, and denim vests/jackets. Often brought up with a lot of brothers or a child of a single father. [...]

A young girl who would rather be playing football in the rain than out shopping and boy hunting. Hangs out with boys. Does not care about what other people think of her, nor does she judge others for the way they are. Very sporty, and does not follow the latest fashion trends. Does not make fun of what most people would call "nerds" or "geeks", and in fact befriends them most of the time.[...]

a girl who would pick digging[sic] up worms and climbing tree in her backyard rather than goin shopping at a mall. tomboys tend to hang out and get along with boys rather than fellow girls. tomboys usually get this way from hanging out with brothers/neighborhood boys and their friends or being raised by brothers or males figures of the family. a stereotypical tomboy wears no makeup or jewelry, wears jeans, baseball caps, has scraggly hair, etc. this is not neccesarily true, as many tomboys wear girl stuff. they just don't[sic] care what other girls or people think of them. a tomboy who wears girl stuff usual does not cooperate with "normal" girl activities and due stuff that they like to do.[...]

En sökning i *Oxford English Dictionary Online* ger tre etymologiska betydelser av ordet tomboy. Den första definitionen beskriver hur ordet användes ursprungligen; ”A rude, boisterous or forward boy”. Från början var det alltså ett ord som beskrev en vild eller högljudd pojke. Den andra betydelsen av ordet är ”A bold or immodest woman”. Den tredje

## MANGANS VISUELLA ZONER

betydelsen är; ”A girl who behaves like a spirited or boisterous boy; a wild romping girl; a hoyden.”<sup>192</sup> Den sista definitionen ligger närmast hur ordet används idag - en aktiv och utåtagerande flicka som betar sig och agerar i situationer där flickor inte förväntas vistas. I ingen av definitionerna nämns något om att flickans utseende. Detta är viktigt för min användning av begreppet där tomboyens utseende inte låses fast i varken feminina eller i maskulina uttryck. Det som utmärker en tecknad tomboy är att hon föreställer en kvinnokropp som gestaltas agera i maskulint stämda situationer.

I *Nationalencyklopedin* förklaras den svenska motsvarigheten till tomboy – pojkflickan – på följande vis: ”flicka med pojkkaktiga egenskaper”.<sup>193</sup> I onlineversionen av *Svenska akademins ordbok* anges den idag gängse betydelsen av pojkflicka som: ”en flicka som helst leker med pojkar och till utseende och sätt är som en pojke”<sup>194</sup>. I *Bonniers svenska ordbok* ges förklaringen: ”flicka som ser ut som el. betar sig som en pojke.”<sup>195</sup> Definitionerna när det gäller det svenska begreppet är alltså aningen snävare än det engelska ordet tomboy och begränsar betydelsen till en flicka som även *ser ut* som en pojke, vilket inte är lika tydligt med begreppet tomboy. Den viktigaste anledningen att jag inte valt det svenska begreppet är därför att det låser fast figuren i en tanke om könsöverskridande och även inbegriper en tvetydighet när det gäller synbart kön med en binär materiell utgångspunkt i kvinnokroppar eller manskroppar. Den tecknade tomboy som studeras utgör i stället exempel på gestaltningar av kvinnokroppars möjligheter att agera i maskulint stämde situationer och exemplifierar därför inte könsöverskridande när det gäller anatomi.

Michelle Anne Abate gör i *Tomboys: A Literary and Cultural History* (2008) en undersökning av tomboyens historia i USA, genom att lyfta fram exempel från amerikansk litteratur och film. I rubrikerna som utgör kapitlen i boken nämns begrepp som historiskt har anknytning till betydelsen av tomboy, exempelvis begreppen *hoyden*, *the new woman*, *flapper* och fram till dagens *queer* och *girl-power*.<sup>196</sup> Prefixet ”tom” i tomboy beskriver Abate som ett laddat prefix med flera betydelser. ”Tom” har exempelvis använts som slang för prostituerad. Det har även använts för

## TECKNAD TOMBOY

att beteckna hane hos vissa djur, exempelvis "tom-cat", som betyder hankatt. Dessutom används det i begreppet "tommy girls", som är slang för lesbiska.<sup>197</sup> Även queerteoretikern Judith Halberstam lyfter fram exempel från amerikansk litteratur och film där hon diskuterar en queer tomboy i *Female Masculinity*(1998).<sup>198</sup> Halberstam beskriver en liknande historia angående etymologin till begreppet tomboy som Abate gör.<sup>199</sup> Halberstam breddar dessutom diskussionen om tomboyfiguren, genom att undersöka dess uttryck utanför barndomens zon och diskuterar gränser för maskulina uttryck på vuxna kvinnokroppar, i exempel där även det kvinnliga övergår i manlighet hos den transsexuella "female to male" - mannen. Halberstam hävdar kvinnlig maskulinitet utgör ett forskningsområde som är i stort sett utforskat, trots att maskuliniteter på senare år har blivit en allt vanligare inriktning inom genusforskning.<sup>200</sup> Halberstam menar att kvinnlig maskulinitet vanligtvis tolkas som en imitation av manlig maskulinitet och menar att fenomenet i stället bör betraktas som något sammanbundet med och unikt för kvinnokroppen. Detta beskriver Halberstam som "masculinity without men".<sup>201</sup>

Vad som definieras som "tomboyish" varierar mellan skilda individer, tider och kulturer. Abate påpekar även att tomboyens betydelse är rörliga när det gäller klasstillhörighet. Undersökningar har exempelvis visat att motsatsen till tomboy - kvinnlig femininitet - är sammankopplad med överklass.<sup>202</sup> Detta hör samman med att femininitet kopplas till förfining som en positiv egenskap i motsats till en mer brutaliserad och okultiverad maskulinitet som negativ egenskap. Det existerar även skillnader angående vad som anses vara "tomboyish" när det gäller plats. Gränserna skiftar för när en tomboy förkroppsligas för en flicka som lever på landet och för en flicka som lever i en storstad. Sammanfattningsvis skriver Abate angående tomboyens flytande identitet: "Indeed, it is precisely the fluidity inherent within this code of conduct that causes tomboyism to have a rich and multivalent history."<sup>203</sup> De visuella representationerna av tomboys som analyseras här för att beskriva en kalejdoskopisk kroppslig stil har inte heller någon fast språklig motsvarighet.

Abate beskriver utvecklingen från vad hon kallar förkrigstidens "hoyden"(yrhätta) till millenniumskiftets "Girl Power". Idag existerar två

## MANGANS VISUELLA ZONER

typer av tomboys sida vid sida, enligt Abate, en som formulerats utifrån begrepp som ”girl power” och ”post-feminism”. Hon är en flicka som agerar och tar för sig som en pojke men har ett feminint yttre och hyllar typiska ”tjejsaker” som smink, kläder och shopping. Den andra är en tomboy som inte är konventionellt feminin till sitt yttre och inte intresserad av ”tjejsaker”. Huvudfokus i avhandlingen har varit på den sistnämnda och en diskussion om vilken roll tomboy spelar inom en queerteoretisk diskurs, som jag kallar queer zon. Vanligtvis betraktas tomboy, som ett övergående stadium, en tillfällig gränzon som många flickor anses gå igenom, men sedan växer ifrån.<sup>204</sup> Enligt Adrienne Rich, feministisk teoretiker som influerat utvecklingen av queeteorier med sitt begrepp *obligatorisk heterosexualitet (compulsory heterosexuality)*, måste flickor uppfostras till att bli heterosexuella kvinnor.<sup>205</sup> Genom att en tecknad tomboy vistas i maskulint stämde zoner utmanar hon de gränser som exkluderar lesbisk existens. Butler hävdar att kön skapas ur fastställandet av heterosexualiteten. Detta medför en psykisk förlust, som innebär en oförlöst sorg över förnekandet av all form av homosexuellt begär. Hon skriver; ”If one is a girl to the extent that one does not want a girl, then wanting a girl will put girl into question; within this matrix, homosexual desire thus panics gender.”<sup>206</sup> Den tecknade tomboyn som motiv innebär en studie av ett inkluderande tecken, en möjlig plats för flervärde när det gäller kön som synbar identitet. Tecknad tomboy begränsas varken till en feminin kroppslig stil eller till en maskulin kroppslig stil, utan snarare ett både/och, samt nya kombinationer av maskuliniteter och femininiteter. Därmed utgör tecknad tomboy ett exempel på kön som synbar vilken skiftar mening i skilda situationer. Detta är vad jag kallar *kalejdoskopiska kroppsliga stilar*.

Utifrån queerteoretiska vokabulär skulle formuleringen bli att en tecknad tomboy visualiserar en kvinnokropp som inte kan identifieras innanför heteronormativitetens exkluderande gränser, men inte heller innanför en eventuell homonormativitets likaså exkluderande gränser. Tomboy är en visuell representation av queer där kropp och materialitet kräver sin plats. Solheim menar att kropp och tecken är sammanvävt. Hon påpekar samtidigt att begreppen som beskriver skillnader inte kan

## TECKNAD TOMBOY

skifta referenter godtyckligt eftersom ”kroppen insisterar på sina gränser”.<sup>207</sup>



## KAPITEL 3 - GRÄNSLAND GENUS

## Konsthistoria och genus i Japan

I kapitlet undersöks mangans visuella zoner utifrån en genusformal analys. Hur ser femininiteter och maskuliniteter i bilder ut? Diskussionen utgår från ett antal kategorier för genusrelaterade formala element i bilduttryck, kopplade till föreställningar om kvinnokroppars och manskroppars egenskaper som *minnesformer*, exempelvis stark, bräcklig, enhet och mångfald. Utgångspunkten är en metod utarbetad av den japanska konsthistorikern Kaori Chino (1952-2001). I artikeln ”Gender in Japanese Art” föreslår hon ett antal begrepp möjliga att använda som verktyg för att analysera genus i japansk konsthistoria.<sup>208</sup>

Enligt Kaori Chino är den metod som har varit mest accepterad bland japanska konsthistoriker baserad på Heinrich Wölfflins (1864-1945) *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*(1915) i kombination med *konnässörskap* (mekiki) från Edoperioden (1603-1868).<sup>209</sup> Hon kritiserar dessa metoder, eftersom de utelämnar sociala och historiska faktorer som påverkar konsten, vilket går i linje med en samstämmig kritik av Wölfflin, förutom kritiken mot begreppsparens begränsningar att vara tillämpbara endast på de tidsperioder han studerar. I stället föreslår Chino en komplimenterande metod utifrån genuskategorier.

Före 1980-talet har inte feministiska teorier diskuterats i en konsthistorisk kontext i Japan. Mot slutet av 1990-talet och i början av 2000-talet var Kaori Chino involverad i en intensiv debatt kring genus och konsthistoria i Japan, ”jendā ronsō”.<sup>210</sup> Debatten startade som en respons på ett föredrag Kaori Chino höll 1997 vid ett internationellt symposium i Tokyo, med den engelska titeln *The Twenty-First International Symposium on the Preservation of Cultural Property The Present, and the Discipline of Art History in Japan*.<sup>211</sup> Kaori Chino öppnade sin föreläsning med orden; ”My talk today is intended to those people who feel stifled by the conditions of art history studies in Japan today, those who feel they are

## TECKNAD TOMBOY

suffocating from lack of air”.<sup>212</sup> Kaori Chino var en förespråkare för att japansk konsthistoria skulle ta till sig idéerna från ”new art history”. På symposiets hemsida presenterar hon sin ambition kring detta och varför hon valt att fokusera på genus:

Now, if we are to practice scholarship of our own time, we cannot be unconcerned with the problems of class and status, race and ethnicity, and especially gender. I have decided to focus this time on gender. The reason for this is I believe that within all Japanese scholarship --and not just art history-- the issue of gender has been largely ignored and its importance completely unrecognized. Now then, when we introduce the perspective of gender, what changes in art history? The answer is: everything changes.<sup>213</sup>

En genusrelaterad diskussion angående Japans konsthistoria hade emellertid existerat tidigare då begreppen *onna-e* och *otoko-e* diskuterats, det vill säga den japanska medeltidens uppdelning av japanskt måleri, *yamato-e*, i en feminin och en maskulin stil.<sup>214</sup> Under Heianperioden (794-1185) utvecklades en ambition i sekulära bilder att urskilja ett inhemskt japanskt måleri, *yamato-e*, med syftet att ta avstånd från kinesiska bilder, *kara-e*. Inom *yamato-e* utvecklades två stilar för att karaktärisera *feminina bilder*, *onna-e* och *maskulina bilder otoko-e*. Kaori Chino skriver att det japanska måleriet till skillnad från det kinesiska måleriet förknippades med fler feminina stildrag. Analyser av det feminina och det maskulina inom japanskt medeltida måleri, menar Kaori Chino, medför därför en studie av det maskulina inom det japanska, som beskrivs som feminint följaktligen *det feminina(onna-e) och det maskulina(otoko-e) inom det feminina(yamato-e)*.<sup>215</sup> Kapitlet utgör därför en undersökning av femininiteter och maskuliniteter inom ett i sig feminint bilduttryck, utifrån Chinos utgångspunkt. Jag anser att det här är möjligt att dra paralleller till den metod jag kallar queer synbarhetsanalys, som jag använder när jag analyserar den tecknade tomboyn i samtida manga. Den gemensamma teoretiska utgångspunkten är kalejdoskopet som figuration för att undersöka femininiteter och maskuliniteter som ständigt varierande uttryck när det gäller gestaltningar av kön som synbar identitet.

### Kaori Chinos analysverktyg

Vilka kategorier anser Kaori Chino att konsthistoriker skall använda när de beskriver genus i ett konstverk? Hon fortsätter på Wölfflins hårt kritiserade spår då hon föreslår ett antal motsatspar. Hon poängterar samtidigt att motsatsparen som karaktäriserar det feminina och det maskulina har likvärdigt positiva konnotationer i Japan. Begrepp som exempelvis "small, delicate, soft" uppfattas som positiva begrepp i Japan. Fram till Meiji-perioden (1868-1912) var det feminina uttrycket i Japan förknippat med makten. De västerländska influenser som kom in i Japan efter att gränserna öppnats gjorde att den japanske kejsaren, enligt Kaori Chino, i stället började värdesätta det maskulina, som var idealet i väst. Kaori Chino menar att denna utveckling har haft till följd att japanska konsthistoriker som analyserat äldre japanskt måleri har gjort det utifrån västerländska värdesystem och studerat den äldre japanska konsten, som idealiserade det feminina, som underlägsen.<sup>216</sup> Hon skriver: "Not grand, not powerful, not aggressive, the 'feminine' has continued to be the ruling value system within Japan."<sup>217</sup> Det främmande, icke-japanska var under en längre tid i stället det maskulina och representerade det barbariska och det storslagna som något negativt, i kontrast till det mjuka, finstämda och ödmjuka feminina som förknippades med den japanska identiteten:

According to the Western philosophical tradition, "culture" is "masculine" and "nature" is "feminine," but in Japan the formulation is strikingly reversed. "Culture," that is, "courtliness," is "feminine"; while "nature," that is, "barbarity," is "masculine." The "feminine" is the value system of the ruling class, reigning over the "masculine."<sup>218</sup>

Denna historiesyn ignorerar det feminina uttryckets kontinuitet med det japanska måleriets historia och vikten av att det feminina förknippats med den japanska identiteten före Meijirestaurationen. I det här kapitlet fortsätter diskussionen från föregående kapitel för att undersöka mangans kontinuitet och diskontinuitet i förhållande till Japans bildhistoria.

## TECKNAD TOMBOY

De maskulina uttrycken i konst kan enligt Kaori Chino beskrivas med adjektiven:

big, great, strong, grand (monumental), permanent, public, unified, fierce, aggressive.<sup>219</sup>

Femininitet beskriver hon med adjektiven:

“small, delicate, soft, modest, ephemeral, private, diverse, calm, harmonious.”<sup>220</sup>

Jag har valt att översätta begreppen till svenska. För de maskulina begreppen har jag valt:

*stor, väldig, stark, monumental, permanent, offentlig, enbetydlig, våldsamt, aggressiv.*

För de feminina begreppen har jag valt de svenska orden:

*liten, ömtålig, mjuk, anspråkslös, flyktig, privat, flerfaldig/splitttrad, lugn/stilla, harmonisk.*

De bilder vilka dessa genusformala aspekter analyseras utifrån är följande: bildsekvenser ur illustrationer till romanen *Genji Monogatari* (1100-1200-tal), i form av medeltida bildrullar och exempel på *feminint måleri(onna-e)*, bildsekvenser från den medeltida bildrullen *Chōjū Jinbutsu Giga* (1100-1200-tal), som ett exempel på *maskulint måleri(otoko-e)*. Här undersöks visuella uttryck i medeltida japansk konst som eventuellt upprepas i de mönster som kännetecknar manga. *Genji Monogatari* och *Chōjū Jinbutsu Giga* utgör båda exempel på *yamato-e*, det måleri som under Heianperioden kallades japanskt måleri, i kontrast till *karu-e*, kinesiskt måleri. Syftet med denna analys är att fortsätta diskussionen från föregående kapitel genom att analysera de bildelement som är möjliga att använda som argument för att hävda mangans kontinuitet med Japans traditionella konsthistoria.

De medeltida bildexemplen jämförs med en analys av bildsekvenser från två klassiska manga. Mangaexemplen betraktas som klassiska med avseende på avgörande tidpunkter när det gäller utvecklingen av manga

## GRÄNSLAND GENUS

för pojkar och manga för flickor som olika genrer, men även mangans utveckling som helhet. Dessa två exempel på klassiska manga har jag valt, eftersom konstnärerna nämns som föregångarna inom respektive genre, nämligen *Astro Boy* (1951) av Tezuka Osamu (1928-1989) och *Berusaïyu no Bara* (*La Rose de Versailles*) (1972) av Riyoko Ikeda (1947-). *Astro Boy* kan beskrivas som en manga för pojkar, men det är också en fantasy och science fiction manga. *Berusaïyu no Bara* är en banbrytande manga för flickor, eftersom den innehållsmässigt bröt mot tidigare normer gällande vad manga för flickor skulle innehålla. Det är en historisk manga där den kvinnliga huvudpersonen lämnar det privata, traditionellt kvinnliga rummet, eftersom hon uppfostras till pojke och Marie Antoinettes livvakt.

### Bildzon I - två medeltida bildrullar

De japanska bildrullarna från Heianperioden(794-1185) har inga bestämda ramar, förutom materialets begränsande yta. De studeras genom att man rullar ut en bildrulle och läser från höger till vänster. Bildytorna är öppna till sin karaktär och fortsätter ”rulla på”, som en film, med skillnaden att betraktaren själv har kontroll att stanna upp i bildflödet. Berättelsens effekter måste ”sättas i rullning” genom att en blick flyttas i en bestämd riktning. De äldsta bevarade bildrullarna i Japan är illustrationer ur *Genji Monogatari* från 1100-talet. De finns på *Genjiumuseet i Kyoto*, *Tokugawa konstmuseum i Nagoya* och *Gotoh konstmuseum* utanför Tokyo. Endast fragment finns bevarade och i avhandlingen undersöks ett urval av dessa scener. Analysen bygger alltså på en studie av ett fragment av ett fragment, vilka i sig illustrerar fragmentariska utsnitt från en betydligt längre berättelse i ord. De bildsekvenser som studeras ur *Genji Monogatari* är dessutom uppdelade i ytterligare scener, i form av mindre enheter, som måste tolkas för att finna en kontinuitet i vidare i berättelsen och tolka dem i ett större sammanhang, som en helhet. Precis som i en manga uppträder samma person och samma scen i flera sekvenser på ett

## TECKNAD TOMBOY

uppslag. Här finns också en asymmetri av diagonaler i bilderna. Bilderna är, också i likhet med manga, komponerade så att betraktaren måste leta sig vidare till nästa scen för att hitta förklaringar på obesvarade frågor.

I *Genji Monogatari* är bildens ytmässighet framhävd. Bakgrunden verkar ligga på samma plan som figurerna i förgrunden. Skilda interiöra former beskrivs utifrån varierande vinklar. Eftersom illustrationen skildrar motivet från ett fågelperspektiv, där betraktaren blickar in i en byggnad utan tak, är det möjligt att iakttä två parallella händelser i de två rum som gestaltas. Rummen avskiljs av diagonalt ställda väggar. Golven är målade på ett sätt att de ger sken av att luta mot betraktaren och det är därför möjligt att uttyda delar av mattornas mönster. Personerna som är skildrade i bilden ser ut att vara placerade på golvet och deras böljande kläder flyter ut och smälter samman med marken. Figurerna har sina ansikten vända neråt eller bort från betraktaren. Betraktarens blick är placerad i fågelperspektivet ovanför figurerna.

I *Chōjū Jinbutsu Giga* framställs figurerna i förgrunden tillsammans med natur och annan ”rekvisita”, i form av exempelvis en stol, ett bord och en blomkruka. Det kan vara natur i form av något träd, buskage och stenar. Bakgrunden är skildrad med böljande linjer, vars former antyder naturformationer, som exempelvis ett berg och några träd. Djupet i bildytan framhävs genom att motiven i bakgrunden är tecknade proportionellt mindre än motiven i förgrunden. Betraktarens blick tillåts vandra från figurerna ”längre bort” i landskapet. Även *Chōjū Jinbutsu Giga* är en bildrulle från Heianperioden(794-1185) och liksom hos *Genji Monogatari* kan formen beskrivas som öppen. Däremot existerar det i *Genji Monogatari* former som föreställer väggar vilka har en inramande funktion, vilket saknas i *Chōjū Jinbutsu Giga*. Här leker djuren i vad som föreställer ett naturlandskap ”ute i det fria”. De båda bildrullarna representerar kontraster när det gäller skildringar av inomhus- och utomhusscener.

*Chōjū Jinbutsu Giga* är till skillnad från *Genji Monogatari* inte färglagd och är målad med linjer som skapar konturer som anger form. Kompositionen följer en horisontal axel som leder betraktaren från höger till vänster. Betraktarens blick är placerad ögonhöjd med figurerna. Här finns inte den diagonala uppdelningen av bildfälten som är typiskt för

## GRÄNSLAND GENUS

kompositionen i *Genji Monogatari* och inte heller fågelperspektivet. Det existerar däremot en tydlig skillnad mellan förgrund, bakgrund och marken som figurerna rör sig på genom tydliga konturlinjer som markerar formernas gränser.

Det enhetliga, som enligt Kaori Chinos kategorier skulle uttrycka maskulinitet, finns i *Genji Monogatari* i form av den samlade, sammanhållna bildkompositionen. Samtidigt finns element i kompositionen som kan beskrivas med feminina särdrag - exempelvis det splittrade och det flerfaldigade. Det senare uttrycks genom att perspektiven varieras och genom att samma figur uppträder flera gånger inom samma bildsekvens.

Människofigurerna i *Genji Monogatari* är skildrade såsom handen upplever tygets svallande när personerna rör sig, utan att kroppens former materialiseras. Det som framträder tydligast i framställningen av figurernas kropp är huvudformerna vilka framhävs genom frisyrier och ögonbryn. Formen för ögon och näsa är endast antydda med små prickar. Det enda exemplet på anatomi som materialiseras i bilderna föreställer figurernas ansikten, som mycket stiliserat tecknade på ett sätt som inger ett avidentifierande intryck. Figurerna vi ser har stiliserade ansikten och kropparna är tillsynes formlösa under de böljande tygmassorna. Tygerna ser tunga ut, frisyrierna strama och ansiktena schematiska och uttryckslösa. Formerna som anger den interiöra arkitekturen är stiliserade och visar endast fragment av en rumslighet betraktaren får komplettera själv. Vi ser alltid personerna i profil, halvprofil eller bakifrån. Figurerna har stora, bylsiga kläder som döljer deras kroppar och alla har likartade frisyrier. I förhållande till tyget som illustrerar figurernas klädesplagg och inredningsdetaljer kan framställningen beskrivas som imitation, men samtidigt har de en dekorativ karaktär. I bilden finns detaljerade beskrivningar av mattans och klädernas mönster. Utformningen av klädedräkterna i *Genji Monogatari* målades av specialister. Detaljer i inredningen komponerades och manipulerades med för att betraktaren skulle få en fördelaktig synvinkel på från scenens alla vinklar.<sup>221</sup> Både *Genji Monogatari* och *Chōjū Jinbutsu Giga* innehåller motiv som föreställer spel, sport eller lek. Även om det inte är synligt i de bildsekvenser som

studera återges i avhandlingen är spelandet närvarande i båda bildrullarnas illustrationer.

Bilderna i *Genji Monogatari* och *Chōjū Jinbutsu Giga* präglas, som tidigare nämnts, av en horisontal rörelse som leder blicken från höger till vänster i bilden. I *Genji Monogatari* finns genom diagonalerna även en fallande rörelse som får motivet att verka vara uppfällt mot betraktaren. Det finns därför också en vertikal, diagonal rörelse, snett nedåt höger i *Genji Monogatari*. Trots att bilden kan upplevas som stillsam existerar en rörelse i motivet. Detta skapas av att det existerar en obalans i bildkompositionerna i illustrationerna till *Genji Monogatari*. Bilden innehåller diagonaler som gör att golvet verkar luta. Figurerna ser ut att eventuellt kunna trilla ur bilderna. När det gäller dynamik i bilderna är det i *Genji Monogatari* fågelperspektivet och diagonalerna som kan ge betraktaren en känsla av att tappa fotfästet i betraktandet av bilderna, men ändå samtidigt låta sig svepas med i en behagligt svävande fallande rörelse. I *Genji Monogatari* skapar arkitekturformerna bildytornas diagonala, asymmetriska karaktär. De framställs inte som arkitektoniska helheter, utan snarare fragment som väggar, bänkar, tavlor, mattor och golv, vilka får utgöra tecken för hela interiörer. Det är dessa arkitektoniska former som markerar gränserna för golv och väggar i scenen från *Genji Monogatari*. De skapar en interiör betraktaren tittar in genom från ett fågelperspektiv - ett rum utan tak. I en del av bildsekvensen öppnar sig väggarna mot en natur som skymtar utanför. Detta är fallet i illustrationen till *Suzumushi II*, där scenen skildrar både inomhus och utomhus då den fortsätter ut på en veranda.

I förhållande till ljus och mörker verkar, trots bildernas dåliga skick, färgerna mättade och tunga. I övrigt ser alla fält på bildytan ut att vara noggrant bearbetade i detalj, vilket inte verkar vara fallet med *Chōjū Jinbutsu Giga* där flera ytor lämnats tomma. I *Genji Monogatari* verkar konstnärerna ha lagt ner lika mycket arbete på bakgrunden som figurerna i förgrunden.

I *Chōjū Jinbutsu Giga* är skapas former med linjer och konturer. Mellanrum skapas av bakgrundernas omålade tomhet. Men det är en ljusbrun tomhet i form av färgen på materialet bilderna är skapade på.



## GRÄNSLAND GENUS

Eftersom bildytan domineras av tomrummet skapas ett ljust intryck, till skillnad från *Genji Monogatari*s dovare ton. Formerna i *Chōjū Jinbutsu Giga* består av de rundade streck som gestaltar karikatyrer i form av djur. Dessa omges av former som skapar små kullar och buskar omkring dem och placerar dem utomhus. I kompositionen existerar inga raka streck. Det är gott om luft och omålade ytor i *Chōjū Jinbutsu Giga*, vilket ger bilderna en skissartad och respektlös karaktär. *Genji Monogatari* verkar mer strängt genomarbetad och färdigställd. Här verkar finnas en ambition att skapa någon sorts måttnad i bildytan, i form av helhet och avslut. I *Chōjū Jinbutsu Giga* verkar snarare penseln med vilken linjerna skapats dansa på bildytan och leka fram motivet, som i sig är trotsigt och lekfullt. *Genji Monogatari* är mer allvarstygnd, men tyngden ger en varm och trygg känsla av att det är något viktigt som berättas, som utlovar en upplevelse av äventyr för betraktaren. Uttrycket i *Chōjū Jinbutsu Giga* är respektlöst och lekfullt, medan uttrycket i *Genji Monogatari* präglas av värdighet och tyngd. Bilderna i *Genji Monogatari* har ett finstämt uttryck. Det är en mjuk och lugn övergång mellan formerna i bilderna och berättelsen rör sig stilla. Det finns en viss mjukhet i uttrycket på grund av de varma färgerna och det mättade bildytorna. Detta ger emellertid även en tyngd åt uttrycket, vilket kanske kan vara en motsägelse till det feminina mjuka och finkänsliga. Motivet karaktäriserar det privata i form av interiöra skildringar av livet på det japanska hovet och i templet. Det är en gestaltning som karaktäriseras av lugn och harmoni. Detta lugn störs dock av de fallande diagonalerna och bildernas öppna form.

Bilderna i *Chōjū Jinbutsu Giga* bjuder i stället betraktaren på något som skulle kunna beskrivas som dräplig underhållning. I betraktandet av *Chōjū Jinbutsu Giga* erbjuds blicken en färd framåt (från höger till vänster) i en rasande fart. Under färden svingas blicken runt i kullerbyttor där det gäller att kasta sig in i skrattet och leken bilderna erbjuder i form av de festande djuren. De jagar varandra, mäter och jämför varandras kroppar, kliar varandra på ryggen, brottas och slår volter. Det finns också en slutenhet i bilderna i *Genji Monogatari* som inte bjuder in betraktaren på samma sätt som *Chōjū Jinbutsu Giga*.

## TECKNAD TOMBOY

Vad kan man säga om de maskulina bildegenskaperna? Det begrepp som absolut inte stämmer in på en beskrivning av bilderna i *Genji Monogatari* utifrån Kaori Chinos maskulinitetsbegrepp är aggressivitet. I de sekvenser ur *Genji Monogatari* som studerats finns vad jag kan utröna inget som kan karaktäriseras som aggressivitet. Motiven är begränsade till ett visst antal platser och scener - en sluten privat miljö. Beträktarens blick får stanna inomhus, på sin höjd kika ut på en veranda eller tillhörande trädgård. Men den ”stora vida världen” lämnas utanför. Man skulle kunna säga att motivet står still när det gäller de platser som betraktaren erbjuds att följa med till. Det finns ingen våldsamt eller ilska i bilderna i *Genji Monogatari*. Det är möjligt att tala om en enhetlig form, framför allt i kompositionen och när det gäller uttrycket. Kompositionen, uttrycket och till sist även figurerna är genomgående i de olika scenerna.

I framställningen av motivet i *Chōjū Jinbutsu Giga* finns element som kan karaktäriseras som både utåtagerande våld och aggressivitet, men alltid i en lekfull stämning. Det är våld och aggressivitet inom lekens och sportens domän. I bilderna i *Chōjū Jinbutsu Giga* beskrivs sju olika sporter i bilderna. Djuren i bilderna springer och brottas och de tävlingsmoment och mätande som tillhör sportens regelverk är definitivt närvarande i bilderna. Det finns en viss finstämdhet i linjerna med vilka djuren och naturen framställs även om linjerna samtidigt skulle kunna beskrivas som respektlösa och skissartade. I det skissartades karaktär finns en flyktighet. Festandet och leken i motiven och det faktum att det är djur som betar sig mänskligt skapar en viss avväpnande närhet till betraktaren.

Slutsatsen här är att utifrån Kaori Chinos begreppspar för femininitet och maskulinitet går det inte att karaktärisera *Genji Monogatari* som otvetydigt feminin och inte heller *Chōjū Jinbutsu Giga* som otvetydigt maskulin. Enheten är tydligare i *Genji Monogatari* än i *Chōjū Jinbutsu Giga*. Bilderna i *Genji Monogatari* uttrycker stillhet och statiskhet med sina strama arkitektoniska former och tillsynes orubbliga människofigurer dolda i vågor av böljande tyg. Bilderna är diskreta, betraktaren får leta sig fram motivet. De uttrycker inte starka känslor. De diagonala linjerna som anger konturer på interiörerna utgör en kontrast till de oformliga figurerna. Figurerna är inte tydligt avskilda från bakgrunden. Bilderna i *Genji*

## GRÄNSLAND GENUS

*Monogatari* skulle även kunna beskrivas som robusta och sneda. Linjerna är jämna och diskreta. Figureerna och motivet är inåtvänt och beskriver en privat sfär och interiöra element anger att bilderna föreställer scener inomhus.

### Bildzon II – två klassiska manga

I de bildsekvenser som studerats från *Astro Boy* är scenerna tydligt uppdelade i avgränsade serierutor. Det förekommer vissa brott mot de rätta vinklarna i bildrutornas inramning. Dessa brott är inte så starka att de skapar diagonaler genom hela kompositionen i form av bilduppslag. Det finns en konsekvent oregelbundenhet i bildrutornas storlek. Scenen skildras inom bildrutans ramar, utan i undantagsfall. Varje bildruta hänger ihop både bildmässigt och berättartekniskt med de omgivande bildrutorna. Därför skulle kompositionens form kunna beskrivas som öppen, blicken leds vidare till nästa bild. Även i *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)* dominerar det rätvinkliga. Här korsar emellertid bildrutorna varandra i större grad och är inte prydligt placerade bredvid varandra, utan är uppdelade i olika skikt av framför, bakom, ovanför och nedanför. Dessutom skildras karaktärerna kliva mellan scenerna och korsa bildrutornas inramande funktion.

I *Astro Boy* är formen tydligt avgränsad från bakgrunden. I bakgrunderna finns ofta stora fält mättade med svart eller vit färg. Kontrasten är tydlig mellan ljus och mörker. Här finns få övergångar i gråtoner. Den svarta linjen som ramar in bildrutorna är kraftig, tydlig och regelbunden. Rörelserna är oftast vertikala och rörelsen förstärks med långsmala bildrutor som sträcker sig från sidans topp till botten. I *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)* är figur och bakgrund inte lika tydligt uppdelade. Några figurer kliver framför andra figurer och utgör därmed förgrunden i en annan scen. Olika scener flyter samman inom samma bildruta och olika tidsskeden kan återberättas flera gånger inom samma ruta. Bilderna är fulla av detaljer och dekorativa element. Linjerna

## TECKNAD TOMBOY

som ramar in bildrutorna är inte alls lika tydliga som i *Astro Boy* och ibland existerar de inte alls. Figurerna är tecknade med tunnare linjer än i *Astro Boy*. Även bakgrunden skildras vid flera tillfällen med avsaknad av skärpa, precis som när vi är i rörelse och skiftar fokus mellan de motiv vilka växelvis drar till sig vår uppmärksamhet. Hos båda författarna är former som skildrar detaljer tydligt tecknade. Det förekommer inte lika mycket rörelse och aktion i *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)*. Dramatiken är däremot ändå stark genom att överdrivna känslouttryck gestaltas i figurernas ansikten och gester.

I *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)* är detaljer i bakgrunden ibland endast tillsynes dekoration för att fylla ut bildytorna. Här existerar inte i lika hög grad som i *Astro Boy* kontrasterande svarta och vita fält. I *Astro Boy* är bilderna tydligare uppdelade i yta och djup än i *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)*. Figurerna i förgrunden i *Astro Boy* är tecknade större och tydligare än motiven som skall skildras längre bort, exempelvis former som föreställer landskapet och himlen. Marken som figurerna står på är också tydligare i *Astro Boy* än i *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)*. I *Berusaiyu no Bara (La Rose de Versailles)* placeras däremot figurerna sällan i förhållande till former som föreställer marken eller ett golv. I de fall det förekommer är det då ett fågelperspektiv skildras.

I *Astro Boy* existerar vad som kan beskrivas som en monumental natur och väldiga maskiner i kontrast till karaktärernas proportioner. Här beskrivs visuellt färder under vatten och färder i rymden, färder på stormiga hav och biljakter uppe i bergen. Figurerna befinner sig oftast utomhus. Bilderna innehåller också våld och utåtagerande aggressivitet, men det finns alltid en visuell kontrast till det skrämmande i form av en liten söt pojke, eller ett försvarslöst djur. Det finns en spädhet och ömtålighet som kontrast mot det våldsamt aggressiva. Affekt förstärks med kontraster i proportioner mellan natur och teknik och mellan människa och teknik. Eftersom bilderna i *Astro Boy* riktar sig till barn framställs det aggressiva aldrig otäckt. Aggressivitet som representation för maskulinitet i bilderna står snarare för utåtagerande i form av kraftfullhet, fart, avancemang och framåtskridande. Bilderna är dessutom samlade inom kraftigt svarta, tjocka konturer. Här är det intressant att

## GRÄNSLAND GENUS

fråga sig om det i antingen *Astro Boy* eller *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)* förekommer några bilder som skulle kunna beskrivas som exempel på inåtvänd aggressivitet, en aggressivitet som vänds inåt, vilket snarare kan betraktas som feminin aggressivitet. Hur skulle den gestaltas? I *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)* finns det ömtåliga, mjuka, flyktiga, flytande och de flesta bilder föreställer utomhusscener. Huvudpersonen Oscar intar med sin gestaltade flickkropp en maskulin roll på sin häst och med utåtagerande aggressivitet. Omkring henne finns ingen lugn och harmoni, utan bilderna kan snarast beskrivas som skildrade med en överdrift av känslor uttryckta visuellt med intensiva blickar som uttrycker exempelvis sorg, ilska och beslutsamhet. Oscar placeras sällan i en privat interiör sfär. I stället skildras hon vanligtvis utomhus och till häst.

Hittills har resultatet visat att huvudpersonen i båda berättelserna skildras med ett maskulint, utåtagerande uttryck. Deras beslutsamhet speglas ofta i en allvarlig blick. Precis som bilderna i *Genji Monogatari* utspelar sig bilderna i *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)* i hovmiljö. Hovmiljön skulle kunna beskrivas som en dröm för vad kvinnor kan uppnå inom en begränsande fastlåsthet i en hemmiljö. Det är så långt bort som en hemmafru kan drömma om hon ändå skall hålla sig inom det feminina uttryckets gränser. Denna dröm är sammankopplad med myten om att leva som prinsessa. Bilden av Oscar som soldat och prinsessan Antoinettes beskyddare väcker frågor kring självklarheten i begränsningen för flickors högsta dröm att bli prinsessor. Detta är en fråga som återkommit i senare mangaberättelser och i kommande kapitel studeras ett samtida exempel där huvudpersonen är en flicka som bestämmer sig för att själv bli prins och vara den som beskyddar.

I *Astro Boy* ser skildras huvudpersonen med proportioner som ett barn, men karaktären skildras med tecken där han agerar bortom sin kroppsbyggs synbara möjligheter, precis som Oscar i *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)*. *Astro Boy* föds när en vetenskapsman vägrar acceptera att hans son dör i en bilolycka och försöker återskapa en robot som är en kopia av hans son. *Astro Boy* kan beskrivas som en hybrid mellan människa och maskin, men också en hybrid mellan barn och vuxen. Oscar är en hybrid mellan femininiteter och maskuliniteter. Bilderna av

henne representerar både maskuliniteter och femininiteter uttryckt på föreställningen av en ung kvinnokropp. Skildringen av *Astro Boy* exemplifierar en pojke som när det gäller kön som synbar identitet ännu inte utvecklat tillräckligt med maskulina drag att visuellt gestalta en man, men däremot agerar maskulint.

## Gränsland genus - på flykt mellan visuella zoner

Enligt Kaori Chinos kategorier är det enhetliga förknippat med det maskulina. Det stränga och regelbundna skulle då representeras av det maskulina uttrycket medan det fria och oregelbundna skulle associeras med feminina uttryck. Även det mångfaldiga representerar enligt Chino ett feminint uttryck och därför är den slutna formen sammanlänkad med enhetliga bildkompositionen som maskulina. Det maskulina kan beskrivas leta sig längre bort, från händelsernas centrum. Det pekar mot ”den stora världen”, genom ett tydligare perspektiv i bilderna. Det tydliga och realistiska är också förknippat med det maskulina, det vill säga att motivet har en avbildande funktion i stället en dekorativ funktion, vilket förknippas med det feminina uttrycket.

Hur är det då med diagonalen och bildens rätvinklighet? Diagonalen rubbar enligt Heinrich Wölfflin bildens tektonik, den ”förnekar scenrummets rätvinklighet”.<sup>222</sup> Det lugna och harmoniska är enligt Kaori Chino tecken för femininitet, vilket skulle betyda att det feminina karaktäriseras av det stillsamma. Men samtidigt representerar det maskulina det permanenta och enhetliga, vilket också tyder på ett stillastående uttryck. Det feminina kan dessutom beskrivas som ett flyktigt och flerfaldigt uttryck, vilket tyder på en viss rörlighet, flyktighet och oregelbundenhet. Det femininas bundenhet till det privata motivet uttrycker också ett stillastående. I *Astro Boy* är varje bild samlad som en komposition begränsad inom bildrutorna. Den skulle därför i sin enhetlighet kunna beskrivas som mer maskulin än *Chōjū Jinbutsu Giga*, där bilderna präglas av en komposition som flyter på utan avbrott. I *Genji*

## GRÄNSLAND GENUS

*Monogatari* däremot finns vissa arkitektoniska scener som tydligare markerar ”scenbyten”. När det gäller enhetlighet sammankopplad med maskulinitet måste *Genji Monogatari* beskrivas som lika maskulin som *Chōjū Jinbutsu Giga*. De mest feminina bilderna i fråga om dubbeltidighet, splittring och flyktighet finner vi i flickmangan *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)*. Här är det också ljuset som dominerar. Linjerna är tunna och det svarta är nedtonat och lyfts fram ibland som en kraftig bakgrund. Det är typiskt för manga för flickor, att figurer i bildrutorna bryter ramarna och fortsätter in i nästa bild. Även bildrutorna skär över gränserna och löper in i varandra. Samma scen kan vara uppdelad i tre delar utan att åskådliggöra någon förändring i tid. Det kan vara en person som kliver in med ena foten i nästa serieruta. Det är problematiskt att reda ut motiven i bilderna för de är fulla av linjer som flyter samman med figurerna i förgrunden. Stämningen är dramatisk, men ändå skir och romantisk, skapad av de tunna linjerna och bristen på kontraster mellan mörker och ljus. I *Astro Boy* däremot är varje bild tydligt inramad inom en svart, tjock kontur runt bildrutorna. De räta vinklarna dominerar, emellertid experimenteras även i *Astro Boy* med diagonaler.

Frekvent användning av diagonaler och fågelperspektivet är det som Joan Stanley-Baker beskriver som två av de bilduttryck som användes i *yamato-e*, det inhemska japanska måleriet som utvecklades under Heianperioden, den japanska medeltiden. Både fågelperspektivet och diagonalerna ser vi i *Genji Monogatari*. Fågelperspektivet är vanligare i *Astro Boy* och diagonalerna är mycket vanliga i *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)*. Men båda är tydliga karaktärsdrag som kan användas för att beskriva dagens manga och som visats här kan detta argumenteras för att vara ett arv från japansk konsthistoria.

En sammanfattning av det feminina i bilderna skulle kunna beskrivas som skildring av en *flyktig rörelse utan riktning*. I bilderna i *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)* finns ingen tydlig rörelse i bilderna. Den stillhet i bilduttrycket som förknippas med *onna-e*, är emellertid den stil som används i *Genji Monogatari*. I både *Astro Boy* och *Chōjū Jinbutsu Giga* verkar rörelsen ha en tydligare riktning. I *Chōjū Jinbutsu Giga* är rörelsen tydligt horisontal, från höger till vänster. I bildens förgrund ser vi djuren snurra

## TECKNAD TOMBOY

runt lite, brottas eller spela något spel tillsammans. Men den horisontala riktningen är den tydligaste.

Går det att beskriva tecknade serier som något annat än att de har en linjär karaktär? Det är möjligt att lyfta fram en skillnad i de klassiska manga som studerats, mellan det feminina och det maskulina i hur linjerna uttrycks, vilket även går att återfinna i samtida manga. Manga för flickor och kvinnor är ofta mer måleriska och manga för pojkar och män mer lineära. I de feminina bildsekvenserna är övergångarna mellan formerna otydligare. Det flytande är ju också enligt Kaori Chino förknippat med det feminina, som beskrevs i inledningen av kapitlet. I inledningen till kapitlet nämndes också hur Joan Stanley-Baker beskriver de feminina linjerna i *onna-e* diskreta och fasta, medan de maskulina linjerna i *otoko-e* är skeva och tecknade i varierande tjocklek. Det diskreta stämmer in på Kaori Chinos beskrivning av det feminina, men samtidigt verkar det fasta, regelbundna utifrån resultatet förknippat med det feminina och det flyktiga, den oregelbundna linjeföringen förknippad med det maskulina. Är det så att det i manga för flickor är de drömska och mystiska bildernas som dominerar, medan det tydliga motivet och mer verklighetsimiterande dominerar bilderna i manga för pojkar?

Som visades vid analysen av bildsekvenserna från *Astro Boy* är den maskulina linjen i manga kraftigt svärtad och används för att förstärka häftiga rörelser och skapa kontraster. Resultatet från analysen av *otoko-e*, maskulint måleri, med *Chōjū Jinbutsu Giga* som exempel, visade emellertid linjer vilkas karaktär inte kan beskrivas som kraftiga. Däremot är dessa linjer tydliga. I studiet av *onna-e* – feminint måleri - med den version av *Genji Monogatari* som undersökts här, är linjen däremot i stort sett osynlig. En osynlig linje markerar gränserna för de olika avskilda formerna i bilderna. De linjer som går att urskilja skapas i gränsen som bildas i övergången mellan de olika formerna. Utifrån Joan Stanley-Bakers beskrivning av de två japanska stilarna *onna-e* och *otoko-e* kan varken Tezukas eller Ikedas bilder karaktäriseras som feminint stilla eller statiska. Ikedas bilder innehåller starka känslouttryck, men även i Tezukas bilder uttrycks känslor, dock aningen mer subtilt och diskret. Linjerna som omger bildrutorna i Tezukas bilder kan karaktäriseras som orubbliga, men



## GRÄNSLAND GENUS

inom bildrutorna böljar kontrasterna mellan fartränder och bakgrund och svarta och vita färgfält. Linjerna i Ikedas bilder är tydliga men tunnare och mer finkänsliga. Linjerna i manga för flickor följer ett mönster som utmärker dem från manga i allmänhet. Linjerna är tunnare tecknade och bilderna kan ibland verka ofärdiga. De feminina linjerna i *Berusaïyu no Bara (La Rose de Versailles)* är tunna, flyktiga och avslutas inte. De inramar inte hela formen, utan endast tillräckliga fragment för att tanken skall kunna avsluta linjen utan ögats hjälp. Typiskt för kvinnlig manga är de otydligt tecknade figurerna och motiven. De är endast fragmentariska utsnitt, dekorativa snarare än imitativa. Det estetiska är viktigare än det realistiskt, avbildande. Det är viktigare att en känsla skildras i linjerna än att formen liknar det den avbildar. Det är också detta som kännetecknar all manga, även manga för pojkar - det feminina inom det maskulina. Man skulle kunna beskriva det som att manga har ett feminint uttryck jämfört med euroamerikanska tecknade serier och att det är ett arv från en tradition i japansk konsthistoria där det feminina var idealet.<sup>223</sup>

Ur äldre material som 1000-talets bildrullar har jag i detta kapitel diskuterat om det är möjligt att härleda vissa berättartekniska element till dagens manga, exempelvis *Genji Monogatari*s serialiserade berättande, där berättelsen är uppdelad i olika avsnitt, och ”läsningen” av bilden sker uppifrån och ned och från höger till vänster. I *Genji Monogatari* är scener ur olika tidsförlopp beskrivna inom samma bilduppslag, vilket också är mycket vanligt i dagens manga, framför allt manga för flickor. För att förstå detta gäller det för betraktaren att äga kunskapen att tolka huvudpersonens tecken för att förstå att samma person befinner sig på olika tidpunkter i bilden. I illustrationerna till *Genji Monogatari* finns också det typiska fågelperspektivet med det öppna taket i interiörerna. Ansiktena karaktäriseras precis som i dagens manga schematiskt efter en mall och detaljerna i klädedräkternas utformning döljer alla tecken på anatomi. Det som också är gemensamt med dagens manga är att bilderna skapades av flera personer med olika roller. Verket är en helhet skapad av ett lag av flera konstnärers händer och idéer. I *Chōjū Jinbutsu Giga* finner vi innehållsmässiga inslag som humor och satir som är typiska för manga,

## TECKNAD TOMBOY

speciellt för pojkar. Här finns också skildrandet av världar i ett gränsland där gränsen mellan djur och människor luckras upp.

*DEL II – SYNBAR  
IDENTITET*



## KAPITEL 4 – QUEER ZON

### Vint viste

Frågan ”hur är läget?” ställs för att få en uppdatering av hur en vän eller en bekant mår. Svaret på frågan innefattar en avläsning av hur tillfreds vi är med vår situation vid tillfället för frågan. Har vi kontroll på riktningen vi rör oss i, hur vi använder vår kropp och är vi på väg åt rätt håll? Befinner vi oss på en plats där vi känner oss hemma, en plats där vi orienterar oss bekvämt bland andra människor och tingen omkring oss, eller upplever vi oss vara desorienterade och rentutav på villospår? I kapitlet diskuteras queera zoner, relaterat till hur tolkning av kön som synbar identitet görs i skilda situationer, med utgångspunkt i Sara Ahmeds diskussion om begreppet ”orientation” i *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*(2006).<sup>224</sup> Att läget är under kontroll betyder att man hittar sin väg och känner sig bekant med sin omgivning - att vara orienterad - enligt Ahmed, utifrån olika positioneringar, lägen, startpunkter och linjer som anger riktningar.<sup>225</sup> Vistelsen kan i själva verket karaktäriseras som en rörelse. Ahmed menar att ”vi har våra lägen”.<sup>226</sup> Att vara orienterad betyder då att man känner sina vägar och tar hjälp av objekt som stöd för att känna sig hemma.<sup>227</sup>

Ahmed använder begreppet *queer* på två sätt. Det första är för att beskriva något som skevt, vint eller ur linje, i syfte att illustrera hur kroppar som inte befinner sig på en förväntad plats - kroppar som är malplacerade - kan beskrivas som kroppar inom vad hon kallar ”‘queer’ space”.<sup>228</sup> Jag har valt att översätta detta till *queer zon* på svenska. Det andra sättet Ahmed använder begreppet *queer* på är för att beskriva begreppet ”nonnormative sexualities”.<sup>229</sup> Ahmed undersöker då även ”orientation” utifrån hur det används i begreppet ”sexual orientation”, som hon menar formar kroppars orientering.<sup>230</sup> Min användning av det queera är snarare som ett komplement till det kalejdoskopiska. Mitt syfte är att lyfta fram *queer* som en process och desorientering vilken verkar

## TECKNAD TOMBOY

ständig pågående i förhållande till förståelser av kön som synbar identitet. I avhandlingen kopplas det queera till det visuella och kroppsliga stilar. Utgångspunkten är därför queera processer där ett erkännande av att kroppars binära förutsättningar att vistas i världen, även materialiserar kalejdoskopiska kön, där kombinationer av tecken för maskuliniteter och femininiteter formuleras och omformuleras i skilda situationer. Ahmed menar att kroppar formas av själva vistelsen men även tar form genom *att vistas*, för att understryka att platsen och kroppen inte går att åtskilja.<sup>231</sup>

Orientering inom en queer zon där det är möjligt att diskutera kalejdoskopiska kön är även relaterat till vad Teresa de Lauretis kallar *technologies of gender*.<sup>232</sup> Lauretis syftar med *technologies of gender* att skapa en metod där det är möjligt att diskutera maktstrukturer och kön, som inte endast fokuserar på maktrelationer *mellan* män och kvinnor.<sup>233</sup> Detta innebär en strategi att i stället diskutera hur kön görs *inom* föränderliga zoner. Mitt begrepp för att åskådliggöra detta är *inbördes förmedling*. Fysikern Karen Barad skriver i *Meeting the Universe Halfway*(2007) om ”intra-actions”, vilket i relation till kön skulle betyda att manskroppar, kvinnokroppar och alla kroppar förändrar och påverkar varandra innanför samma zon. De förkroppsligas i relation till varandra. ”Intra-action” är en neologism Barad skapat i syfte att tydliggöra hur strukturer skapas genom ömsesidig inblandning och förmedling.<sup>234</sup> I analysen använder jag detta tankesätt för att visa att det queera görs synbart – materialiserar mainstream manga - och utgör ett ”här” i stället för det avvikande och perifera, eller som Teresa de Lauretis skriver:

Thus, rather than marking the limits of the social space by designating a place at the edge of culture, gay sexuality in its specific female and male cultural (or subcultural) forms acts as an agency of social process whose mode of functioning is both interactive and yet resistant, both participatory and yet distinct, claiming at once equality and difference, demanding political representation while insisting on its material and historical specificity.<sup>235</sup>

Kopplingen till raka eller skeva linjer för att gestalta det normativa(straighta) kontra det icke-normativa(queera) analyseras även i

## QUEER ZON

förhållande till det formala i de svartvita bilderna och linjernas betydelser och eventuella normativa sätt att teckna linjer kopplade till vad som kan kallas genusformala aspekter, vilket knyter an till avhandlingens första del, där detta diskuterades i relation till nedslag i Japans bildhistoria. Linjerna som används för att skapa bildrutornas konturer varierar kontinuerligt i manga och motivet presenteras inom bildrutornas ständigt skiftande form. Det är dessutom vanligt att delar av motivet placeras utanför bildrutornas konturer.

Tomboyens queera zoner och det jag kallar kalejdoskopiska kroppsliga stilar analyseras utifrån fyra grupper kopplade till de motiv exemplen är hämtade från. Dessa fyra grupper är; *sportflickor och gravitation*, *sportflickor och aggression*, *krigarprinsessornas seriösa lek*, *inverterade superhjältar* och *kön som hyperbild*. Med detta i åtanke analyseras på vilket sätt queer synliggör kalejdoskopiska kroppsliga stilar, det vill säga hur en queer zon påverkar de dominerande visuella zoner där kvinnokroppen definieras inom gränsland genus. Vilka är interferenspunkterna och hur placeras gränserna i bilderna som skall markera platsen där betydelsen för könsskillnader förskjuts och förändras? Är det möjligt att tala om konstruktiv och destruktiv interferens när det gäller skiftningar i betydelser av kön som synbar identitet i skilda situationer. De begränsade kroppsliga stilar Young beskriver att kvinnokroppen socialiseras in i när det gäller rumslighet, beteende och rörlighet, kan sägas representera förväntade, konventionella och i viss grad stereotypa uppfattningar av kvinnokroppens gränser när det gäller kroppsliga stilar. På samma sätt är det även möjligt att lyfta fram en konventionell maskulin kroppslig stil, som innebär att manskroppen inte synliggörs i specifikt feminint stämde situationer.

I tolkningarna måste tas hänsyn till att materialets karaktär består av ett sekventiellt flöde av visuella gestaltningar. Bildmaterialet utgör delar, fragment ur tecknade serier eller sekventiella skisser. En framträdande tidsaspekt i manga är att berättelserna sträcker sig över långa tidsperioder när det gäller den fiktiva tid den utspelar sig i. Jag betraktar materialet jag studerar som sekvenser ur ett ständigt pågående flöde där det seriella eller sekventiella föreslår en rörelse där det viktiga inte är att bestämma

## TECKNAD TOMBOY

startpunkt och slutpunkt – i linje med tidigare diskussion om mangans kontinuitet och diskontinuitet. Bilderna måste däremot betraktas i en bestämd riktning och vanligtvis följer läsarna karaktärerna under en längre följd av tid. Den faktiska tid läsarna befinner sig i sitt möte med karaktärerna kan fortlöpa under flera år. Samtidigt kan diskontinuitet sägas utgöra ett kännetecknande drag för bildkompositionerna i manga, vilket har visats i tidigare kapitel. Viktigt att beakta är även att bildkompositionerna inte är skapade för att betraktaren skall stanna och fördjupa sig i de visuella uttrycken. Det sekventiella skapar en orientering som innebär att betraktaren kompletterar sin förståelse av ett innehåll som alltid befinner sig i rörelse. Det är troligare att bilderna är visuellt formulerade med avsikten att locka publiken att söka sig vidare i bilderna och bli tillräckligt intresserad av karaktärerna och intrigen för att vilja återvända till berättelsen när fortsättningen följer en vecka eller en månad senare.

Tomboyens dominerande visuella representationer går att finna inom barndomens tidszon, genom gestaltningar av tonåringar på väg att inträda in i vuxenvärldens zon. Denna tidsaspekt av tomboyfiguren utgör även en avgränsning i denna studie. Det existerar inga tomboys i studien som föreställer vuxna kvinnokroppar. Karaktärerna i fantasymanga rör sig i berättelserna mellan olika historiska tidsperioder, olika kulturer, olika verkligheter eller verklighetsperspektiv i de studerade bildsekvenserna. Karaktärerna som studerats i en sportkontext är skildrade på en plats som skall föreställa Japan. Karaktärerna som studeras i fantasykontext är skildrade på en plats som föreställer en parallelltillvaro mellan en skolmiljö i Japan och en europeiskt inspirerad skolmiljö i en fantasivärld, samt i utopiska eller dystopiska framtidsvisioner.

En queer zon kan också beskrivas som ett *vint viste*, en tillfällig formbar plats att vistas på som utgångspunkt för att känna sina vägar.<sup>236</sup> Viktiga platser i flera av berättelserna är skolan, hemmet och sportarenan, som även kan inbegripas inom platsen slagfältet. Dessutom gestaltas i bilderna en plats där barnen kan *leka* vuxna och där karaktärerna har ockuperat utrymmen där barn vanligtvis inte befinner sig utan vuxnas närvaro. Vuxen frånvaro eller åtminstone begränsad synbarhet av vuxna



## QUEER ZON

kroppar är påtaglig i bilderna. Manga som medium möjliggör ett åskådliggörande av visuella zoner där maktrelationer och maktpositioner ifrågasätts. I materialet ifrågasätts, parodieras och gestaltas framför allt barn och ungdomars situation i förhållande till vuxenvärlden.

Vilka linjer och (utgångs-)punkter skapar betydelser av queera zoner? Kan dessa vägar beskrivas som krokiga vägar eller villospår? I *Revolutionary Girl Utena* utbrister Utenas klasskompis: "Can't you take a proper road!"<sup>237</sup>. I kapitlet visas att den queera zonens plats är fullt synbar och nödvändig för att definiera vad som i skilda situationer är en korrekt(proper) väg eller ett korrekt spår, nödvändigt för att orientera sig och känna sina vägar.

De förslag på maskulint stämnda situationer där en tecknad tomboy skildras jag valt är inom *sportzonen* och en zon jag kallar *prinskostymens gränssytor*. Motivet tecknad tomboy har genom detta studerats utifrån två perspektiv. Det första utgör gestaltningar av kvinnlig maskulinitet där bilderna föreställer sportande flickkroppar. Det andra perspektivet exemplifieras av en figur som föreställs agera i maskulint stämnda situationer i en fantasyberättelse, genom att hon intar en prinskostym. Därefter jämför jag dessa exempel med vad jag kallar *kön som hyperbild*. Prefixet hyper- används i betydelsen *överdrifter*, men även i betydelsen *bortom*. Jag undersöker då kön som synbar identitet i form av en kalejdoskopisk rörelse av dubbelskiktad binär könsöverdrift, bortom det ena eller andra där i stället det feminina och maskulina existerar i nya kombinationer.

## Sportflickor och gravitation

Ur basebollmangan *Cross Game* av Mitsuru Adachi har en närstudie utförts genom fyra detaljerade beskrivningar gjorda på snarlika motiv där ett typiskt basebollkast skildras (BILD 10, 11, 12, 13). Det finns ett visst antal rörelser som är nödvändiga för att ett kast skall föreställa just ett basebollkast och dessa specifika rörelser skildras detaljerat i flersidiga uppslag vid flera tillfällen i berättelsen. De beskrivningar som utförts av

## TECKNAD TOMBOY

fyra utvalda bildsekvenser vilka föreställer dessa rörelser redovisas inte i detalj. I stället har jag valt sätta fokus på de delar av resultatet från beskrivningarna vilka verkar för att argumentera hur tomboymotivet materialiserar en queer zon i manga. Genom att studera på vilka sätt karaktären Aobas visuella påverkan utgör motstånd och motbild i förhållande till mentala föreställningar om stereotypen ”att kasta tjejkast”, diskuteras sportflickans zoner som exempel på queera zoner. Karaktären Aoba vistas i bilderna på platser där konventionen osynliggör kvinnokroppar. Det som undersöks är hur en tecknad tomboy materialiserar queerprocesser i bildexemplen genom att maskuliniteter och femininiteter kombineras i mönster på gestaltade kvinnokroppar där gränser för feminina och maskulina kroppsliga stilar utmanas.

Jag lyfter fram den visuella gestaltningen Aobas karaktär som ett exempel på konstruktiv interferens när det gäller kvinnokroppars möjligheter att vara synbara i en maskulint stämd situation. Basebollzonen kan beskrivas som en maskulint stämd situation, där det maskulina utgör den naturliga attityden. I denna kontext måste en kvinnokropp anpassa sig till de spel som verkar inom zonen. Vad händer då med definitionen av kvinnokroppen? Föreställer inte Aoba en kvinnokropp? Jag menar att hon gör det. I undersökningen ämnar jag reda ut hur hon gör det.

Konventionellt utgör baseboll, liksom amerikansk fotboll, exempel på sportzoner inom vilka snarare spelet materialiserar maskuliniteter.<sup>238</sup> I Sverige förknippar vi baseboll i första hand med USA, men baseboll är även Japans nationalsport. Från Japan kommer den första kvinnliga basebollspelaren och pitchern, Eri ”Knuckle Princess” Yoshida, som spelat professionellt med män i Japan, USA och Canada.<sup>239</sup>

Gestaltningen av gravitationens kraft är högst närvarande i bildsekvenserna som skildrar sportzoner. I idrott förutsätts användning av muskelkraft för att trotsa gravitationens dragningskraft. Gravitationen verkar likt en betydelsefull kraft när rörelse och förflyttning av former som föreställer människokroppar skall gestaltas visuellt. Bollens rörelsemönster, ofta i centrum i bilderna, skall skildras under påverkan av gravitationens dragningskraft falla i nedåtgående riktning mot marken och

## QUEER ZON

mot kraftens centrum. Från analysen i tidigare kapitel har jag även kommit fram till att det är ett gemensamt drag i vad som kan beskrivas som ett feminint visuellt uttryck - en rörelse uppifrån och nedåt i bildytan.

Bollens unika karaktär är att den består av en form där minsta möjliga yta skapar motstånd i möten med annan materia, utanför bollens konturer. De gestaltade flickkropparna skildras trotsa gravitationen i sina försök att förhindra bollens fall ned mot marken och i situationer där de med sin kroppskraft gestaltas flytta bollen i en bestämd riktning, vilket är en viktig del av sportutövandets rörelsemönster. Med tanke på att bollen kan "dö", då spelet upphör och rörelsen tillfälligt upphör finns ett tankeglapp i Gadamer's spelrörelse, som han beskriver som ständigt föränderlig rörelse fram och åter och utan slutmål. Här kan man iakttä att spelrörelsen snarare kan klinga av och tillfälligt stanna upp, som en del av själva spelet. Pauserna och avbrotten får betydelse. Gadamer menar att spelet karaktäriseras av självframställning och är begränsat till att framställa sig själv.<sup>240</sup> På samma sätt kan konstverket, i detta fallet mangabilderna, framställas för åskådare genom att spelvärldar visas upp: "Den orientering, som kännetecknar all framställning, får därmed så att säga riktning och blir konstitutiv för konstens Vara".<sup>241</sup> Detta menar jag har en uppenbar likhet med Judith Butlers syn på kön som repeterar sig själv genom parodi, genom att visa upp situationsbundna mönstervariationer av femininiteter och maskuliniteter.

Flickkropparna gestaltas i de studerade bildsekvenserna med kontroll över sina kroppar. De skildras trotsa gravitationens dragningskraft, eftersom det är en förutsättning för att de skall föreställa agera inom en sportzon. Detta exemplifieras i bildsekvenserna genom att de gestaltade flickkropparna attackerar rörelseriktningen för bollens form. Sportens regler och spelets karaktär definieras utifrån vilka möjligheter som finns inom varje zon när det gäller förutsättningar att använda sina kroppar för att precisera bollens riktning, eller från att hindra att bollen faller till marken. Flickkroppar skildras i bildsekvenserna med möjligheter att använda all sin kroppsstyrka och de gestaltas utnyttja varje kroppsdel för

## TECKNAD TOMBOY

att nå sitt mål. Ett outtalat mål i spelrörelsen består i att övervinna gravitationens kraft.

Maskulina förhållningssätt formar sättet som deras agerande gestaltas i form av hur de rör sig i rummet och på vilka platser deras kroppar är placerade. Jag menar att skildringen av kvinnokropparna i bildsekvenserna kan beskrivas förhålla sig till en speluppgift. Det är ett spel som existerar utan de spelanden varför deltagarna måste anpassa sig och vara *i* spelet.<sup>242</sup> Den tecknade tomboyen är situationen som gör en kvinnokropp i en maskulint stämd spelsituation. Gravitationens dragningskraft skapar spelrörelsen inom en sportzon. Det är också gestaltningen av gravitationens dragningskraft som framför allt skiljer tomboymotivet i sportmanga från tomboymotivet i fantasymanga och science fiction manga där andra lagar för rörelse gäller, vilket jag skall återkomma till.

Rudolf Arnheim menar att gravitationskraften är en kraft som skapar asymmetri eller ordning i de utrymmen vi vistas i.<sup>243</sup> Han belyser även att gravitationens dragningskraft skapar känslan för vad som är upp och ned:

In the field of forces pervading our living space, any upward movement requires the investment of special energy, whereas downward movement can be accomplished by mere dropping, or by merely removing the support that had kept the object from being pulled downward.<sup>244</sup>

Kompositionerna som skildrar basebollscenerna är genomarbetade på ett sätt där en enhetlig bild skapas på varje helsideuppslag. Trots att liknande situationer skildras i kompositionerna - situationer som innehåller likartade rörelser - har varje bildruta komponerats med varierade former, vilket jag visar i denna studie är ett kompositionellt grepp som är vanligt förekommande i manga. De diagonala linjerna dominerar och gestaltar gravitationens dragningskraft i en diagonalt nedåtgående riktning. Spelrörelsen bestämmer ramen för de gestaltade kropparnas stilar. Inom sportzonen trotsar de spelanden gravitationens riktning för att skapa tillfälliga mönster i det ”luftrum” som skapas i kroppars(människokroppar och andra kroppar) rörelse uppifrån och ned.

## QUEER ZON

I en sportutövande akt gäller det att skaffa sig kunskap om hur gravitationen påverkar kroppen genom övning – repetition av moment - och genom att lära känna de redskap som används i sporten, exempelvis bollen eller basebollracket. När det gäller de rörelser som skildras i bilderna som föreställer ett basebollkast är det ett antal detaljer som upprepas om och om igen i återkommande bildsekvenser. Dessa gestaltar en likartat framställd scen, men i skilda situationer. Genom att gestaltade flickkroppar och pojkroppar skildras med likartade kroppsliga stilar i de skilda situationerna menar jag att ett kalejdoskopiskt kön och en queer process blir synbar. Här uppvisas brott när det gäller *konventionsuppsättningar* av feminina och maskulina kroppsliga stilar i spelrörelsen, där kön manifesteras genom upprepningar och repetition.<sup>245</sup> Materialet exemplifierar hur tomboymotivet materialiserar queerprocesser i manga. I enlighet med Butlers beskrivning av kön som imitationer utan original, med drag som en akt som parodierar kön och en ”fantasy of a fantasy”, uppstår nya förståelser om visuella framställningar av kön då kvinnokroppen gestaltas i en situation där konventionellt maskulint stämde kroppsliga stilar inom en basebollzon förvandlas till nya förståelser. Gadamer skriver även om ”spelarens spontana strävan efter upprepning”, då han menar att ”självförnyelse” är en viktig komponent för att ett spel skall ta form.<sup>246</sup> Aoba är inkastad i en situation där ett tjejkast inte är möjligt om hon skall ”nä fram till sin egen självframställning” som tomboyfigur.<sup>247</sup> Återigen är det möjligt att koppla detta till det kalejdoskopiska, eftersom nya mönster för kroppens betydelser skapas vid varje relation med materia i kontakt med de konturer som definierar en människoframställningar. Gadamer menar att konst kan betraktas som ett spel där själva spelet är subjektet och inte spelarna eller konstnären.<sup>248</sup> På så vis förändras spelarna i skilda spel vilket kan relateras till orientering i skilda situationer och inom queera zoner. Huvudargumentet som framförs är därför att figuren Aoba, en tecknad tomboy och exempel på vad Butler kallar ”gender parody”, således synliggör ett kalejdoskopiskt kön. Detta tydliggörs med Butlers ord när hon beskriver subversiva kroppsakter: ”the original identity after which gender fashions itself is an imitation without an origin”.<sup>249</sup> Detta

skapar enligt Butler en ständig desorientering som öppnar för det kalejdoskopiska könet, som möjliggör nya betydelser i skilda sammanhang.<sup>250</sup>

I *Cross Game* materialiserar framställningen av figuren Aobas rörelser kalejdoskopiska kroppsliga stilar. Upprepningen av rörelserna i basebollkastet skapar förnyade mönster för kroppsliga stilar, motbilder till - ”att kasta tjejkast”. I skildringen av Aoba är det möjligt att i stället identifiera en kropp vilken i första hand agerar som en kastare inom en basebollzon. Spelrörelsens visuella mönster formas och omformas genom att en kvinnokropp gestaltas inom en maskulint stämd zon. Hur ser detta mönster ut? Jag skall nu beskriva de detaljer vilka bör ingå i gestaltningen av en rörelse för att den skall föreställa ett basebollkast.

### **Kasta basebollkast**

Aoba lyfter sina händer ovanför sitt huvud och håller den högra handen dold bakom en stor basebollhandske vilken täcker hennes vänsterhand. Hon höjer i nästa sekvens sitt ena ben i en vinkel framför kroppen. Huvudet är vridet åt vänster över ena axeln, som hon böjer uppåt. I nästa rörelse håller hon högra handen höjd till höger om kroppen, bakom nacken och med armen lätt böjd. Den vänstra handskförsedda handen vilar mot midjan. I alla bildsekvenser förstärks Aobas rörelser med olika tekniker för att teckna linjer som antyder fart och kraft i hennes kropp som hon överför till bollen. Fartlinjerna följer riktningen i Aobas kroppsrörelser och blick. Kroppens rörelser förstärks förutom linjerna som anger fartränder och kraftränder, även med kontraster i ljus och mörker, med syftet att framhäva olika grader av energi och kraft som skapats av rörelserna som Aoba har genererat. På så vis utgör linjerna tecken för rörelsernas energi och kraft, men även rörelsernas hastighet.

Kraften i Aobas rörelser förstärks även genom att delar av hennes kropp hamnar utanför konturerna som har funktionen att markera bildrutans gränser. Energin i Aobas kast illustreras av vita fält runt den punkt som skall utgöra kraftens centrum, platsen där bollen placerats av Aoba. Fartränder strålar ut från Aobas kropp likt solstrålar, men centrum för kraften är placerad i den cirkel som föreställer bollen. Kraften i

## QUEER ZON

bollen som skall föreställa emanera från Aobas kropp färdas i riktning med bollen och riktningen förstärks med fartränder. Sätten med vilka kroppens rörelser gestaltas kan beskrivas som en reaktion på momentet precis efter att Aoba placerat all sin kraft i bollens fart - momentet då hon släpper den. När hon släpper bollen påverkas hennes kraft av motkraften i gravitationens dragningskraft. Kroppen är i detta moment vriden i en spirälrörelse runt det vänstra benet då Aoba i nästa moment kommer att landa på det andra benet för att fånga upp gravitationens kraft som hon trotsat i momentet då hon kastade bollen.

Aoba skildras i bilderna stadigt förankrad i gravitationens kraft, i samma rörelse då hon samtidigt är i färd med att försöka trotsa den. Hon tar sats mot marken för att samla kraft att utföra sitt kast. Flera bildrutor är framställda med en vertikal form för att förstärka farträndernas riktning. Bildkompositionen ändras i de bildsekvenser där Aoba skildras som några år äldre. Rörelserna är fortsatt horisontala, men linjerna som bildar ramar till bildrutorna diagonala. Dessa diagonaler löper i motsatta riktningar vilket skapar en zig-zag rörelse.

I bilderna som skildrar Aobas rörelser när hon utför ett basebollkast finns ingen tvekan i hur hon skildras använda sin kropp. Hon sträcker på armar och ben, vrider kroppen, använder tyngden i sin egen kropp för att låta kraften följa med i bollen riktning. Sammanfattningsvis använder hon hela sin kropp och hennes armar skildras inte bundna tätt intill hennes kropp.

## Sportflickor och aggression

Nästa steg i analysen bestod i att jämföra basebollflickan Aobas rörelser med två andra karaktärer hämtade från bildsekvenser ur sportmanga. Den första figuren jag valt föreställer flickan Katsuki Mizutani och är hämtad från boxningsmangan *Katsu*, som är skapad av samma konstnär som Aoba i *Cross Game*, Mitsuru Adachi(BILD 14, 15, 16, 17).<sup>251</sup> Den andra figuren är flickan Nobara i volleybollmangan *Crimson Hero* av Mitsuba Takanashi(BILD 21). *Katsu* och *Cross Game* klassificeras som manga för

pojkar. *Crimson Hero* är klassificerad som en manga för flickor. Adachis berättelser domineras i mycket högre grad av detaljerade skildringar av sportscener. En skildring av momenten i en basebollmatch kan uppta tjugotals sidor. I exemplet från basebollmanga hävdar jag att de studerade bildexemplen visar hur tomboymotivet materialiserar queerprocesser, då tomboyen gestaltas spela baseboll inom en maskulint stämd zon. I boxningsmangan *Katsu* materialiserar tomboymotivet queerprocesser i en maskulint stämt zon i form av utåtagerande aggressivitet, aggressivitet riktad mot andra kroppar. Katsuki Mizutani slåss mot kroppar vilka visuellt ger sken av att vara henne överlägsna i styrka och storlek. Hon skildras i bildsekvenserna besitta en queer zon, där hon inte flyr sitt motstånd. Gestaltningen av kvinnokroppen på flykt från aggressivitet riktad mot henne i stället för att utgå från henne, menar jag utgör en trop inom en bredare samtida internationell populärkultur. Det existerar emellertid motbilder till detta i form av framställningar av utåtagerande aggressiva kvinnofigurer inom samtida populärkultur i Asien, som även spridit sig till den tidigare USA-baserade populärkulturen – bland annat genom manga, anime, spelfilm och dataspel. Här är huvudpersonerna ofta är kvinnliga karaktärer, vilka skildras i rollen där de är kapabla att försvara sina egen kroppar mot aggressioner riktade mot dem.

Flickan Katsuki Mizutani i boxningsmangan *Katsu* använder den kraft hon har i sin kropp att försvara sig och agerar dessutom likt en beskyddare för karaktären föreställande hennes pojkkompis. Hon utgör en motbild till den framställning som utgörs av tropen inom populärkultur där kvinnokroppen återskapas som ett våldsoffer.

I volleybollmangan *Crimson Hero* har själva sportmomentet en mindre framträdande roll. Huvudpersonen Nobaras största intresse är att spela volleyboll och i berättelsen kämpar hon för att återskapa det nedlagda volleybollaget för flickor på sin skola. Dessutom kämpar hon mot sin mamma, eftersom mamman inte vill att Nobara skall spela volleyboll, utan i stället kräver att hon skall arbeta på familjens restaurang i traditionella japanska kläder. Nobaras kamp för att ha möjligheten att befinna sig i en queer zon utgör berättelsens kärna i *Crimson Hero*, medan



## QUEER ZON

flickorna i Adachis bilder, Aoba och Katsuki Mizutani kliver in i den utan att någon av de andra karaktärerna protesterar.

### **Slåss som en tomboy**

Jag har närmare studerat tre bildsekvenser där flickan Katsuki Mizutani slåss alternativt boxas i *Katsu*. Precis som var fallet i de studerade bildsekvenserna som föreställde basebollflickan Aoba, så är Katsuki Mizutani omgiven av figurer som föreställer manskroppar i bildsekvenserna som valts ut. Huvudpersonen i berättelsen jämnårig pojke, vilket också det är i paritet med Aobas relation till pojken Ko i *Cross Game*. Nobara i *Crimson Hero* däremot är snarare *placerad* i en miljö där hon befinner sig i ett sammanhang omgiven av pojkar, men i berättelsen söker hon sig till en gemenskap med andra flickor i syfte att starta ett volleybollag för flickor. I bilderna från både *Katsu* och *Crimson Hero* finns vissa återkommande element från skildringen av Aoba och pojken Ko i *Cross Game*, som beskrevs ovan. Vi ser en tomboy skildrad med en flickkropp, som gestaltas bete sig som en pojke och placerar sig inom en zon där kvinnokroppen inte vanligtvis agerar. Det finns i alla berättelserna en pojke som står vid sidan om och betraktar den aktiva flickan på avstånd, med viss nyfikenhet. I berättelserna omgrupperas betydelsen av kön flera gånger i bilderna.

De bildsekvenser jag valt ut från boxningsmangan *Katsu* skildrar scener där flickan Katsuki Mizutani slåss mot en äldre pojke, men även bildsekvenser där flickan Katsuki Mizutani mot den jämnåriga pojken Katsuki Satoyama. Jag inleder med en beskrivning av sekvensen där hon slåss mot den äldre pojken. I dessa scener överdrivs olikheterna mellan flickan Katsuki Mizutanis och hennes manlige motståndare när det gäller proportioner och anatomi. En form som föreställer en knuten hand är placerad tätt intill hennes ansikte, där den knutna handen är lika stor som hennes ansikte. Den dramatiska närheten mellan Katsuki Mizutanis ansikte och den stora knutna handen är placerad mycket tätt intill hennes ansikte skapar en stark intensitet i bilden. Spänningen är starkare i mellanrummet som uppstår innan huvudpersonen blir träffad i ansiktet av

## TECKNAD TOMBOY

motståndarens slag än momentet efter. I bildsekvensen gestaltas en kamp mellan en kvinnokropp - eller snarare flickkropp - och en visuellt betydligt muskulösare och proportionerligt större manskropp. Det är mannen som attackerar flickan. Om detta hade varit en konventionell skildring av våld mot personer med kvinnokroppar i fiktiva visuella framställningar, skulle flickan antagligen ha skildrats som hjälplös. Den skyddslösa kvinnokroppen som utsätts för fysiskt våld beskrev jag ovan som en återkommande trop i fiktionen. I många finns emellertid bilder vilka skapar motbilder till denna trop. Den manlige huvudpersonen, Katsuki Satoyama, skulle i en konventionell skildring bete sig mer heroiskt och han skulle orädd ge sig in i slagsmålet för att rädda och beskydda flickan Katsuki Satoyama. I stället framställs i skildringen en person med kvinnokropp försvara sig själv och dessutom gå till motattack. Den gestaltade flickan i den här scenen räddar sig själv. Pojken som är huvudperson i berättelsen betraktar förundrat denna ovanliga situation.

Framställningen av flickans kroppsdelar är fragmentiserade i scenen där slagsmålskildringen är i fokus. Delar representerar helheten för att ange hennes position i slagsmålet. Här skildras inte en stereotyp visuell framställning av fragmentiserade kvinnokroppar, där kroppsdelar sexualiseras för att behaga betraktarens blick. I stället är syftet med fragmentiseringen av kvinnokroppen här i stället att göra detaljerna i boxningssekvenserna tydliga. Spelrörelsen är det viktiga i skildringen. Den fragmentariska skildringen av flickan Katsuki Mizutanis kropp är tecken för boxningsmatchens visuella sekvenser. Hur ser en kroppslig stil ut som skall föreställa en boxningssituation? Det är dessutom så att även den kraftige mannens kropp framställs fragmentariskt i dessa bildrutor. Även syftet med fragmentiseringen av hans kropp tydliggör en slagsmålsrörelse. Den fragmentariska framställningen av kroppar har här på ett plan inget syfte att göra kön till en synbar identitet, utan i stället att ge betraktaren en illusion av att befinna sig i slagsmålet. Det finns emellertid ett antal bildsekvenser i både *Katsu* och *Cross Game* där kvinnokropparna sexualiseras genom att avpersonifiera karaktärerna och endast zooma in

## QUEER ZON

på fragment som är sexualiserande, vilket kan sägas tillhöra *konventionsuppsättningen* för manga där publiken i första hand är pojkar.

### **Punktomboly**

Karaktären Nobara i volleybollmangan *Crimson Hero* skulle kunna beskrivas som en punkversion av den sportande tomboyen. Det första problemet hon stöter på i berättelsen i sin förväntade kvinnoroll exemplifieras av pressen och förväntningarna hon har hemifrån. Det andra problemet hon brottas med är skolmiljön där hon återigen hamnar i den roll hon försökt fly från, då hon måste laga mat, städa och tvätta åt pojkarna som en kompromiss för att få uppnå sin dröm att spela volleyboll. Hennes tredje problem när det gäller kön som synbar identitet gestaltas genom att hon skildras med ett utseende dominerat av maskulina tecken. Jag har studerat ett antal bildsekvenser där hennes hemmiljö introduceras, skildrar hennes främmande roll i gränsland genus genom att se ut som en pojke och föreställa en kvinnokropp, samt bildsekvenser som skildrar hennes kroppsliga stil då hon befinner sig inom en sportzon.

Den bildsekvens jag valt ut där volleybollflickan Nobara skildras stöta på motstånd på grund av sitt maskulina utseende gestaltas genom ett slagsmål med en betydligt större pojke i inledningen av berättelsen. Orsaken att de slåss är Nobaras synbart queera identitet som väcker oro, det vill säga i en situation som skildrar henne se ut som en pojke men agera som en flicka. Nobara går in på flickornas toalett och skrämmer en annan flicka, eftersom flickan tror att Nobara är en pojke. Slagsmålet startar då pojken Yushin skall läxa upp Nobara i tron att hon är en pojke som tagit sig in på flickornas toalett. I bildsekvensen som studerats inleder karaktären Yushin slagsmålet genom att skildras gripa tag i axlarna på Nobaras dunjacka och kasta henne i en rörelse mot badrumsdörren. Yushin och Nobara omges av tecknade fartränder i samma riktning som Yushin trycker Nobara mot dörren. Nobara skildras försvara sig genom att inledningsvis sträcka fram sitt vänsterben framför det högra benet. Hon böjer därefter sin överkropp framåt och svingar iväg ett knytnävsslag som träffar Yushins kind. Yushin har i bildrutan fallit bakåt i riktningen som Nobaras slag har träffat honom. Nobara är omgiven av

## TECKNAD TOMBOY

fartränder tecknade i samma riktning som hennes slag. Runt Yushin är ett vitt fält tecknat med omgivande linjer. Ränder är tecknade på hans kind, förmodligen för att markera en rodnad på platsen där Nobaras slag träffat honom. Här skildras återigen en flicka som försvarar sig själv. Förvecklingen är dock påtagligt närvarande.

Jag har även valt att studera två bildsekvenser där Nobara befinner sig mitt i en rörelse som är förknippad med utövande av volleyboll. Den första bildsekvensen föreställer hur Nobara svävar med sin kropp ovanför marken då hon kastar sig och sträcker sig raklång efter en volleyboll för att stoppa dess färd mot golvet. Hennes kroppslängd skildras utsträckt över flera bildrutor och korsar flera ramar. Med sin vänstra hand tar hon spjörn mot marken, då resten av kroppen svävar i luften. Marken är inte tydligt markerad i bilden. Enda tecknet som markerar formen för golvet är utformningen av Nobaras hand, som är vinklad på ett sätt som anger att hon använder marken som stöd mot golvet. Även hennes fingrar på samma hand korsar ramarna på två bildrutor. Den högra handen sträcker Nobara ut framför sig för att nå volleybollen. Bilduppslaget innehåller visserligen flera bildrutor, men dessa har ingen som helst inramande eller narrativ funktion. Dess funktion är snarare en dekorativ samt förstärker rörelsen i bildsekvensen.

I den andra bildsekvensen som studerats då Nobara skildras träna volleyboll med sitt lag utför hon i bilderna en så kallad ”crossover”, vilket är en rörelse där man attackerar bollen genom att ta sats från banans mitt och springa tvärs över banan för att samla kraft att attackera en boll vid nätets högerkant (BILD 21). Till att börja med ser vi en bild av hela Nobaras kropp där hon tar sats och springer. Därefter skildras en bild som föreställer hela rörelsen genom att bilden av Nobaras kropp upprepas fem gånger inom samma ruta i olika positioner, som en serie av varje moment i hennes rörelser i ”crossovern”. Framför Nobara är nätets ruttmönster tecknat. Marken är antydd med skugga och en linje. I bildrutans översta del ser vi tre cirklar som illustrerar bollen som Nobara är på väg att attackera. Längst till höger finns en förminskad bild av den rörelse som beskrevs i den första bollen, när Nobara precis skulle börja springa. I den tredje figuren som föreställer Nobaras ”crossover” ser vi

## QUEER ZON

hur hon böjer på knäna ytterligare och även böjer ner överkroppen för att ta sats och hoppa. I den fjärde bilden är hon på väg uppåt. Det högra knäet är höjt upp mot magen. Det vänstra benet är helt utsträckt ner mot marken som hon nu befinner sig en bit ovanför. Hon har vänsterarmen böjd framför sig och högerhanden hamnar bakom henne då hon vrider bak höger axel. I sista figuren som föreställer henne i denna serie är hennes ansikte i höjd med nätet:s övre del. Kroppen är mer vriden. Högerknä är fortfarande lyft men är nu lite lägre. I stället har hon sträckt ut vänster armen så långt det går i bollens riktning. Högerhanden är i höjd med ansiktet. I alla bilderna saknas detaljer i Nobaras ansikte.

Här tar flickan Nobara inte bara plats genom att placeras i bildens centrum som bildens huvudperson. I stället upptar bilden av Nobara *hela* bilden och dessutom i upprepad form. Intressant är också att hennes kropp inte är fragmentiserad i någon av framställningarna, vilket är fallet i skildringarna av sportrörelsen när det gäller baseboll och boxning som beskrevs ovan. Hon skildras springa tvärs över planen, något som illustreras med att bilden av henne upprepas fem gånger. Figuren rör sig från höger i bilduppslaget och rör sig mot vänster, genom att hennes gestalt förstoras för varje upprepning, vilket medför att hon skenbart rör sig närmare betraktaren, som tecken för hennes placering i rummet. Hon springer beslutsamt och därefter skildras hon i en rörelse där hon tar kraft för att hoppa upp i luften ovanför nätet i syfte att sträcka sig mot bollen och attackera den. Hon rör sig på en stor yta från ena sidan i rummet till den motsatta för att hämta kraft att påverka bollens riktning. Hon använder hela sin kropp, hon attackerar bollen och hon använder precision när hon träffar bollen och lyckas få den innanför planen i syftet att den skall landa på motståndarnas planhalva på andra sidan nätet.

Beskrivningen av Nobaras rörelser i situationen då hon skildras befinna sig inom en volleybollzon är intressant att jämföra med Youngs beskrivning av hur en kvinnokropp som socialiserats in i en feminin kroppslig stil och inte placerats i en sportzon beter sig i en liknande situation. Så här beskriver hon ett exempel från en undersökning när det gäller hur kvinnor rör sig när de spelar volleyboll. Eftersom softball är

## TECKNAD TOMBOY

relaterat till baseboll är detta citat även intressant att relatera till Aobas basebollrörelser:

Thus, for example, in softball or volleyball women tend to remain in one place more often than men do, neither jumping to reach nor running to approach the ball. Men more often move out toward a ball in flight and confront it with their own countermotion. Women tend to wait for and then *react* to its approach, rather than going forth to meet it. We frequently respond to the motion of a ball coming toward us as though it were coming *at* us, and our immediate bodily impulse is to flee, duck, or otherwise protect ourselves from its flight. Less often than men, moreover, do women give self-conscious direction and placement to their motion in sport. Rather than aiming at a certain place where we wish to hit a ball, for example, we tend to hit it in a “general” direction.<sup>252</sup>

Detta sätt att röra sig beskriver Young som typiska för kvinnokroppen i en kontext hon beskriver där betydelsen formuleras utifrån kulturella, sociala och materiella förutsättningar. Jag har valt att sammanfatta dessa rörelsemönster som; *kraftlösa rörelser, rörelser utan bestämd riktning* och en *instinkt att fly* eller *skydda kroppen hellre än att bemöta motståndet*. Det innebär också att ha *sämre precision* och därmed minskad lämplighet för bollsporter. Bildsekvenserna som studerats som skildrar Aoba och Nobara är utvalda där flickkroppar är placerade inom queera zoner i förhållande till den feminina kroppsliga stil som Young beskriver. Exemplet bekräftar Youngs tes att kvinnokroppar inte kan definieras med en speciell kvinnlig essens som exempelvis ”tjejkast”. Det är situationen som skapar en feminin kroppslig stil och studierna en tomboy inom en queer zon visar att ett kalejdoskopiskt kön artikulerar att kön som synbar identitet ständigt formuleras och omformuleras i skilda situationer. Sara Ahmed skriver:

The work of inhabiting space involves a dynamic negotiation between what is familiar and unfamiliar, such that it is still possible for the world to create new impressions, depending on which way we turn, which affects what is within reach. Extending into space also extends what is ‘just about’ familiar or what is ‘just about within reach.’<sup>253</sup>

## QUEER ZON

De tecknade tomboys studerade i avhandlingen utmanar den kroppsliga stilen inom en sportzon som antingen kvinnlig eller manlig, i stället är det lämpligare att beskriva den som kalejdoskopisk, eftersom den skiftar i skilda situationer. Den queera zon jag menar att de karakterer jag studerar befinner sig i är en plats där kvinnokroppar skildras med *kraftfulla rörelser, med bestämd riktning, i en attackerande rörelse mot ett yttre ting.*

Hittills har bilder av sportande tomboys beskrivits. Idrott är en avgränsad zon som utgörs av begränsad lek med bestämda regler som går ut på att mäta hur de deltagande kan använda sina kroppar, antingen individuellt eller kollektivt för att uppnå ett mål. De flesta sporter bygger på att användarna tävlar med sina kroppar och det är definitivt fallet i de sporter som skildras i de bilder som studerats här. Idrottens zon består också av zoner inom vilka sporten utövas, det vill säga sportarenan eller sportplanen. I sportmangan är miljön en sportarena och det är reglerna inom planens gränser som gäller. De flesta av de närmare beskrivningar som presenterats här är gjorda utifrån bildsekvenser som skildrar en scen inom en sportzon och där rörelserna kan beskrivas som registrerade utifrån den sport som utöva. Olika former av tillåtna kast och slag inom varje sport begränsar hur figurernas individuella rörelser är möjliga att framställa. Det är viktigt att uppmärksamma att i dessa bilder är det mest framträdande för bildens betydelse att den innehåller rörelser som definierar vilken sport det handlar om och därför kan det ifrågasättas om bilderna skildrar rörelser utanför gränsländ genus. Kroppens rörelser och placering i rummet är begränsat av respektive idrotts regler. Hur karaktärerna placeras i rummet är beroende av utifrån vilken position de utövar sin idrott. För varje sportgren finns ett antal bestämda rörelser, som inte behöver vara regelsatta, men som är nödvändiga för att utföra sporten på ett framgångsrikt sätt. Exempelvis har kastaren i baseball speciella metoder att röra sin kropp efter ett visst mönster för att göra det perfekta kastet. Detsamma gäller hur volleybollspelaren hoppar framför nät för att blockera motståndarna från att få bollen över nätet och det gäller även olika tekniker boxaren använder för att få en bra träff eller avvärja motståndarens slag.

I sportens rum finns alltså regler för hur kroppen får användas när det gäller rörelse. Konstnären begränsas av dessa regler när kroppens rörelser åskådliggörs i bilderna som föreställer en viss sport, annars förstår inte betraktaren vilken sport det rör sig om. När det gäller skildringen av bilden av en viss sport är gränsöverskridanden inte tillåtna även om det är möjligt. Men om konstnären ändå skulle ändra vissa tecken så finns en stor risk att förlorar sportleken sin betydelse. Om en tennisspelare eller en volleybollspelare skildras sparka en boll i bilderna förlorar bilderna betydelsen av en tennismatch eller volleybollmatch. Detta var ett övertydligt exempel, men det gäller alla små detaljer när det gäller hur rörelserna skildras i bilderna som skall återge en speciell sport. Annars blir betraktaren misstänksam. Det kan möjligtvis uppstå en ny sport.

I bilderna som analyseras från fantasymanga är däremot förutsättningarna för skildringen av kropparnas rörelser i viss mån friare och tillsynes mer obegränsade. De är inte begränsade av regler när det gäller rörelser som bilderna av de sportande flickorna var och de är inte heller begränsade av fysikaliska regler. Konstnären måste inte skildra kropparna i rörelser som är fysiskt realistiska eftersom mottagarna är med på att det är personer i en fantasyberättelse de betraktar. De ramar som finns är att de skall passa in i det skikt av en fiktiv verklighet som gäller i just den berättelse de har placerats i av konstnären. Det är rimligt att anta att här finns mer utrymme att prova större variationer i framställningen av könsskillnader och spelreglerna borde vara mer anpassade till kalejdoskopiska könsskillnader, det vill säga variationer i ständig rörelse, rörelse inom en queer zon.

### Krigarprinsessornas seriösa lek

I manga för flickor är humor generellt inte lika vanlig som i manga för pojkar. Det kännetecknade är i stället vad jag kallar *seriös lek*, inspirerad av Donna Haraways förklaring av cyborgens som ”serious play”.<sup>254</sup> I *Cross Game*, som vänder sig till pojkar, är det pojken Ko som står för det humoristiska. Han är i bilderna klädd i en keps busigt på sned och med



## QUEER ZON

ett ständigt leende på läpparna. Humorn ligger även i att han får en typ av roll som antihjälte eller underdog i sin roll gentemot Aoba. Det finns också en form av humor i det faktum att en flicka framställs starkare än alla pojkar i en mansdominerad sport som baseboll. Beträktaren kan skratta åt pojkarnas tillkortakommande i bilderna då de tappar ansiktet inför en flicka. Hur kan än flicka kasta snabbare, med större kraft och med större precision än alla pojkarna? Vad är det i så fall som skiljer pojkarna från flickorna? Karaktären Aoba som tecknad tomboy befinner sig i en queer zon inom basebollplanens arena där hon är synbar både som kvinnokropp och som en skicklig basebollspelare, vilket materialiserar maskuliniteter genom basebollzonens karaktär av en maskulint stämd situation. Gestaltningen av hennes flickkropp på dessa platser ifrågasätter hon *konventionsuppsättningarna* för kön.

De seriösa krigarprinsessorna täcker flera begrepp inom manga, till exempel *Battling Beauties* och *Magic Girls*. Krigarprinsessan som trop har en bakgrund som sträcker sig långt tillbaka i tiden och korsar geografiskt och kulturellt avgränsade områden - från grekiska Amazoner och Valkyrior inom nordisk mytologi till de isländska sagornas sköldmör och den kinesiska legenden om Huan Mulan, flickan som tar sin faders plats i som krigare i kinesiska armén. I dag är krigarprinsessor ett återkommande motiv i populärkultur världen över och det finns flera exempel i manga. I manga har vanligtvis krigarprinsessorna övernaturliga krafter och de rör sig på platser utanför både hemmets och skolans trygga zon. De utmanar på detta vis gränserna för barndomens zon. Det kan beskrivas som att de leker vuxna och som en förberedelse för tillträde inom vuxenzoner. Sättet vuxenvärlden skildras i manga menar jag kan betraktas som en parodisk och ironisk skildring av vuxenvärlden sett ur ett barnperspektiv. Då Haraway beskriver cyborggen som ”serious play” beskriver Butler görandet av kön som ”gender parody”.<sup>255</sup> Även Butler använder sig av begreppet ”play” i sin diskussion:

No longer believable as an interior ”truth” of dispositions and identity, sex will be shown to be a performatively enacted signification (and hence not ”to be”), one that, released from its naturalized interiority and surface, can occasion the parodic proliferation and subversive play of gendered meanings.[...], to make gender

## TECKNAD TOMBOY

trouble[...]through the mobilization, subversive confusion, and proliferation of precisely those constitutive categories that seek to keep gender in its place by posturing as the foundational illusions of identity.<sup>256</sup>

Utifrån detta tolkas här krigarprinsessornas rörelser som seriösa lekar eller snarare *subversiva seriösa lekar* med exempel från framför allt fantasymangan *Revolutionary Girl Utena*.<sup>257</sup> Utena i bestämmer sig för att bli prins och frågor som ställs i berättelsen är om hon leker pojke eller om hon föreställer en kvinnlig prins. Att låtsas är en viktig komponent i framför allt lek, men även i spel. Gadamer jämför detta med skådespelet där åskådaren måste föreställa sig att skådespelarna gestaltar rollkaraktärerna och låtsas glömma personerna bakom dessa, för att spelet skall fungera.<sup>258</sup> På samma sätt öppnar bilderna i manga världar för läsaren att orientera sig i sin fantasi angående platser de ännu inte orienterat sig i. Det som studeras här är hur olika vägar åskådliggörs när det gäller möjligheterna att orientera sig i en tänkt queer zon för en flickkropp i maskulint stämnda situationer.

Kännetecknande för krigarprinsessorna är att de utför en kamp där de är pressade att utföra någon form av våld och försvara sig fysiskt. Krigsfältet utgör ytterligare ett exempel på en maskulint stämmd plats kvinnokroppar traditionellt exkluderats från och eventuellt skyddats från. De feminint stämnda situationerna inom krigsfält utgör då i stället återigen framför allt offerzonen. Däremot har manskroppar ansetts generellt mer lämpliga att agera krigare än kvinnokroppar, vilket ironiskt nog även placerar dem i en offerroll, då krig i högre grad en sport är ett spel med förlorare.<sup>259</sup> Berättelserna om krigarprinsessorna har emellertid ofta stark symbolisk innebörd och kriget kan handla om personliga strider i karaktärernas individuella kamp. I en mangakontext föreställer krigarprinsessan vanligtvis en till det yttre feminin flicka som intar en maskulin roll. Vanligtvis beskriver berättelserna en kvinnokropp skildrad klädd i konventionellt maskulina kläder. Hon intar plats utanför kvinnokroppens tilldelade zon och skildras undersöka ett vint viste bortom spelet där könsskillnadernas gränser utgör regelverket, gränsland genus. Därför kan det också beskrivas som en seriös lek där flickorna samtidigt som de leker vuxna även leker med *konventionsuppsättningarna* för

## QUEER ZON

feminina och maskulina kroppsliga stilar i syfte att orientera sig i sina egna kroppars begränsningar.

Begreppen "Battling Beauty" och "Hyper-girl", som också används i detta kapitel, har jag hämtat från Mari Kotanis artikel "Metamorphosis of the Japanese Girl" (2006).<sup>260</sup> "Battling Beauty" kan definieras som en tomboy, utifrån sina aktioner i berättelserna, eftersom hon är aktiv, slåss, krigar, tar plats och är i ständig rörelse. Hon agerar i situationer som konventionellt är definierade som zoner där manskroppar synliggörs. "Battling Beauty" står dessutom alltid i centrum och har många beundrare och beundrarinnor omkring sig då hon intar en uttalat beskyddande roll. De "Battling beauties" eller seriösa krigarprinsessor jag studerar är Utena från *Revolutionary Girl Utena* (BILD 18, 19, 20, 22) och Nausicaä från *Nausicaä of the Valley of the Wind* (BILD 23). De utgör två mycket välkända fiktiva figurer i en mangakontext. Nausicaä är en prinsessa, men hon exemplifierar inte stereotypen för en prinsessa. Nausicaä har liksom Utena alltid ett eller flera vapen i sin närhet. Hon använder sin kropp för att kriga, slåss och beskydda. Utena utgör huvudfokus i studien av krigarprinsessor och Nausicaä analyseras som jämförande exempel. Utena och Nausicaä kämpar båda på sätt och vis för att rädda hela världen från kaos och undergång. "Battling Beauty" skildras bete sig som tomboyfigurer, men framställs samtidigt i bildsekvenserna med flera tecken på anatomi som skapar förutsättningar att tolka dem i första hand med en flickkroppens anatomi och kön som synbar identitet. Därför kan även flickan Katsuki Mizutani i *Katsu* beskrivas som en "Battling Beauty". Tecken för femininiteter dominerar deras klädsel och frisyr, men däremot inte deras kostym i sin helhet, vilket jag skall återkomma till i kapitel 6.

Mari Kotanis beskriver "Battling Beauty" på följande vis:

The Battling Beauty is another version on the boyish girl. She initially appears pliant and extremely effeminate, but this is only on the surface; she is in fact a dynamo.<sup>261</sup>

"Battling Beauty" är en variant av tomboyen som med sina yttre tecken för kostym när det gäller kläder och frisyr hamnar innanför det stereotyp

## TECKNAD TOMBOY

feminina, men genom skildringar av hennes beteenden, rörlighet och rumslighet placeras hon innanför gränser som vanligtvis definierar unikt maskulina zoner. ”Battling Beauty” är också ’söt’, ett ord som passar bättre än exempelvis ’vacker’, eftersom ’söt’ konnoterar flickaktig femininitet. ’Söt’ beskriver dessutom bättre figurernas uttryck för femininitet än de engelska begreppen ’Beauty och ’Beautiful’. ’Söt’ är det begrepp som ligger närmast översättningen på det japanska begreppet “kawaii”, som har utvecklats ur den visuella kulturen existerar runt manga för flickor:

This ’Kawaii (cute)’ culture developed mainly through shōjo (girls’) culture. Japan may be rare in the way its society is influenced by media, which is developed based on gender, especially targeting young women and girls.<sup>262</sup>

Detta knyter också an till Kaori Chinos analys av det feminina som ideal i japansk konsthistoria. Även när det gäller manga för flickor och ’kawaii’ har ett feminint visuellt uttryck fått en framträdande positiv position i japansk bildkultur. Utena i *Revolutionary Girl Utena* representerar, som titeln antyder, en revolt mot konventioner. Hon får problem med rektorn för att hon protesterar då hon väljer att klä sig i en skoluniform för pojkar. Utena använder också ett personligt pronomen på japanska, ’boku’, som egentligen anger en manlig talare. Bildmässigt uttrycker hon emellertid ingen maskulinitet. Man skulle också kunna kalla ”Battling Beauty” för en solitär. Hon följer inte i någon annans fotspår. Utena och Nausicaä lever båda i en värld som är centrerad på deras egen person. De representerar en omedveten fantasi om sin egen allsmäktighet. Framför allt representerar karaktären Utena en utlevelse av fantasin om att inte behöva acceptera kön som en fast synbar identitet.

Utena bestämmer sig för att bli prins, samtidigt som hon behåller drömmen om ”Prinsen” som skall rädda henne. I berättelsen trotsar Utena konventionerna kring maskuliniteter och femininiteter gällande på skolan där hon går. Hennes visuella uttryck visar emellertid inga tecken på maskuliniteter. Hennes ben tar i flera av bilderna upp en stor plats i bildrutorna och fungerar som formmässig pendang till hur svärdets

## QUEER ZON

visuella betydelse tolkas här. Andra delen heter ”to sprout” vilket kan översättas till ”att spira”. Det är ett verb som på svenska kan kopplas till både ben och svärd, utifrån slangbegreppet ”spiror” för ben och en spira som attribut till prinsen vid sidan om svärdet. De övriga delarnas titlar fortsätter i samma blomanalogi. De fem titlarnas delar är; att bruka, att plantera, att spira(att växa upp), att knoppas och till sist att blomstra. Titlarna anser jag förstärker tolkningen av Utenas kropp i zonen mellan gestaltningen av en tonårskropp och kvinnokropp, som en spirande, uppskjutande kraft som trotsar gravitationen i stället för en inåtvänd, flegmatisk och drömmande fiktiv flickkropp. Att binda gestaltningar av kvinnokroppar till natur kan däremot sägas tillhöra *konventionsuppsättningarna* när det gäller könssymbolik.

Utena i *Revolutionary Girl Utena* för en kamp som handlar om personlig utveckling, vilket gör att hon utmanar natur/kultur-dikotomin. Hon lever i två världar, där den ena är en fantasivärld där hon själv agerar en kvinnlig prins som slåss för att beskydda en prinsessa, ”the Rose Bride”, en ”trofé” hon vinner i svärdduellerna hon utkämpar. Samtidigt är hon på jakt efter den ”hemliga prins” hon själv blev räddad av som barn. Han utgör också anledningen till att hon själv bestämmer sig för att bli prins. Prinsen uppenbarar sig endast stundtals i berättelsen, likt en skugga, skildrad indränkt i rosendoft som sänker sin beskyddande mantel omkring henne. Här uppträder även hos prinsen ett kalejdoskopiskt tecken, eftersom insvepandet av en beskyddande mantel även kan kopplas till en moderlig famn och därmed en feminint stämd situation, vilken förstärks av rosendoftens symbolik. Han ger henne ett magiskt svärd, ”Sword of Dios”, som hjälper henne att försvara sig när hon befinner sig i en pressad situation i en fäktningsduell. Detta kan symbolisera att Utena förkroppsligar hur hon intar en subjektiv position och den inbillade konstitutionen i att *äga* ”makt”.<sup>263</sup>

Nausicaä i *Nausicaä and the Valley of the Wind* skildrar rollen prinsessa, men även hon liksom Utena snarare i en maskulint stämd zon, då hon krigar för sitt folk mot olika monsterlika varelser och alltid är bär flera vapen i sin kostym.

## TECKNAD TOMBOY

Utena kan beskrivas orientera sig efter en karta hon försöker skapa själv, eftersom alla vägar inte är utritade ännu i den konventionella kartan när det gäller hennes vägval för att materialisera hennes kvinnokropp. Utena som tomboymotiv materialiserar queera processer i sättet hon skildras röra sig, platserna hon intar och hur hon skildras i relation till de övriga karaktärerna. När hon bestämmer sig för att bli prins tar hon ett steg innanför gränserna på de zoner där kvinnokroppen vanligtvis inte har tillträde, de maskulint stämda zonerna. Det är en viktig beskrivning anser jag för att ge en bild av var en queer zon startar, det sker i de utrymmen där riktningar bryts i oförutsedda mönster och förståelser skapas genom att nya kombinationer av maskuliniteter och femininiteter formas. En queer zon uppstår när något stör och inte ter sig efter förväntningarna. Detta anser jag även är viktigt för att framhäva att en queer zon inte är något perifert utan är materialiserar ständigt pågående processer inom det för tillfället mest synbara, men ändrar eller stör det förväntade eller välbekanta synfältet.

När det gäller sportflickorna fokuserades på bildsekvenser där flickkropparna skildrades i detaljerade beskrivningar bestående av flera sidor där varje detalj i en sportrörelse redogjordes. I Utenas fall har de fäktningsscener studerats där hon duellerar mot äldre pojkar. Emellertid presenteras Utena inledningsvis i berättelsen i en skolmiljö där hon beskrivs som en sportflicka. Hennes kvinnliga klasskamrater skildras förtjusta i henne just för att hon placeras i rollen som tomboy. En helsida som är viktig för presentationen av Utena skildrar hur hon spelar basket med pojkarna (BILD 18). I bilden skildras Utena och ett antal andra spelare hoppa upp i luften med avsikten att sträcka ut kroppen för att nå en basketboll tillsynes utom deras räckhåll. Utena sträcker sin kropp upp mot bollen och hennes högerarm är utsträckt ovanför hennes huvud parallellt med en av pojkarnas högerarm. I bilden är det emellertid Utena som hoppar högst. Hennes hand når högre än alla pojkarnas händer. Pojkarnas armar har hamnat i skugga under Utena och deras armar är också det enda som är synligt i bilden av deras kroppar. Utena fångar bollen och placerar in bollen i korgen. Scenen skildras i fem olika

## QUEER ZON

bildrutor. I texten som medföljer de olika bildrutorna illustreras Utenas tankar:

I WANT TO BE...A PRINCE...NOT A PRINCESS! I DON'T NEED TO BE PROTECTED! WHEN I'M A PRINCE I'LL DO THE PROTECTING! HA! I WIN! HEH...<sup>264</sup>

Utena är mitt uppe i en rörelse där hon är starkare än alla de andra på planen när hon uttalar orden. Hon skildras som fysiskt stark i hur hon rör sig och detta kompletteras med texten där hon framställs som självsäker nog att kliva in i en queer zon och trotsa och kanske även testa kvinnokroppens möjligheter och begränsningar. Utena befinner sig i två parallella världar. Den första världen är skolan där hon är en tomboy som klär sig i pojkkläder, umgås med pojkar, pratar som en pojke och beundras av kvinnliga skolkamrater. Den andra världen är en internatskola där hon på jakt efter sin mystiska prins finner att hennes begär är att själv bli prins. I stället för att vara passiv och vänta på att prinsen skall dyka upp bestämmer hon sig för att bli prins. I berättelsen befinner hon sig i en värld där ingen ifrågasätter att hon är en kvinnlig prins, snarare har skolkamraterna förväntningar på henne att hon skall agera just som en kvinnlig prins. Eftersom Utena skall föreställa en flicka som agerar som en prins är svärdet ett viktigt attribut som en förlängning av hennes rörelser, en sorts protes som gör att hennes kropps förutsättningar förändras bortom den zon där huden slutar.<sup>265</sup> Fäktande är en karaktäristisk rörelse för Utena och det förekommer flera scener som detaljerat skildrar fäktningsdueller mot pojkar på internatskolan som hon söker sig till för att hitta sin prins. Alla fäktningsdueller är en kamp om ”the Rose Bride”, en viljelös och närmast flegmatisk flicka som kan beskrivas som Utenas antites. Flickans namn, Anthy Himemiya eller ”the Rose Bride”, innehåller både det grekiska ordet ”anthos” för blomma och det japanska ordet ”hime” för prinsessa.<sup>266</sup> Krigarprinsessan Utena slåss för blomprinsessan Anthy. Anthy fungerar som en levande trofé för den som vinner fäktningsduellerna, eftersom hon bär det magiska svärdet inne i sin kropp, ”the Sword of Dios”. Utenas kropp förlängs med hjälp

## TECKNAD TOMBOY

av svärdet. Svärdet blir en protes som ger henne extra räckvidd och styrka, medan Anthy bär svärdet i sin kropp. Detta kopplas till hur manskroppar och kvinnokroppar görs med det Butler kallar ”morphological imaginary” där manskroppen antas ha eller äga makten medan kvinnokroppen antas ”vara” det som ägs.<sup>267</sup> Anthy fungerar som en passiv behållare för svärdet då det inte används. Hela hennes uppenbarelse karaktäriseras av passivitet och utan personlig vilja. Anthys kropp är endast till för andra och hon orienterar sig utifrån den person som för tillfället äger henne, det vill säga den person som varit starkast i den senaste fäktningsduellen – personen som äger svärdet. Anledningen till att Utena från början känner sig pressad att ge sig in i en svärdduell skildras i en bildsekvens där Anthy blir fysiskt och verbalt trakasserad av Utenas motståndare. Under en scen som skildrar en fäktningsduell då Utena kämpar mot sin manlige klasskamrat, flikar Anthy in en replik. ”Lord Saionji”, som är klasskamratens namn och Utenas motståndare, svarar: ”Shut up!”. Därefter slår han Anthy så att hon faller baklänges. Han tillägger: ”You’re my property...Keep quiet!” Detta gör att Utena bestämmer sig för att fortsätta kämpa för att befria Anthy. I stället blir hon Anthys nya ”ägare”. När Utena vinner sin första duell vinner hon Anthy, som flyttar in hos Utena och sköter hushållet åt henne. Här skildras till skillnad från i beskrivningarna av sportflickornas zoner hemmiljöer. Men det är inte Utenas ”riktiga” hem utan hennes hem på internatskolan och kan tolkas som en parodi eller satir över hennes framtida roll som vuxen kvinna, där Anthy materialiserar hemmafrun som trop, eller en allmänt feminin kroppslig stil där kvinnan antas ta hand om hemmet och Utenas roll symboliserar då en lek med tanken att stå utanför den.

Till sist skall två utvalda scener på krigarprinsessorna Utena och Nausicaä studeras med en kortare jämförande analys (BILD 22, 23). Jag har valt ut två isolerade bildrutor som beskriver flickorna mitt i en rörelse då de är på väg att gå till attack mot fysiskt överlägsna motståndare. Den första bilden skildrar Utena. I centrum framställs en rörelse där Utena hoppar från höger i bilden i riktning till vänster mot sin motståndare, lord Saionji. Saionji tappar fotfästet och i bildrutan skildras dessutom hur han



## QUEER ZON

har förlorat svärdet ur sitt grepp. Hans fingrar spretar ängsligt när han försöker sträcka sig efter sitt svärd. Hans kropp böjs ihop av kraften från Utenas träff. Utena däremot håller båda händerna stadigt om sitt svärd som hon riktar mot Saionji med båda händerna. Hon sträcker sina armar mot honom i samma riktning. Utena har böjt och lyft sitt högra knä för att ta sats framåt. Det vänstra benet är utsträckt bakom henne. Hennes hår fladdrar bakåt av rörelsen framåt. Saionjis hår spretar åt olika håll. Utifrån centrum av den plats där Utenas svärd träffar Saionji är ett vitt fält tecknat mot den svarta bakgrunden. Fältet är omgivet av strålar likt en sol och illustrerar kraftfältet runt Utenas träff.

Bilden som utgör exempel på krigarprinsessan Nausicaä är en del av en längre sekvens som där prinsessan Nausicaä slåss ensam mot en hel armé av olika märkliga varelser. De attackerande varelsena tar dessutom hjälp av snigelliknande djur i sin kamp mot den ensamma Nausicaä. Bildsekvensen inleds med att en stor flygfarkost landar på den mark som tillhör prinsessan Nausicaäs folk. Nausicaä flyger till platsen ensam med hjälp av sina löstagbara vingar, som utgör en mindre flygfarkost. När hon är i stad med att landa sin farkost springer ett tjugotal rustningsklädda människoliknande varelser i riktning mot henne. Nausicaä flyger rakt emot massan av attackerande soldater. Några faller till marken, men de resterande samlar sig och fortsätter sin attack mot Nausicaä. När Nausicaä till sist landar sätter hon ned ett kraftigt svärd i marken framför sig som når ända upp till hennes axlar. Hon förbjuder inkräktarna att beträda marken hon står på bakom svärdet. "Soldaterna" släpper då ut de snigelliknande varelsena från sina väskor, som rör sig mot Nausicaä. Vi förstår att även detta svärd innehar en magisk kraft, liksom Utenas svärd, eftersom soldaterna inte går till attack själva. Nausicaä står mitt emot sina fiender med rak rygg, bestämd blick och lägger båda händerna på svärdet, medan snigelvarelserna kliver upp på hennes ben. I det moment då hon lägger sina händer på svärdet stöts emellertid hastigt varelsena bort från hennes kropp. De skildras flyga åt alla håll runt omkring henne. Även hennes mössa och kattdjuret hon bär på sin axel flyger bort från kraften som strålar ut från svärdet. Linjer är tecknade som strålar ut från hennes

kropp i riktning mot bildrutans kanter. I bildrutorna som följer ser vi hur snigelvarelserna krypande flyr tillbaka in i motståndarnas väskor igen.

Därför går nu en av soldaterna i stället ensam till attack mot Nausicaä. Han är skrämmande stor och framställs också i ett grodperspektiv för att öka hotfullheten i hans uppenbarelse. Han håller vapnet i sin högerhand som han sträcker bakom sig. Hans högra axel är böjd bakåt och i vänsterhanden håller han en sköld framför sig. Han står bredbent med det vänstra benet framför det högra benet, vilket är sträckt bakåt. Nausicaäs rörelse är mycket lik den rörelse som skildrades när Utena i berättelsen *Revolutionary Girl Utena* gick till attack, som beskrevs ovan. Nausicaä har tagit sats och hoppat upp mot motståndaren. Beträktarens blick är placerad snett bakom Nausicaä. Hennes vänstra axel är böjd bakåt och hon håller i svärdets skaft, liksom Nausicaä med båda händerna. Det vänstra knäet är böjt upp mot magen när hon tar sats för att hoppa. Sättet att hålla svärdet med båda händerna är troligtvis ett tecken på att man i Japan fäktas i en stil där man greppar svärdet med båda händerna. I bildrutnan gestaltas Nausicaä stoppa attacken från motståndarens yxa med sitt svärd. Det är en dramatisk scen då den innehåller kraftiga vapen som förebådar ett potentiellt skildrande av våldsamma scener. Våldet uteblir emellertid eftersom Nausicaä slår volter i luften för att parera attackerna från sin motståndare. Men hon placerar sig samtidigt i den zon där hon är inom räckhåll för hans våld. Hon flyr inte. Det potentiella våldet stoppas dessutom tvärt och oväntat i följande sekvens genom att en man från Nausicaäs sida kliver emellan slagsmålet och stoppar det. Han lyckas med ord om våldets meningslöshet övertyga de båda att avsluta slagsmålet och inkräktarna vänder tillbaka och lämnar platsen utan protester.

## Inverterade superhjältar

Inverterade superhjältar beskriver en queer zon från ett annat perspektiv än sportflickorna och krigarprinsessorna. Här skall jag ta upp tomboyen med en flickkropp, som blir tolkad som pojke, en superhjälte som

## QUEER ZON

materialiserar maskulinitet och manlighet, men som i själva verket har en flickkropp. I detta avsnitt tar jag även upp föreställningar gestaltade i bildsekvenserna om pojkroppar som inte lever upp till förväntningarna när det gäller en konventionellt maskulin kroppslig stil, det vill säga pojkar som liksom flickkropparna inte har de fysiska förutsättningarna som krävs att besitta maskulina zoner, men som har superkrafter som inte manifesterar styrka utan andra sorters skickligheter att manövrera maskuliniteter genom.

Den första figuren är ytterligare en tomboy, flickan Maggie, som är tecknad på ett sätt att hon visuellt kan tolkas som en pojke. Hon är utvald som exempel på en synbar påverkan inom gränsland genus utifrån en queer zon, där transsexuell identitet eller lesbisk identitet görs till synbara identiteter. Sättet som Maggie skildras gör att hon verkar förvillande lik en pojkropp (BILD 24). Maggie i fantasymangan *Read or dream* framställs som en stillsam karaktär, så det är inte primärt i hennes rörelser som hon kan beskrivas som maskulin. Hon tecknas sittande i flera av bilderna och därför finns inte speciellt många exempel i vilka rörelse återges detaljerat med tomboyen Maggie som motiv. Hela hennes kropp uttrycker i vissa av bilderna snarare passivitet. Hon sjunker ihop med axlarna och utstrålar dålig självkänsla. Hon ger ett intryck av att vara sorgsen med sina kroppsrörelser eller brist på kroppsrörelser. Hon uttrycker inte utåtagerande aggressivitet som vi mötte hos de andra flickorna. Maggies ansikte och kropp uttrycker möjligtvis en inåtvänd ilska, som tar sig uttryck i en återhållsamhet och uppgivet lugn. Ändå är det fullt möjligt att tolka bilden av henne som en pojkropp. Här är det inte rörelserna och hennes beteende som är orsaken till detta. Det finns några få bilder som skildrar Maggie när hon slåss eller befinner sig i ett stridsmoment, men även då står hon relativt stilla, eftersom hon och hennes systrars har ett ”vapen” som består av papper, som de med olika ”magiska” rörelser kan forma till stora monster som de försvarar sig med. När hon rör sig är det med stilla, lågmälda rörelser. På sin höjd bläddrar hon i en bok, plockar med böcker eller tar en stillsam promenad.

*Eyeshield 21* är en sportmanga som handlar om amerikansk fotboll. Här är huvudpersonen pojken Sena (BILD 7). Han befinner sig delvis i

## TECKNAD TOMBOY

samma situation som flickan Katsuki Mizutani i *Katsu*, flickan Utena i *Revolutionary Girl Utena* och Nausicaä i *Nausicaä and the Valley of the Wind*. Han måste värja sig mot pojkar som är synbart större och starkare än honom. Till skillnad från tomboyfigurena som exemplifierats, väljer pojken Sena inte att stanna och slåss. Han väljer att fly från dem som trakasserar honom. Genom detta upptäcker han att han har ”superkrafter” i form av att han kan springa extremt fort.

Trots att *Eyeshield 21* är betydligt mer humoristisk än både *Katsu* och *Revolutionary Girl Utena* är bilderna som redogör för Senas flykt undan sina plågoandar, fyllda av visuellt aggressiva tecken i form av linjeföring och svärta i balansen mellan det svarta och vita i bildkompositionen. Hans snabba fötter eller ”golden legs” för honom till en plats i skolans fotbollslag (amerikansk fotboll), där hans enda chans är att överlista motspelarna och springa snabbare än dem. Han ser livrädd ut i bilderna och scenerna då han flyr från sina plågoandar skildras som en kamp på liv och död, ett byte som desperat försöker undkomma jägaren. Han ser ut att springa för sitt liv. Han blir rekryterad mot sin vilja till skolans fotbollslag av en av sina plågoandar. Den äldre pojken som tränar honom när han tvingas gå med i fotbollslaget skildras med huggtänder, sneda ögon och spetsiga, sneda öron. För att hetsa Sena att springa ännu snabbare skickar han dessutom en blodtörstig hundliknande best efter honom i löparbanan. När Sena springer skildras i vissa av bilderna endast spåren efter honom, i form av rökmoln, eller en brinnande eld vilken verkar som tecken för den extrema farten i hans flykt. Gestaltningen av kraften i hans flykt visas genom en effekt där den knappt ens verkar vara möjlig att fånga innanför bildrutornas ramar. Beträktaren är i nästan hela berättelsen placerad i ett kraftigt godperspektiv, vilket ökar känslan av att Sena kämpar i underläge.

Pojken Sena i *Eyeshield 21* är på flykt från sina plågoandar och stannar inte upp och attackerar sitt motstånd som den stereotyp maskulint manliga superhjälten skulle göra. Ändå är han berättelsens hjälte genom att bli stjärna i fotbollslaget mot alla odds. På detta sätt materialiserar han en trop inom sportmanga, jag valt att kalla den inverterade superhjälten.

## QUEER ZON

Serieteoretikern Paul Gravett beskriver motivet han kallar ”little guy” eller ”underdog” i *Manga – Sixty Years of Japanese Comics* (2004) comics:

Everyone knows that in the end a sports manga hero is bound to win, or lose well, so the thrill comes from reading how he overcomes all challenges with determination and honesty. [...]The genre’s winning formula consists of following an unlikely but gifted novice, often the underdog or little guy, through the rigours of training under a master and on against all odds to eventual triumph.<sup>268</sup>

Även tennispojken Ryoma i *The Prince of Tennis* utgör ett exempel på den ”lille pojken” som utmanar de större och äldre pojkarna (BILD 8, 25). Pojken Sena i mangan *Eyeshield 21* kan tolkas inta en feminin position när han ”lägger benen på ryggen” och flyr undan de äldre och större pojkarna som mobbar honom. Han är pressad, precis som flickorna Katsuki Mizutani, Utena och Nausicaä, att hantera sin fysiska underlägsenhet i mötet med sina motståndare. Alla karaktärerna skildras med vad som kan beskrivas som fantastiska styrkor, nästintill superkrafter, vilka endast är möjliga för seriefigurer. Då dessa seriefigurer materialiserar kalejdoskopiska kroppsliga stilar gestaltar de en känsla av revansch för de fysiskt underlägsna. Effekterna av gestaltningarna möjliggör även tankespår där det är möjligt att orientera sig för den betraktaren som känner sig vilse när det gäller detta och förtrogenhet med känslan av att vara ”the little guy”. Trots att skildringen av Sena i flykt från sina plågoandar skildras dramatisk och farlig finns det i överdriften en komik i bilderna, medan det i konventionella skildringar av kvinnokroppar som offer och byten för plågoandar i fiktiva berättelser knappast finns utrymme för komik.

I *The Prince of Tennis* finns hos huvudpersonen Ryoma Echizen en synbar fysisk underlägsenhet jämfört med hans motståndare på tennisplanen. Däremot skildras han överlägsen de äldre pojkarna när det gäller skicklighet i att spela tennis. Det är hans revansch. I bilderna av Ryoma som spelar tennis skildras typiska rörelser för tennis. Själva rörelserna framställs varken som speciellt maskulina eller feminina utan det specifika med dem är att de följer de gränser som gör att vi kan

identifiera tecknen för en specifik sport. Däremot är skildringen av Ryomas ögon något som placerar honom inom en queer zon, eftersom de är typiska ögon för en flickkaraktär i manga. Detta tas upp i kapitel 5, *Queer kropp*.

## Tomboyens zon – en queer zon?

Jag skall nu återkoppla till hur bildsekvenserna kan relatera till huvudfrågeställningen för avhandlingen, nämligen hur tomboymotivet materialiserar queer som process. I bilderna visas exempel på flickor som använder och testar sina kroppars fulla kapacitet. Sara Ahmed kommenterar i *Queer phenomenology* (2006) Youngs fenomenologiska teori: "So becoming a woman means 'throwing like a girl.'"<sup>269</sup> Detta skulle innebära att även en person med en manskropp riskerar att hamna utanför de maskulint stämde zonerna inom gränsland genus om han "kastar tjejkast". Hur påverkar en tecknad tomboy inom en tillfälligt formulerad queer zon visuella scheman när det gäller kön som synbar identitet? Exempelen hämtade ur basebollmangan *Cross Game* och boxningsmangan *Katsu* gestaltar scener där flickkroppar skildras använda sina kroppar på ett sätt som kanske inte är helt självklart att finna referenter till i verkligheten. Bildsekvenserna som skildras gestaltar emellertid kvinnokroppar i fullt tänkbara situationer, även om de kan tyckas ovanliga. Typiskt för manga allmänt är inte att framställa ideala, normativa visuella utsagor utan att göra det alternativa och flervärdiga synbart. Bildernas effekter och synbara påverkan kräver betraktare med tillgång till om de verktyg som behövs för att kunna tolka bilderna och skapa sig sin egen position i förhållande till de olika zoner som görs synbara i bilderna. Det krävs kunskap att orientera sig i bilderna.

I bilderna ifrågasätts förutom tesen om att kvinnokroppen nödvändigtvis måste kopplas samman med ett feminint sätt att röra sig på, även gränsland genus som en heterosexuell zon. Tomboyen skapar desorientering angående heterosexualitetens synbarhet i bilderna. Flickorna som betar sig "som pojkar" och/eller ser ut "som pojkar"

## QUEER ZON

väcker begär inom en queer zon och kan definieras inom ett kalejdoskopiskt kön där betydelsen är under ständig förändring utan att ifrågasätta existensen av kvinnokroppar och manskroppar. Aoba och Katsuki Mizutani utgör två olika exempel på tomboy som en visuell skillnad när det gäller synbara könsidentiteter. Aoba och Katsuki Mizutani rör sig inom en zon där kvinnokroppen sällan är synbar. Det finns inga större skillnader mellan beteenden, rörlighet och rumslighet när det gäller kvinnokroppar och manskroppar inom sportens zon. Däremot förändras detta när de är synbara i andra zoner. Deras könsidentiteter är föränderliga beroende på vilka situationer de befinner sig i.

I det här kapitlet har queera zoner studerats i bilderna, analyser av gestaltade situationer i materialet utifrån utrymmen där kroppar rör sig påverkade av en tänkt gravitation, kroppar i fantasyvärldar, som står utanför gravitationens lagar, anti-hjältar eller underdogs som visar sig ha oanade krafter, likt superkrafter. Genom studier av tomboyens rörelsezoner och andra kalejdoskopiska kroppsliga stilar har det queera i många synliggjorts i fråga om en queer zon. En queer zon har i bilderna visat sig kunna uttryckas på gestaltade flickkroppar skildrade inta typiskt maskulina sportzoner, flickan som besätter mytomspunna manliga zoner i prinsrollen och superhjälterollen, gestaltade pojkkroppar i inverterade superhjälteroller.

Krigarens kropp och idrottarens kropp är två platser att uttrycka maskuliniteter på och definierar ett gränsland där tecken för feminiteter vanligtvis hamnar utanför. I idrottsutövares och krigares yttre attribut existerar vanligtvis ett verktyg att slå med eller skjuta med, som ökar kroppens styrka och räckvidd. De idrottande använder också hela sin kropp som verktyg och för att trotsa gravitationen, den kraft som påverkar vår kropp mest av alla. Krigaren håller fienden och hoten på avstånd med sitt vapen.

Betraktarens blick är placerad i en position där detaljerna i Aobas basebollkast skildras i närbild. Aobas kropp är ett verktyg för att trotsa gravitationen och pressa all kraft i samma riktning bollen kastas. Framställningen av hennes rörelser utstrålar självsäkerhet. Även Aobas egen blick är obevekligt koncentrerad för att placera bollen i rätt riktning

## TECKNAD TOMBOY

och på rätt plats. Det finns inte någon tvekan eller osäkerhet i hennes blick. Tecknen för rörelsernas hastighet ökas av en effekt där de olika momenten i samma rörelse har framställts utifrån olika vinklar inom olika bildrutor. De skildringar av basebollkast som studerats utspelas på skilda tidpunkter i berättelsen, men även olika sekvenser av tid när det gäller vilka detaljer i kastet som fokus placerats på. När det gäller de skilda tidpunkter då händelserna i sekvenserna utspelar sig rör det sig om både skillnader i minuter, men även år. Skillnaderna i tidsskildringen av momenten i själva basebollkastet kan utgöra tecken för sekunder. Det rör sig om gestaltningar av sekunddelar som passerar mellan skiftet från en bildruta till en annan. Utmärkande för skillnaderna i rörelse och tid är även tempoväxlingarna, där Aobas rörelser illustreras i en ruta med stillastående regelbundna linjer för att i nästa ruta accelerera till kraftfulla, oregelbundna linjer, som alla strålar mot bollens centrum där all kraft som kommer från Aobas kropp verkar koncentreras. Hastighet och kraft är viktiga tecken som skall skildras i bildsekvenserna där Aoba skildras kasta. Stillastående moment förstärks dels med bildytor som är helt obehandlade, det vill säga vita ytor. Det blir därför tydligt att rörelsen och dess kraft förstärks med fartränder och en aktiv bakgrund. Rörelse, kraft och acceleration förstärks runt formen som föreställer Aobas kropp genom att den är omgiven av täta, svarta och oregelbundna linjer, som betecknar horisontala rörelser. Trots att bollen knappt är synbar i bildrutorna påverkar den bollens position i högsta grad utformningen av både huvudpersonen i bilderna och bakgrundernas karaktär. Det är den kraft som Aoba lägger in i bollen som påverkar hur bakgrunderna skildras med accelererande fartränder.

I några av bildsekvenserna som studerats existerar närbilder på de medspelare som initialt är inblandade i själva kastmomentet, nämligen slagmannen i motståndarlaget som skall försöka stoppa bollens riktning och få ut den till sina medspelare och catchern som ingår i kastarens lag och skall som namnet anger fånga kastarens boll. När slagmannen missar ett korrekt kast och catchern fångar bollen kallas det strike. Tre strikes i rad betyder att slagmannen är bränd. Det finns ett avgränsat område, en zon, som kastaren måste placera bollen som kallas strikezon, som bollen



## QUEER ZON

måste passera för att kastet skall bli godkänt.<sup>270</sup> När de gäller de omgivande karaktärernas rörelser är de i alla bildsekvenserna påverkade av Aobas rörelse. I de omgivande rutorna skildras till exempel hur Aobas boll passerar slagmannen med en sådan kraft att hans keps flyger av. Hans kropp pressas bakåt av bollen och han är omgiven av kraftens energi som Aoba genererat i bollen som skildras med tecken för ett vitt ljus. Här åskådliggörs Aobas rörelse och vilken effekt kraften i hennes rörelse har på slagmannens kropp. Han klarar inte av att stå på benen när han sveps med i kraften från bollens framfart ovanför hans huvud. Bilden av kraften i bollens fart förstärks med mängder av streck och linjer som alla är riktade mot centrum för bollens riktning. I de bildrutor där slagmannen är påverkad av denna kraft är strålar tecknade som ett ljus och fartränderna är tecknade i riktning ut från hans kropp.

I de bildsekvenser jag studerat när det gäller flickan Katsuki Mizutani som en flickkropp inom en queer zon, befinner hon sig när hon slåss både utomhus och innanför boxningsringens zon. Hon skildras liksom Aoba utanför hemmets privata zon. I scenerna där Katsuki Mizutani slåss fokuseras på detaljer i rörelserna som utmärker själva sporten, liksom var fallet med bilderna som förställde Aoba. Eftersom hon i alla bilderna framställs i en duell där hon slåss mot *en* motståndare framhävs här tydligare skillnaden i hennes kropp i förhållande till motståndaren, som alltid är en manskropp.

Flickan Katsuki Mizutanis kropp är placerad i en situation där hon skildras jämsides med figurer som föreställer pojkkroppar vilka skildras betydligt större och muskulösare än hennes. Scenerna skildrar vad som händer när den med en till synes svagare kropp visar sig vara starkast och därför kapabel att försvara sig själv genom att slå tillbaka. Bildsekvenserna från *Katsu* tydliggör betydelsen av kropparnas placering i bildrummet. Flickan Katsuki Mizutani är placerad i bildens centrum och hon står rakt, upprätt i en beslutsam pose. I kontrast mot den kraftigare personen som ligger framför henne är detta en ovanlig bild när det gäller hur visuella framställningar av manskroppar och kvinnokroppar placeras i förhållande till varandra. Ändå är det tydligt för betraktaren att det är en flicka som står framför en pojke eller man som ligger ned på marken. Det

## TECKNAD TOMBOY

är inte tecken för rörelsen som anger en kvinnokropp eller manskropp. Det unika i skildringen förstärks dessutom av det faktum att två större och äldre pojkar är placerade i bakgrunden och att flickan står i centrum. Här agerar flickkroppen som subjekt och framställs inte som ett objekt och framför allt inte som ett offer. Det är inte flickan i bilden som betraktar världen ”där borta”, som Young beskriver.<sup>271</sup> Hon skildras i stället placerad mitt i händelsernas centrum. Pojken Katsuki Satoyama betraktar scenen utifrån och på avstånd. Pojken är passiv och flickan är aktiv, vilket blir ännu tydligare när bilderna skildrar själva slagsmålet. Det som skildras i bilderna är exempel på flickkroppen som vistas innanför en maskulint stämd zon.

## KAPITEL 5 – QUEER KROPP

### Kroppens förtrogna landmärken

När föreställningar om kroppar gestaltas visuellt måste linjer och former vara komponerade med ett antal tecken vilka utgör landmärken i bildlandskapet där betraktaren kan orientera sig bland former som skapar ett igenkännande associerat till just kroppar. Här studeras de tecken jag valt att kalla *kroppens förtrogna landmärken* i förhållande till människokropp, kön och ålder. Problem som undersöks är därför frågor rörande vilka tecken som gestaltar människokroppar med ett visst kön och i en viss ålder i bildsekvenserna. Judith Butler menar att det inte går att skilja på kön och genus eftersom kroppar utan genus enligt henne inte existerar, det vill säga människokroppar kodas utifrån kön redan från födseln. Enligt Butler existerar inte neutrala kroppar före genus.<sup>272</sup> I det förra kapitlet visades emellertid att det existerar situationer där kön som synbar identitet hamnar i bakgrunden i visuella framställningar av kroppar. I detta kapitel studeras därför vilka tecken som visuellt karaktäriserar gränserna för gestaltningen av figurer som skall föreställa människokroppar när det gäller kön som synbar identitet uttryckt genom tecken för anatomi, åldrande och ansiktsuttryck i förhållande till föreställningar om den tecknade tomboyens queera kropp. I föregående kapitel undersöktes situationer där den queera zonen kunde identifieras genom skildringen av tomboyens gestalt och beteenden. När den queera kroppen studeras i detta kapitel utgör kroppen själva platsen och dess gränser kan endast identifieras genom de konturer vilka skapar dess form och skiljer dem från andra gestaltade kroppar. Därför studeras här de gemensamma linjer, punkter och konturer där gränser för kön som synbar identitet skapas. Fungerar gestaltningen av kroppar liksom rörlighet, rumslighet och beteenden, vilka undersöktes i föregående kapitel som en process, ett görande? Kopplingen till spelmetaforen innebär att spelets effekter formger representationer av mentala

## TECKNAD TOMBOY

föreställningar av kroppar. Eftersom de mentala föreställningarna om kroppar inte är utan *görs* kan de betraktas som kalejdoskopiska. Detta kan kopplas till det som Gadamer skriver om angående att ett skådespel där skådespelarnas existens ställs i bakgrunden för det de gestaltar - själva spelet är det som förmedlas.<sup>273</sup> Viktiga element för att diskutera gränser för identifikation av kroppar är därför även de kroppar som kan kallas lekkamrater eller medspelare. Hur gestaltas andra människokroppar *utanför* konturerna av den tecknade tomboyen, när det gäller kön som synbar identitet i förhållande till anatomi, ålder och ansiktsuttryck? Därför studeras också hur kroppen avbildas som materia. En synbarhetsanalys utförs för att reda ut vilka tecken för kroppar som är ikoniska respektive symboliska. Anne Magnussen poängterar att tecknade serier är en medieform där symboler markerade med text och ikoner markerade med bilder, smälter samman och är samtidigt beroende av varandra.<sup>274</sup> Jag visar att de visuella tecken som föreställer människokroppar i manga består av både symboliska och ikoniska tecken. Utgångspunkten för detta är en materiell-semiotisk metod att studera hur den tänkta kroppens olika funktioner tecknas utifrån gränserna för de synbara identiteterna människa, kön och åldrande. Jorun Solheim hävdar i *Den öppna kroppen: om könsymbolik i modern kultur* (2001) att kroppen bör betraktas som både tecken och referens. Hon belyser vikten av att uppmärksamma att kroppen är en kombination av natur och symbolik.<sup>275</sup> Detta är en intressant tanke utifrån en position att diskutera människokroppen ur ett konst- och bildvetenskapligt perspektiv, eftersom det betyder att kroppen delvis kan betraktas som en artefakt. Den biologiska kroppen är täckt av en kulturellt kodad yta i form av material skapade av mänsklig hand, som exempelvis olika uttryck i kläder, frisyr och andra symboliska utsmyckningar. Solheim varnar emellertid för att bara se kroppen som symbolik; ”Det postmodernas lek med det mångtydiga, hybrida och gränsöverskridande är en lek med ord och inte kroppssymboliska ’realiteter’.”<sup>276</sup> Jag håller med om att dessa utsmyckningar inte helt och hållet är symboliska utan snarare skapade ur ett anatomins visuella eko. Det som Solheims kallar ”det postmodernas lek” måste diskuteras utifrån andra förutsättningar när den utförs via visuella gestaltningar av kroppen,

## QUEER KROPP

där naturen får en nedtonad roll. Existerar ändå människokroppen som materia i bilderna som studeras utifrån en tanke att dess betydelse skapas i samspel med betraktaren(spelaren)? Jag menar att bildens mening skapas i en materiell-semiotisk process.

Människokropp, kön och ålder är de markörer vilka kan beskriva några av kroppens förtrogna landmärken, när det gäller *synbar identitet*. Det är genom dessa markörer vi orienterar oss fram till ett igenkännande. Filosofen Linda Martín Alcoff menar visserligen att åldrande som visuell identitet går att dölja med kirurgiska ingrepp, men påpekar samtidigt att det även är möjligt att korrigeras kön som visuell identitet med kirurgiska ingrepp. Jag hävdar att det är betydelsefullt att visa att det finns mer subtila användningar av visuella tecken för att spela med kön som synbar identitet än kirurgiska ingrepp. Däremot påpekar Martín Alcoff att sexualitet inte är en synbar identitet, även om det förekommer att sexualiteten kategoriseras efter kroppsliga stilar och beteenden, framför allt när kroppar uppfattas som avvikande i detta avseende.<sup>277</sup> De två synbara identiteter Martín Alcoff diskuterar i boken *Visible Identities*(2005) är kön och etnicitet. Hon anser att det finns en allmän uppfattning att dessa manifesteras genom kroppars synbarhet och att det existerar en förväntan på visuell tydlighet när det gäller kön och etnicitet där förekomsten av mångtydighet skapar osäkerhet och starka känslor som rädsla och oro.<sup>278</sup> Det jag vill uppmärksamma utifrån denna teori om synbara identiteter är att de effekter som mangans visuella utformning skapar är mentala föreställningar om mångtydiga kroppar i avseenden som mänsklighet, kön, ålder, etnicitet och sexualitet. Motiven föreställer tänkta kroppar och de fungerar som tecknade figurer vilka skapar effekter och affekter om olika uppfattningar av materialiserade kroppar. James Elkins argumenterar i *Pictures of the Body*(1999) att alla visuella skildringar föreställer skildringar av kroppar:

To say this is to say that we see bodies, even when there are none, and that the creation of form is to some degree also the creation of a body.[...] [This is a beautiful and complicated subject, the way our eyes continue to look out at the most diverse kinds of things and bring back echoes of bodies.<sup>279</sup>

En viktig poäng är därför att de tecknade kropparna inte representerar avbilder av kroppar, utan representerar fantasier av fantasier som även visualiserar själva gränsdragningarna för människokroppens förtrogna landmärken. I dessa visuellt framställda kroppskon är det inte bara nära till hands att leta efter kroppsformer, som Elkins uppmärksammar, utan även former som förställer mänskliga kroppar, kvinnokroppar och manskroppar, människokroppar i en bestämd ålder och framför allt figurer som liknar ansikten. I många och tecknade serier finns dessutom en mängd exempel i vilka betraktaren accepterar att en gestalt som föreställer ett djur utgör tecken för en människa, en speciell frisyr utgör tecken för kön och streck och prickar anger tecken för ett människoansikte.

### Skenbar anatomi

Kan kropparna som framställs i bildsekvenserna beskrivas utifrån anatomi? Hur betydelsefulla är tecken för anatomi för tolkningen av kön som synbar identitet och förkroppsligandet av en tecknad tomboy? De gestaltade kropparna skapar föreställningar om anatomi som kristalliserar möjliga effekter, diffraktion snarare än reflektion. De föreställda kropparna i bilderna speglar inte några faktiska, historiska kroppar utan skapar effekter och affekter som möjliggör mångvärdiga materialiseringar av kroppar med olika synbara identiteter, vilka här beskrivs som ett kalejdoskopiskt kön. Det som är synbart i bilderna är naturligtvis en skenbar anatomi och det synliga är former gestaltade lika eller olika existerande uppfattningar, när det gäller hur kroppars anatomi är möjliga att skildras. Anatomicin är en del av en synbar identitet i förhållande till människa, kön och åldrande. Figuren människa kan visualiseras utifrån tecken för anatomi som skiljer sig från andra varelser som befinner sig utanför zonen där en människas gränser definieras. Mentala föreställningar om skillnader i människokroppens anatomi kan i sin tur visualiseras med tecken för anatomi som kan tolkas som ett synbart kön.

## QUEER KROPP

Det existerar även platser på den föreställda kroppen vilka kan gestalta en anatomi möjligt att tolka som synbart åldrande. I bildexemplen kan detta skildras genom att karaktären gestaltas med en kropp i förändring påverkad av tecken för ålder. Alla dessa förflyttningar i betydelse när det gäller tecken för anatomi är placerade innanför zonen där gränserna för människokroppen kan identifieras.

Den synbara identitet när det gäller tecken för anatomi som existerar mest frekvent inom synfältet vid betraktandet av andra mänskliga kroppar är kroppar täckta av tecken för kläder och andra attribut. Klädda kroppar föreställer därför människokroppens anatomi täckt med lager av symboler. Utöver klädernas funktion av skiljevägg mot den synbara anatomin vilken huden uppvisar, fungerar även huden som ytterligare en skiljevägg, vilken även den döljer ytterligare delar av anatomin. Anatomin är till största del placerad bortom synfältet både i betraktandet av andra kroppar och i betraktandet av den egna kroppen.<sup>280</sup> Därmed uppstår ytterligare en fantasi i visualiseringsmomentet när det gäller att tolka anatomi, nämligen uppfattningen om en anatomi som till stora delar är dold bakom *både kläder och hud*. Även hudens lager kan liksom lagret med kläder betraktas som täckt av symboliskt innehåll. I nästa kapitel visas dessutom att tecken för vad som skulle kunna kallas *konstgjord anatomi* eller återskapad, överdriven anatomi kan existera bortom hudens gränser, i form av proteser och kirurgiska korrigeringar. Vissa delar av anatomin är emellertid synbar även i bildsekvenser föreställande klädda kroppar, framför allt kroppens proportioner, vilket studeras närmare under nästa rubrik. I detta kapitel fokuseras på de kroppsdelar vilka utgör tecken för kön på de visuella framställningarna av kroppen där kläder inte döljer anatomin.

### **Tomboyens flickkropp - kvinnlig maskulinitet**

I bildsekvenserna som föreställer Aoba är likheterna snarare än olikheterna i fokus i fråga om tecken för kvinnokroppens anatomi relaterad till manskroppens anatomi. Resultatet har emellertid stannat vid ett antal få kroppsdelar där tecken för kläder inte döljer kroppens anatomi. Skillnader är av betydelse för tolkningen av kön som synbar

## TECKNAD TOMBOY

identitet i förhållande till anatomi. Halsen utgör en av de kroppsdelar som fungerar könsskiljande i bildexemplen. Visserligen existerar ingen tydlig skillnad mellan hur flickan Aobas hals framställs och hur pojken Kos hals skildras, men olikheten är närvarande i flera av bildrutorna där dessa tecken förekommer. Jag anser att den är så subtil att tolkningen måste beskrivas som närmast intuitiv. Trots detta är tecknet inte tvetydigt. Det riktar tydligt tolkningen mot antingen en kvinnokropp eller en manskropp. En fråga detta väcker är varför tolkningen verkar tillsynes självklar och inte kräver kunskap om kulturella koder. Det är dessutom en tolkningsprocess problematisk att sätta ord på. Små skillnader i olika kroppsdelars proportioner och storlekar verkar vara det som utgör avgörande tecken för att tolka synbara anatomiska könsskillnader.

De flesta tecken för anatomi möjliga att använda för att tolka karaktären Aobas kropp otvetydigt som en kvinnokropp är dolda, eftersom hon gestaltas klädd i en säckig t-shirt och vida shorts. Anatomin osynliggörs genom kostymframställningen. Ändå är det inga svårigheter att tolka Aobas kropp som en flickkropp. En viktig poäng är därför att beskriva hennes anatomiska uttryck med Halberstams begrepp *kvinnlig maskulinitet* och inte en flickkropp som försöker likna en pojkropp. En tomboyfigur verkar vid första anblicken vara en kopia av en pojke, en representation för något oäkta, en flickkropp som härmar beteenden och kroppsliga stilar där pojkroppen är originalet. Den tecknade tomboyen föreställer emellertid tydligt en flickkropp trots att hon gestaltas med tecken för maskuliniteter. Liksom Halberstam, anser jag att maskuliniteter på en kvinnokropp inte bör betraktas som imitation av manlig maskulinitet, utan något sammanbundet med och unikt för kvinnokroppen, ”masculinity without men”.<sup>281</sup> Detta bekräftas i analysen av Aoba som tecknad tomboy. Tomboyens uttryck kan i stället sägas vara en effekt av den diffraktion vilken uppstår då flickkroppen stör de vågrörelser som utgör mönstret för en feminin kroppslig stil tillika på en maskulin kroppslig stil - ett exempel på kalejdoskopiskt kön.

I sportmangan *Crimson Hero* med volleyboll i fokus, skildras tomboyen Nobara, liksom Aoba i *Cross Game*, med en flickkropp möjlig att misstolkas föreställande en pojkropp. Karaktären Nobara gestaltas i



## QUEER KROPP

kläder som döljer de anatomiska tecknen vilka anger att hon skall föreställa en kvinnokropp, precis som var fallet med basebollspelande figuren Aoba. Nobara har kortklippt hår. Hennes frisyr påminner om flera av pojkarnas frisyrer i bildsekvenserna som studerats. De anatomiska skillnaderna mellan deras kroppar gestaltas framför allt genom att pojkropparna karaktäriseras med överdrivet breda överkroppar och axlar. Pojken Yushin, förefaller visuellt påfallande lik Nobara, men skildras med en betydligt längre och bredare kropp. Däremot tecknas hans hals som smal och även den visuella framställningen av hans händer kan beskrivas som feminina, med smala långa fingrar. I stället överdrivs de anatomiska skillnaderna dem emellan därför genom framställningen av kontraster i deras kroppars proportioner. Det är skillnader i helhetens proportioner mellan manskroppar och kvinnokroppar som överdrivs.

### **Anatomi som ikoniska tecken**

Utifrån de bildsekvenser jag studerat är det möjligt att dra slutsatsen att det är de ikoniska tecknen för de anatomiska skillnaderna vilka avgör hur figurerna tolkas utifrån anatomi och kön. Förutom tecken för axlar och överkropp framställs de mest uppenbara skillnaderna mellan flickan Nobara och pojken Yushin med tecken där pojken Yushins ben framställs betydligt längre och rakare än hennes. Detaljerade tecken för kontraster i anatomi existerar även genom att Yushins fötter tecknas överdrivet större än flickan Nobaras. Även om flickan Nobaras kropp gestaltas i bildsekvenserna maskulint rak, utan midja och med raka axlar, är hon skildrad med en smalare gestalt än pojkarna och hon gestaltas mindre högre. När figuren som föreställer Nobara däremot placeras bredvid de andra flickorna i berättelsen framträder hon maskulint lång och kraftig jämfört med dem. Däremot framställs hon inte med tecken för pojkropparnas bredare axlar och kraftigare, överdrivet breda överkropp. Gestaltningen av överkroppen utgör en plats där gränserna mellan tecken för manskropp och kvinnokropp inte kan varieras utan att betydelsen av kön som synbar identitet går förlorad. Precis som karaktärerna Aoba och Katsuki Mizutani, framställs Nobara med tecken för anatomi där gränserna mellan pojkropparnas zon och

## TECKNAD TOMBOY

flickkropparnas zon görs diffusa genom att exempelvis med tecken för kläder dölja anatomi. Kropparnas och kroppsdelarnas proportioner i förhållande till varandra är de enda tecken för anatomi som skiljer Nobara från de figurer möjliga att tolka som pojkroppar i bildsekvenserna. Nobara befinner sig precis som flickan Aoba, flickan Katsuki Mizutani, pojken Ko och pojken Katsuki Satoyama både innanför och utanför pojkroppars och flickkroppars olika stadier av tecken för anatomiska variationer i olika situationer. Nobara kan därför beskrivas som ytterligare ett exempel på en kalejdoskopiskt kön, en mer eller mindre queer kropp som förändras i skilda situationer. Trots det hamnar figurerna utanför dessa zoner i skilda situationer och kan därför utgöra ytterligare exempel på en queer process där de exemplifierar ett kalejdoskopiskt kön.

Även då pojkropparna uttrycks med feminina tecken blir effekten att deras kroppar kan beskrivas som kalejdoskopiska kroppsliga stilar. Framställningarna av pojkropparna som föreställer Nobaras manliga klasskamrater liknar flickkroppar i motsats till vad som var fallet med exempelvis flickan Katsuki Mizutanis motståndare när hon boxades, där i stället maskulina karaktäristika som muskulösa armar, markerade käkar och breda nackar var framträdande. Skildringen av Nobaras kvinnokropp i form av tecken för kvinnobröst, smala axlar och smal hals har delvis dolts i teckningarna genom att hon framställs bära kläder som döljer dessa tecken, exempelvis en dunjacka med stor krage och tröjor med likaså kraftiga kragar eller tröjor med luva. En bildsekvens som tydligt illustrerar Nobaras kropp som queer föreställer Nobara i situationen då hon kliver in på flickornas toalett och i berättelsen görs till pojkropp. Inom några bildsekvenser ges hon skenbart betydelsen att föreställa en pojkropp.

Maggie i fantasymangan *Read or dream* använder däremot inte sin kropp för att agera vad som förväntas av en pojkropp, vilket är fallet med de övriga exemplen på tecknade tomboys som har diskuterats. Hon framställs varken med rörelser eller med en kostym där hennes kropp entydigt kan beskrivas som antingen en kvinnokropp eller en manskropp. De tydligaste tecknen som finns att tillgå för att visuellt gestalta tecken

## QUEER KROPP

för anatomi möjliga att förstå som en kvinnokropp är inte synbara på figuren Maggie. Precis som var fallet med framställningen av Nobara döljs tecken för en kvinnlig hals bakom klädesplagg. Munkjackan täcker Maggies hals och halsen verkar därför i stället skenbart bredare än anatomin för en kvinnokropp hals. De långa raka byxorna hon bär är tecknade på ett sätt så att benens eventuella kvinnliga former döljs och framställningen av hennes kläder är skildrade bylsiga, vilket döljer varje antydning till smal midja eller tänkta former för kvinnobröst. Hon skildras därför även med en tillsynes rakare kropp än vad som är möjligt att entydigt tolka som en kvinnokropp. I bildsekvenserna som studerats som föreställer Maggie finns dessutom inga gestaltade manskroppar som kan utgöra kontrast mot hennes kvinnokropp. Samtidigt skulle det ändå vara möjligt att tolka hennes gestaltade kvinnokropp som en pojkkropp likväl som en flickkropp.

### **Muskler som tecken för kön**

Ingen av figurena jag valt som exempel på tomboys har muskler som tecken för kön. Det är snarare otvetydigt i bilderna att deras queera synbara identitet inte framställs i kroppens materialitet utan i dess semiotiska tecken, det vill säga tecken där betydelse är konventionella och tillfälligt belägna i situationer i en samverkan med övriga materiella förutsättningar vilka framställs i bilderna. Detta ständigt föränderliga tillstånd förkroppsligas också i ett kalejdoskopiskt mönster, som kan jämföras med en situation.

När det gäller tecken för kön som synbar identitet i bilderna utgör de synbara former som betecknar muskler en viktig plats på kroppen. Formerna som föreställer muskler på karaktärernas kroppar är i själva verket tecken för en myriad av muskler vilka är verksamma *innanför* gränserna för huden och samtidigt *utanför* gränsen för exempelvis inre organ, blodådror, vävnader och skelett. Under en synbar anatomi existerar en mikroskopisk anatomi, inte synliggjord i bilderna. Det som däremot görs synbart i gestaltningen av anatomi med linjer och fält som föreställer muskler, måste därför endast betraktas som tecken för det som

## TECKNAD TOMBOY

finns ”på insidan” eller bakom och under huden. Det som kan studeras är utsidan, det synbara *utanför*.

De tecknade flickorna inom sportens zon i Mitsuru Adachis *Cross Game* och *Katsu* är framställda med få tecken för muskler. Däremot används tecken för de rörelser som gestaltar deras sportutövande vilket innebär en förståelse att de använder muskelkraft för att trotsa gravitationen. De utövar alla en sport där de genom sitt sportutövande måste använda sina muskler i överkroppen, en plats på människokroppen när det gäller anatomi där det existerar en tydlig skillnad mellan en kvinnokropp och en manskropp. Denna plats gör även en viktig plats att använda vid ett kast, även om det viktiga är att använda hela kroppen, kan platsen beskrivas som kraftens centrum. I *How to Use Your Eyes*(2000) studerar James Elkins den visuella gestaltningen av musklerna i området från skuldrorna och resten av ryggmuskulaturen. Skulderpartiet på ryggen utgör en central plats på kroppen vid diskussionen om ”att kasta tjejkast”. Utmärkande för ett tjejkast, enligt Young, är att endast använda denna begränsade del av kroppens kraft i stället för att utnyttja varje del av kroppen vid ett kast.<sup>282</sup>

Elkins gör en väsentlig iakttagelse avseende den synbara anatomins föränderlighet och därmed kroppens synbara föränderlighet och hur den är påverkad kroppens rörelser. Han skriver: ”The shoulder joint is especially intricate and very flexible, and when we move our arms around, the muscles on the back are pushed and pulled into a wide variety of shapes.”<sup>283</sup> Det som undersöks i avhandlingen är bildsekvenser där kvinnokroppar gestaltas agera i situationer som möjliggör att de använder sina kroppars fulla kapacitet, för att visuellt visa det Young argumenterar för, nämligen att rörelsen ”att kasta tjejkast” inte är essentiellt förbunden med kvinnokroppen, utan en effekt av situationer som i första hand kvinnokroppar socialiseras in i. Elkins menar att ett muskelparti som kallas *trapezius*, även kallat *trapez Muskel* eller *kappmuskel* på svenska, belägen mitt emellan skuldrorna, är olika hos de flesta personer, vilket han menar sällan nämns i de medicinska böcker som han har studerat.<sup>284</sup> I *Nationalencyklopedin* finns en beskrivning av kappmuskeln som har stor

## QUEER KROPP

betydelse för de framställda kropparnas utformning i förhållande till begreppet ”kasta tjejkast”:

Kappmuskeln medverkar till axelns rörelser genom att lyfta, sänka och föra skulderbladet mot medellinjen. Den vrider också hals och huvud. En kraftigt utvecklad kappmuskel framträder som ett veck på vardera sidan av halsen och brukar kallas tjurnacke.<sup>285</sup>

Dessa muskler belägna runt skulderna och ryggen är inte synbara i bildsekvenserna, däremot betecknar utformningen av överkroppens proportioner tecken för dessa i bilderna osynliga muskler, vilket jag skall återkomma till i nästa avsnitt. Även kopplingen till halsen som viktig markör för skillnader i kvinnokroppens och manskroppens anatomi är intressant här, i och med att en kraftig hals markerar gränsen för manskroppens zon.

I vissa avseenden kan sätten med vilka kropparnas anatomi framställs förklaras som ikoniska tecken. De liknar faktiska, biologiska kroppar. När pojken Katsuki Satoyama och flickan Katsuki Mizutani boxas är tecken för muskler ett av de anatomiska tecknen som möjliggör en tolkning av kön som synbar identitet, eftersom deras kroppar i övrigt framställs på liknande sätt i proportioner och form. I de bildsekvenser där närbilder av deras armar gestaltas existerar subtila nyanser av skillnader i tecken för muskler, dock tillräckligt tydliga för att tolka dem som anatomiska tecken för kön. Pojken Katsuki Satoyamas armar tecknas med tydligare tecken för muskler än flickan Katsuki Mizutanis armar, trots att hon i berättelsen görs starkare än honom. I en annan bildsekvens där flickan skildras beskyddad pojken i ett gatuslagsmål tecknas motståndaren, som föreställer en äldre pojke, med tecken för betydligt kraftigare armmuskler än hennes att det verkar osannolikt att hon skall kunna slåss som hon gör och mäta sig med deras kropps kraft. Katsuki Mizutanis armar är tunna, raka och utformade med linjer vilka skapar former där tecken för muskler knappt är synbara. På bilderna av männens armar däremot görs tecknen för muskler överdrivet synbara i bilderna. När den kraftige mannens underarm i slagsmålet som skildras i boxningsmangan *Katsu* tecknas inom samma bildruta som Katsuki Mizutanis, framstår hans underarm i samma

storlek hela hennes kropp. I skildringen av mannens kraftiga armar med muskler framställs han som en vuxen, vältränad man, eftersom tecknen för muskler överdrivs. Med hans synbara identitet överskrids en gräns för manskroppens maskulinitet där den hamnar inom en monsterzon. Hans axlar är tecknade överdrivet breda jämfört med flickan Katsuki Mizutanis axlar. Tecknen för muskler utgör ett av de tydligaste tecknen för könsskillnader i bilderna, men synliggör även myten om en ojämn kamp mellan den store, starke ”jätten” som slåss mot den fysiskt underlägsna, feminiserade kroppen, som i det här fallet dessutom föreställer en flickkropp. I denna myt skaffar sig den fysiskt underlägsna figuren oväntade krafter att övervinna sin fysiska överman(sällan en kvinnokropp). Det går därför att synliggöra en hierarkisk betydelse för hur tecken för anatomins skillnader skildras. Det feminina och svagare ges tillfälligt lägst värde. Även pojkropparna som saknar tecken för muskler och kraftigare kroppar måste finna en väg att handskas med att de visuellt är underlägsna de pojkroppar med större muskler och betydligt mer högresta kroppar, genom att finna sätt att omvärdera maskuliniteter. En föreställning om hur en inverterad superhjärte kan gestaltas tar därför form.

### **Kön som hyberbild**

Skildringen av Aobas kropp framställs i bildsekvenserna som görande, en kropp hon använder och inte en kropp som *är* eller någon annan gör något med. Det viktiga i betraktandet av hennes synbara karaktär är vad hon gör och inte hur hennes kropp och anatomi kan bedömas utifrån funktionen att behaga betraktarens blick. Hennes kropp tecknas inom en queer zon och i bildsekvenserna framställs queera processer, menar jag, genom de maskulint stämde tecken vilka omger hennes kropp.

Nu skall jag emellertid lyfta fram några exempel på queera kroppar med helt annan karaktär där jag menar att kvinnokroppar och manskroppar gestaltas inom hypermaskulint stämde zoner. *Read or die*, en manga skapad av samma författare som *Read or Dream*, men skapad av olika konstnärer, innehåller flera exempel på överdrifter när det gäller upprepningar av *konventionsuppsättningar* för gestaltningar av anatomi och

## QUEER KROPP

kön i form av figurer vilka jag här kallar kön som hyperbild, vilka formger hyperflickor och hyperpojkar. Det skulle kunna beskrivas som ett ”metonymiskt fenomen” delar blandas om i nya kalejdoskopiska mönster.<sup>286</sup> De avbildade kropparna i bildsekvenserna ur *Read or die*, fragmentariseras inom bildrutorna i syfte att lyfta fram och överdriva tecken för kön och anatomi lokaliserade till platser representerade av specifika kroppsdelar. Det finns exempel på skildringar av kvinnokroppar som kan sägas materialisera en synbar sexuell fantasi vilken riktar sig till en tänkt manlig heterosexuell tonårspublik. I upprepade exempel i berättelsen framställs huvudpersonen i *Read or die*, Yumiko Readman och hennes kvinnliga medhjälpare i situationer där deras ben och kvinnobröst framhävs. Kvinnobröst som tecken för anatomi och kön i bilderna i *Read or Die* är skildrade på ett sätt som inte kan beskrivas som ikoniska tecken för anatomi. I stället förstärks kroppens fragmentisering av att bröstet ser påklistrade ut. Däremot kan tecken för kvinnobröstens form under kläderna tolkas som synliggörande av figurerna Utenas, Aobas, Katsuki Mizutanis och Nausicaäs ålder och placering inom en tonårskroppens zon.

Pojken Ranma, huvudpersonen i mangan *Ranma 1/2*, förvandlas till en flickkropp när hans kropp kommer i kontakt med kallt vatten. Han måste hålla varmt vatten på kroppen för att förvandlas tillbaka till en pojk kropp. Ranma skildras fascinerad när han ser på sin egen flickkropp utifrån, men avskräckt över hur han blir bemött och att han får minskad rörelsefrihet. Även här framställs kvinnokroppen med tecken för fragment av kvinnokroppen, det kvinnliga verkar påklistrat på hans kropp, likt ett extra lager av tecken för kön. Ranmas förvandling till flickkropp skapar tankar om vad som händer när kvinnokroppen och manskroppen inte är två kroppar utan i stället har funktionen att representera en skräckfantasi om vad som händer om tonårskroppen inte utvecklas som förväntat, att något kan gå fel. Vad betyder det för Ranma att han har en kropp som varken kan exkludera betydelsen manskropp eller betydelsen kvinnokropp? Kommer han att slåss som en tjej? När Ranma är förvandlad till flickkropp är det även möjligt att beskriva att figuren gestaltar en tomboy. Han blir en flicka som agerar som en pojke precis som flickan Aoba i *Cross Game* och flickan Katsuki Mizutani *Katsu*.

## TECKNAD TOMBOY

Fotbollspojken Senas skydd fungerar som tecken för extra muskelmassa och utgör inte tecken för kroppsdelar som hör ihop anatomiskt med hans taniga kropp. Dessa båda "stereotyp-på-stereotyp-tecken" skulle kunna kallas för "hyperflickor" eller motsvarande "hyperpojkar" och vara ett uttryck för *meta-kön* eller vad Butler kallar "gender parody". Med meta-kön menar jag här bilder där könsskillnader överdrivs på gränsen till parodi och kommenteras med en upprepning av *konventionsuppsättningar*. Manskroppen definieras visuellt i dessa bilder genom att addera en överdrift av tecken för maskulinitet och kvinnokroppen definieras visuellt genom att en överdrift av tecken för femininitet. Dessa gestaltningar närmar sig monsterfigurer, eftersom de hamnar utanför vad som kan beskrivas som anatomiskt möjligt. Repliker på tecken för anatomi har adderats som tecken på kroppen i form av artificiella attribut, anatomi skapade av en mänsklig hand. Det representerar människokroppar där tecken för anatomi imiteras med överdrifter, vilket kan jämföras med dagens så kallade "estetiska kirurgi", där föreställningar om den perfekta kroppen övertrumfar biologins resultat när det gäller kön som synbar identitet.

Hyperflickan är smal, vältränad, men framställs ändå med överdrivet stora bröst, vilket knappast är fysiskt möjligt för en vältränad kvinnokropp. Det är ett ideal som ger associationer till den ofta överdrivna femininiteten i visualiteten i en dragshow där en manskropp bär tecken för kvinnokroppen som synlig identitet. Här skiljer sig bilderna som föreställer "hyperflickor" väsentligt från bilderna som föreställer "tomboys" och "krigarprinsessor". Därför vill jag hävda att "hyperflickor/hyperpojkar" är begrepp som kan användas för att beskriva manlig feminin femininitet och manlig maskulin maskulinitet, i jämförelse med tomboyn som uttrycker kvinnlig maskulinitet. Min tolkning är att "hyperflickan" representerar en föreställning av ett manligt subjekt som provar tanken vad det innebär att ha en kvinnokropp. De representerar en sorts drömflicka, som är mer fysiskt mogen än pojken själv och har en överdriven fysisk, sexuell utstrålning, som ofta gränsar till det pornografiska. Det är en kropp som har lämnat gränzonen där det finns



## QUEER KROPP

en möjlighet att laborera mellan tecknen för maskuliniteter och femininiteter. Jag föreslår därför att det föreställer *kön som hyperbild*.

En möjlig funktion tomboyen Katsuki Mizutanis existens har i *Katsu* är att fungera som motbild för att definiera pojken Katsuki Satoyamas pojkropp. Karaktärerna har dessutom samma förnamn men flickan Katsuki Mizutani görs lik den manlige huvudpersonen. Med sin flickropp representerar hon ändå skillnaden och behövs i bilderna för att definiera pojkroppens gränser. På så vis har hennes karaktär en funktion av att representera en synbar identitet som föreställer en pojkropp, lik men ändå olik.

Tecken för kläder fungerar i bilderna både som ett lager för att dölja tecken för anatomi och som tecken för att förstärka tecken för anatomi. När flickroppen Katsuki Mizutani skildras klädd i bikini förstärks de anatomiska skillnaderna i största möjliga mån med kläder. Även avsaknaden av övriga kläders funktion att dölja anatomi, framhäver de anatomiska skillnaderna som kvinnokroppen får representera. Det finns några exempel i de manga som studerats där karaktärer ”upptäcker” de andras kroppar och skillnader, ofta i en situation då kläder inte döljer deras anatomi. Detta kan också betraktas som ett tecken på åldrande som synbar identitet, eftersom karaktärerna befinner sig i tonåren och det som skildras är den period i livet när deras kroppar förändras på ett sätt som ökar de anatomiska könsskillnaderna. Karaktärerna placeras då i situationer i badhus, duschar eller omklädningsrum där den andra kroppen synliggörs utan klädernas döljande eller eventuellt skyddande funktion, som inte får sin betydelse i samspråk med kostym. Det finns exempel både på när flickan tittar på pojkroppen som den andra kroppen och när pojken tittar på flickroppen som den andra kroppen. Yumiko Readman och hennes väninna har en manlig uppdragsgivare med en enormt stor överkropp under en överdimensionerad kavaj. Han skildras i de flesta bilderna från ett grodperspektiv vilket har effekten att hans gestalt verkar ännu större. Den förste ”skurken” som dyker upp i berättelsen är även han stereotyp framställd mycket större än flickorna och muskulös. Hans armmuskler är framhävda genom att han är klädd i en väst med bara armar. Nacken skildras dessutom överdrivet bred.

”Little Boy” var det namn som amerikanska armén gav den atombomb de släppte över Hiroshima den sjätte augusti år 1945.<sup>287</sup> Det är också namnet på den sista utställningen av tre i en serie av konstnären Takashi Murakami (1963-), döpt till *Superflat trilogy*. Murakami undersöker hur denna händelse påverkat Japans nationella identitet och hur detta tagit sig uttryck i bilder. Han menar att den japanska populärkulturen är starkt präglad av traumat efter atombomben. Dessutom menar Murakami att begreppet ”Little Boy” också symboliserar en kultur som är infantiliserad. Enligt Murakami är det japanska folket beroende av USA som ”beskyddare”, en roll som startade med ockupationen efter andra världskriget. Japan skulle på grund av detta, enligt Murakami, präglas av att vara en nation som förvägrats att ”växa upp”.<sup>288</sup> Man skulle i stället kunna koppla detta till det som Kaori Chino beskriver som att i Japan har det feminina varit idealiserat jämfört med det maskulina i vissa sammanhang och att det feminina kan sägas vara en ”liten pojke”, det som ännu inte har tillräckligt med maskulinitet för att leva upp manlig maskulinitet. Luce Irigaray menar att kvinnan historiskt har betraktats som en form av outvecklad man.<sup>289</sup>

I *Cross Game* och *Katsu!*, samt *Eyeshield 21* och *The Prince of Tennis* återfinns ”Little Boys” som huvudpersoner. Jag har använt begreppet för att beskriva en återkommande karaktär som föreställer en pojke som kämpar i underläge i ett sammanhang där maskulinitet är högt idealiserat, i detta fall i en sportdiskurs. Då de är berättelsernas huvudpersoner skildras de även med styrkor från oväntat håll som möjliggör att de ändå kan framstå som hjältemodiga och vända sin position av underdog. Huvudpersonerna i tennismangan *The Prince of Tennis* och *Eyeshield 21* äger båda en enastående talang vilken medför att de kan nå framgång i sin sport. Deras talang blir ett hjälpmedel för dem att handskas med att de inte är ”fullvuxna” i sin manlighet. Därför har jag samlat dessa karaktärer under rubriken ”Inverterade superhjältar” och även beskrivit tomboyen Maggie från *Read or Dream* under denna rubrik. Det är emellertid ett vanligt motiv i manga för pojkar och framför allt i sportmanga. Man skulle också kunna beskriva det som en plats där ”hyper-boy” är idealet, det vill säga ett ideal där manligheten kommenteras med ytterligare tecken

## QUEER KROPP

för överdrifter av maskuliniteter. De inverterade superhjältarna kan inte leva upp till detta ideal men hittar ändå en väg att orientera sig i dessa hypermaskulint stämde situationer. Ko i *Cross Game*, Katsuki Satoyama i *Katsu* och huvudpersonerna i *Eyeshield 21*, samt *The Prince of Tennis* är fysiskt mindre än sina manliga med- och motspelare. Både Ko och Katsuki Satoyama kämpar till en början i sina sporter dessutom mot en tomboy som överglänser deras förmågor. Samtidigt befinner sig tomboyfiguren och ”Little Boy”-figuren inom samma zon, en queer zon. Ko och Katsuki Satoyama är egentligen ointresserade av sina sporter, baseball respektive boxning, men det är deras intresse för tomboys som möjliggör en situation där de ändå lockas in att utöva idrott, kanske också som ett led för att ”komma ut” och kliva fram med sin maskulinitet. I berättelserna bearbetas vad som händer i mötet med flickan som visar sig vara mer maskulin än pojken, eller snarare hur pojken skall komma till rätta med sin saknad av maskuliniteter i form av de ”maskulina proportionerna”. Det som framför allt ifrågasätts i de studerade bildsekvenserna är skillnaderna inom skillnaden, olika maskuliniteter. Hur mycket kan maskuliniteter varieras på en kvinnlig kropp och till vilken gräns kan maskuliniteter subtraheras på en manlig kropp? ”Little Boy” är en pojke med en kropp som saknar *konventionsuppsättningar* av maskuliniteter. I bildexemplen visar representationen av ”Little Boy” hur pojken med en fysiskt underlägsen kropp måste bemöta ett ständigt mätande av styrka och fysik, vilket flickor inte utsätts för på samma sätt. Här blir även barnets utsatthet tydligare hos pojkarna än hos flickorna, eftersom pojkarna måste anpassas till en miljö med hyper-maskulinitet som ideal.

De två ”små pojkarna” Sena och Ryoma är precis som de gestaltade flickkropparna som studerats inte heller skildrade med tydliga anatomiska tecken för kön. Jag tolkar dem som inverterade superhjältar eller antihjältar, eftersom de inte lever upp till förväntade ideal som finns på deras pojkkroppar. Trots detta - liksom var fallet hos sportflickorna som studerats här – har de ändå placerats i en dominerande position där de agerar subjekt och utgör de karaktärer som för handlingen framåt. Båda pojkkaraktärerna och exempel på inverterade superhjältar, Ryoma och

## TECKNAD TOMBOY

Sena, har en flickkompis vid sin sida. Hon utgör en skillnad mot deras kroppar och kan därför sägas ha funktionen att både upprätthålla och ifrågasätta pojkroppens gränser. Sena Kobayakawas flickkompis i sportmangan *Eyeshield 21* framställs med en kropp som är längre än hans. Hennes flickkropp framhävs i stället med en pagefrisyr som visar hennes smalare hals. I flera av bilderna är hon dessutom klädd i en jacka som framhäver en visuellt smalare midja och synliggör formen av kvinnobröst under kläderna, vilket är en repetition av tecken för kvinnokroppens anatomi från tidigare studerade flickkroppar.

Ryoma skildras med en kropp med proportioner vilka har effekten att han föreställer en yngre person än de motspelare han möter i de för berättelsen centrala bildsekvenserna som beskriver tennismatcher. Bilderna som gestaltar hans pojkropp, tillsynes mindre än de övriga pojkarna, utgör tecken för att han är yngre än sina större medspelare, det vill säga här utgör olikheter i proportioner tecken för ålder snarare än kön. De pojkroppar vilka skall föreställa de äldre pojkarna framställs längre och med bredare axlar än Ryoma. Ryomas flickkompis skildras som tunnare i kroppen än honom och då utgör storleksskillnaden tecken på anatomi och kön, precis som var fallet i bilderna där tecken för anatomi och kön användes för att möjliggöra tolkningen av tomboyen som en kvinnokropp. Däremot skildras hennes ansiktsform och huvudform proportionerligt stora jämfört med gestaltningen av hennes kropps proportioner. Hennes hår är tecknat som långt, svart och uppsatt i tre långa flåtor som vilar längs med sidan av kroppen, vilket gör att hennes smala hals är tydligt synbar. Tecken för hennes anatomi framhävs dessutom genom en feminin skoluniform för flickor. Benen är tunna och kan nästan upplevas darriga. Även den synbara kontrasten mellan styrkan i kropparna utgör tecken för anatomiska könsskillnader. Ryomas kropp uttrycker styrka jämfört med de äldre pojkarna trots att han föreställer en yngre och till storleken mindre kropp. Han gestaltas ändå som manlig med sina kraftiga axlar och muskulösa armar och ben.

## Ålder och proportioner

Ett tecken som är avgörande för att tolka en visuell framställning av en kropp som en människokropp är närvaron av symmetri mellan kroppens proportioner. Detta är också viktigt för gränsdragningen mellan synbarheten av kroppar som mänskliga eller monstrosa. Symmetri och förtrogna landmärken hänger ihop. När vi letar efter ett ansikte i en form letar vi exempelvis efter två ögon, en näsa och en mun som är placerade i en viss ordning som fungerar likt förtrogna landmärken att orientera sig i när det gäller tolkningsmöjligheten av formerna som ett ansikte. I framställningar av den åldrande kroppen spelar återigen gravitationens dragningskraft, som diskuterades i förhållande till rörelse tidigare, en betydande roll för den visuella gestaltningen av kroppen symmetri.<sup>290</sup> Muskelnas betydelse för att motverka gravitationen studerades tidigare även utifrån gestaltningar av kroppars rörelser i en queer zon och utifrån tecken för anatomi och kön. Visuella framställningar av kroppars proportioner i samverkan med symmetri är av betydelse för att beteckna ålder i visuella framställningar av människokroppar. I bilderna som studeras här visualiseras emellertid åldrande som visuellt fenomen inom barnkroppens och tonårskroppens zon. Åldrande påverkar även unga kroppars synbara identitet, även om det ligger närmare tillhands att associera åldrande med gestaltningen av vuxna kroppar med hög ålder.<sup>291</sup>

En gestaltning av bifiguren som visuellt större, grövre och med ett äldre utseende än huvudpersonerna är ett mönster som återkommer i flera av de bildsekvenser som studerats. De övriga pojkarna som också spelar baseboll i exempelvis *Cross Game* är skildrade med annorlunda frisyrer och med tunnare hår. Deras kroppar är kraftigare och de har grövre ansikten och några av dem är tecknade med streck i ansiktena som anger skäggväxt. Här finns alltså tecken som visar att de har uppnått en ålder då deras kropp har lämnat eller är på väg ut ur barndomens zon. Det sätt som bifigurenas uttryck och kroppar framställs i bilderna utgör kontraster i jämförelse med exempelvis huvudpersonerna, flickan Aoba och pojken Ko, vars tecken för proportioner bildar en samlad enhet i sättet hur deras anatomi visuellt skildras inom barndomens zon.

## TECKNAD TOMBOY

Skildringen av deras kroppar kännetecknas av en gestaltning där de kan tolkas befinna sig på en vistelse i en queer zon, då de inte lika tydligt som de äldre pojkarna kan definieras utifrån kön. Karaktären Ko tillhör å ena sidan med sin manskropp visuellt gruppen av de äldre pojkarna, men å andra sidan framställs hans kropp visuellt lik flickan Aobas, likheterna dem emellan dominerar. Det finns emellertid olikheter som är betydelsefulla för tolkningen av kön.

Karaktären som föreställer Ko gestaltas utifrån vissa anatomiska tecken där det existerar olikheter jämfört med hur figuren Aoba skildras. Kos axlar framställs som något bredare än hennes. Då de båda är placerade bredvid varandra skildras han aningen längre än henne. De tecken för ålder som anges genom proportioner på Kos kropp anger att han i jämförelse med de äldre pojkarnas kroppar befinner sig i den position Aoba befinner sig i jämfört med honom. Tecknen med vilka hans kropp skildras är inte tillräckligt maskulina för att han fullt ut skall kunna tolkas inom gruppen som karaktäriserar en tänkt vuxen manskropp. Kontrasterna mellan Ko och de äldre pojkarna är tydligare än hur proportionerna framställs som skillnader mellan Ko och Aoba. Det vill säga skillnader i proportioner ges här större betydelse för att gestalta tecken för olika åldrar än den plats som ges åt att gestalta tecken för kön. Det finns fortfarande en tvetydighet i skildringen av Kos kropp precis som det finns i framställningen av Aobas kropp i skilda situationer. Sammanfattningsvis framställs de bådaskroppar kortare och mer hoptryckta än hur de äldre pojkarnas kroppar skildras i bilderna, som framstår med mer utdragna proportioner och kraftigare kroppsdelar. Aoba och Ko åldras i berättelsen. Finns det några element som skiljer skildringen av Aobas kropp när hon har blivit några år äldre? Att några år passerat visas genom skillnader i proportionerna jämfört med de bildsekvenser där Aoba skulle föreställa en yngre flicka. Aobas äldre kropp är proportionerligt mer utdragen och långsmal. I vissa av bildrutorna är det synbart att hon skildras med en antydning till smalare midja och även synbara former för kvinnobröst under hennes sportdräkt.

De anatomiska tecknen som skiljer den boxande flickan Katsuki Mizutani i mangan *Katsu* från figurerna som skildrar pojkkropparna är

## QUEER KROPP

framför allt synbara kontraster angående storlek och proportioner i hur deras kroppar gestaltas. Detta är ett återkommande mönster som känns igen från skildringarna i *Cross Game* när det gällde figureerna Aoba och Ko. Pojkarna som är bifigurer skildras även här med kraftigare kroppar och proportionellt större gestalter än den figuren som föreställer flickkroppen. Deras kroppar är dessutom längre och bredare än flickan Katsuki Mizutanis. Förmodligen är det ett sätt att i bilderna visa att flickan Katsuki Mizutani och flickan Katsuki Satoyama hör ihop, precis som var fallet med Aoba och Ko i *Cross Game*. De tecken på anatomiska skillnader mellan dem som existerar i bilderna görs synliga med subtila tecken i proportionerna, som exempelvis att pojken Katsuki Satoyamas överkropp är längre än flickan Katsuki Mizutanis överkropp. Tecknen som utgör Katsuki Mizutanis ben däremot hindrar en tolkning av hennes kropp som en pojkkropp, vilket eventuellt var möjligt i bilderna som skildrar den något yngre flickan Aoba i *Cross Game*, eftersom skillnaderna är otydligare på de yngre biologiska kroppar som bilderna då föreställde.

Flickan Utena i fantasyromanen *Revolutionary Girl Utena* utgör ytterligare ett exempel på en framställning av en flickkropp där begreppet queer kan användas för att materialisera tomboyen i bildsekvenserna. Hos Utena saknas emellertid maskulina tecken i framställningen av hennes kropp och hon skildras i stället med framträdande anatomiska tecken som kan tolkas som en kvinnokropp. Karaktären Utena framställs i bilderna i ungefär i samma ålder som Nobara och Maggie, medan Katsuki Mizutani och Aoba framställs som något yngre, utifrån en tolkning av hur deras kroppar gestaltas, men alla skildringar av flickkroppar som studerats här kan tolkas inom zonen för tonårskroppar. Karaktären Utena är placerad i situationer som skall föreställa en fantasivärld och framställningen av henne utgör därmed en fantasi av en fantasi. Därför skapas bilderna som föreställer hennes kropp utifrån andra regler än exempelvis sportflickorna, vilket är synbart framför allt i gestaltningen av Utenas kropp, som är onaturligt utdragen och långsmal. Hennes figur vandrar mellan fantasin om en vardaglig skolmiljö och en fantasivärld som utspelar sig på en internatskola där hon kan leva ut sin identitet som prins med en kvinnokropp, utan att det ifrågasätts eller betraktas som märkligt i

berättelsen. I den vardagliga skolmiljön måste hon däremot kämpa för att agera och uppta platser där hennes synbara identitet utifrån kön och ålder ifrågasätts. I alla berättelser som studerats närmare här framställs flickorna i bilderna med olika uppdrag där det ingår att visa en fysisk styrka utöver vad som förväntas av en karaktär framställd med en flickkropp och tonårskropp. Karaktärerna skildras bestrida föreställningar om barnkroppars och kvinnokroppars begränsningar och de kämpar inom en queer zon där de agerar och/eller ser ut ”som pojkar” och kan beskrivas leka vuxna. De kliver in i en zon där de konventionellt inte har tillträde, utifrån regler baserade på anatomiska könsskillnader. De befinner sig i en queer zon, men kropparna föreställer flickkroppar.

Karaktären Utena är tecknad med tecken där framställningen av hennes kropp liknar en tonårsflickas kropp. Även figuren Nausicaäs kropp framställs med en tonårsflickas proportioner snarare än en vuxen kvinnokroppas proportioner. De tecken för en kvinnokroppas anatomi som framhävs hos Utena görs med former som lyfter fram bilden av hennes långa, smala ben. Utenas kropp, precis som var fallet med Nobaras kropp, visas i bilderna i sin helhet och det är inte alls lika vanligt att den fragmentiseras, vilket var fallet i kropparna som avbildades inom en sportzon.

### Det tecknade ansiktet

Utmärkande för sättet ansiktena tecknas i det studerade materialet är att de saknar tydliga individuella drag som skiljer karaktärerna åt. Detta är ett element som det studerade mangamaterialet har gemensamt med de medeltida bildrullarna som diskuterades i kapitel 2 och kapitel 3. I bildsekvenserna som studeras ur manga är det ändå uppenbart att ansiktet har en stor betydelse för det visuella uttrycket, vilket inte var fallet med de medeltida bildrullarna. Ansiktet utgör i manga en central plats där tecken för känslouttryck gestaltas, trots att det som synliggörs ofta är endast ögon och mun. Dessa två kroppsdelar får symbolisera centrum för känslorna.<sup>292</sup> Visserligen förstärks de även med sättet att gestalta



## QUEER KROPP

kropps rörelser. Jag skall här fokusera på hur det tecknade ansiktet i det studerade materialet går att relatera till de genusformala aspekter som diskuterats tidigare och vilka tecken som eventuellt anger att exempelvis Aoba har en flickkropp med ansiktets uttryck. Jag har funnit ett antal intressanta resultat som är relaterade till vad som kan beskrivas en maskulint stämd situation. Kan ett tecknat ansikte vara stämt i en maskulin situation, trots att dess anatomi anger ett flickansikte?

Det ansiktsuttryck som dominerar skildringen av figuren Aoba framställer henne med en allvarlig uppsyn. Hennes mun är i bilderna gestaltad med ett tecken som antyder att hon är allvarlig eller arg, möjligtvis koncentrerad. Leendet kan betraktas vara del av *konventionsuppsättningarna* när det gäller tecken på femininitet. Leendet saknas i bildsekvenserna som skildrar Aoba. Det allvarliga uttrycket förstärks med linjer som utgör tecken för ögonbryn. I bilderna är Aobas ögonbryn alltid neddragna i ett uttryck där hon får en något bekymrad blick. Psykologiska studier har gjorts som visat att flickor ler oftare än pojkar då det finns en medvetenhet om att de är betraktade. När samma jämförelse gjordes för att undersöka hur ofta flickor respektive pojkar ler när de inte är medvetna om att de är iakttagna, konstaterades inga skillnader mellan frekvensen i flickors och pojkars leenden.<sup>293</sup> Det finns en förväntan på det visuella intrycket av en kvinnokropp, med fokus på ansiktet, att ett leende skall vara synbart. När Aoba tecknas som allvarlig har detta en viktig betydelse i beskrivningen av henne som en queer kropp och tomboy. Även hos de övriga exemplen på tomboys som studerats här är leenden ovanliga. Det beror delvis på att deras ansikten föreställer uttryck som följer av att de anstränger sig fysiskt och tar i för att motta ett slag eller kasta en boll, men det är inte hela förklaringen. Möjligtvis är det även så att ett ansikte som föreställer en leende flicka, eller för den delen en leende pojke, automatiskt passiviserar och objektifieras. Gränsen är hårfin att känslan leendet gestaltar snarare är osäkerhet än glädje.

När det gäller *Cross Game* av Mitsuru Adachi är huvudpersonernas ögon skildrade utan de överdrivet stora, glittrande och drömmande blickar som många har kommit att förknippas med manga utanför Japan.

## TECKNAD TOMBOY

De glittrande, stora ögonen, menar jag är ett sätt att skapa en feminint stämd situation. De två huvudpersonerna i *Cross Game*, som jag fokuserar på här, flickan Aoba och hennes granne pojken Ko, är båda i samma ålder och har därför liknande ögon. Inga tecken i deras ögon anger kön som synbar identitet. Aobas ögon är stora, men inte extremt stora och inte mangastereotypa. De anger snarare att hon är ett barn än utgör tecken på hennes könsidentitet. Aobas ansikte är utformat med vissa tecken som anger att hennes kropp skall föreställa en kvinnokropp, men också med tecken som gör att tolkningen som ligger nära tillhands utifrån sättet som hennes ansikte tecknas är att hon föreställer ett barn. Det är tecknat runt, vilket är tecken för en anatomisk skillnad mellan ett kvinnoansikte jämfört med ett mansansikte, men rundheten markerar här även en skillnad mellan ett barnansikte jämfört med en vuxen persons ansikte. Även Kos ansikte är framställt med en rund form, eftersom även han skall föreställa ett barn. Det finns en nyansskillnad i gestaltningen av Aobas och Kos ansikten som kan vara avgörande för tolkningen av deras kroppar som pojkropp eller flickkropp utifrån formen på deras ansikten.

Utenas ansikte är tecknat med en mer avlång form än exempelvis Aobas ansikte, vilket gör att hennes karaktär kan tolkas som något äldre. Hennes karaktär skildrar en person i en ålder där anatomin i hennes ansikte ligger närmare minnesformen av en vuxen kvinnas ansikte än ett barns ansikte. Hakan framställs med en spetsig form och käken utgör en långsträckt form. I jämförelse med de figurer som föreställer maskroppar och som Utena skildras duellera mot förefaller emellertid hennes ansikte vara framställt med en rundare form. Utenas ansikte vanligtvis tecknat utan näsa och endast med streck som antyder munnens form. Hennes näsa är i vissa bilder tecknad med ett krökt streck och det förekommer även att näsans form förstärks med en skugga. Munnen är enkelt tecknad, men i vissa närbilder framträder former som anger en över- och en underläpp. Även ansiktsformen karaktäriserar tecken för ålder och kön. Denna formel anger för läsaren att hon är en av berättelsens huvudpersoner.

Formerna som utgör Utenas ögon är tecknade oproportionerligt stora jämfört med en normal mänsklig anatomi och utgör upp till en tredjedel

## QUEER KROPP

av hennes ansikte. Hela irisen på ögonen är synbar i majoriteten av bilderna. En tjock svart linje markerar det övre ögonlocket och de feminina tecknen i hennes stora ögon förstärks av streck som föreställer långa, mörka ögonfransar. Även ögats underdel markeras med en svart linje som följer irisens form och ett fåtal streck utgör här ögats undre ögonfransar. Ögonbrynen är tunna och långa. Det sätt som hennes ögon framställs på kan beskrivas som karaktäristiskt för glittrande ögon som kommit att bli kännetecknande för manga utanför Japan. I en jämförande analys när det gäller framställningen av ögonen hos de olika figurerna i berättelsen är Utenas ögon onaturligt stora. Hennes ögon har också en form som inte är naturlig för mänskliga ögon. Även det gnistrande blänket i ögonen är starkt accentuerat.

Utenas ansikte och blick är centralt i bilderna och det är ofta dit fokus riktas i mycket högre utsträckning än de övriga exempel på tomboys som studerats. När hon tänker är bilden alltid uppfylld av hennes ansikte, ibland består en bildruta endast av en närbild på hennes ögon. Ansiktets konturer är tecknade med vaga linjer. Utena tittar vanligtvis på betraktaren från sidan, men det är inte heller ovanligt att hon tittar rakt mot betraktaren. Detta är också ovanligt jämfört med de andra studerade karaktärerna.

Maggies ansikte är likt ett pojksansikte tecknat mer långsmalt än hennes systrar i berättelsen och hennes ögon är tecknade mindre mangastereotypa än deras ögon är. I har berättelsen Maggie dessutom en relation med en blind flicka då föreställningen om hennes visuella anatomiska tecken plötsligt hamnar i ett teoretiskt mörker utifrån den blinda flickans perspektiv. En blind person kan inte tillskriva Maggies kropp en synbar mening. De tecken den blinda flickan har att tillgå som skildras i bilderna är Maggies röst och hennes namn. Teoretiskt görs därför Maggies ansikte aldrig synligt i dessa bildsekvenser utan framställs endast som tänkt och därför är även dess betydelse flytande. Den blinda flickan tolkar Maggies feminina namn som ett pojknamn trots att berättelsen anger att hon hör hennes feminina röst. Hon blir förvånad när hon hör hennes namn, men tycker att det passar hennes röst, eftersom den blinda flickan tycker Maggies röst är lite "girly". Hon har redan

## TECKNAD TOMBOY

fastställt Maggie som en pojke och tolkar hennes ”flickiga” röst och feminina namn utifrån att Maggie i hennes tanke har en pojkkropp.

Den tecknade manskropp som ställs i kontrast mot flickan Katsuki Mizutanis kropp har i egenskap av att föreställa en bifigur ett betydligt grövre tecknat ansikte än hennes flickansikte. Han är framställd med utstående önglober och en tom blick tecknad med två prickar. Utifrån slutsatser dragna från det tidigare studerade materialet antyder sättet som hans ansikte är tecknat att han inte är en karaktär som skall väcka sympati hos läsaren. Här lyfts olikheterna fram. Hans käkben är kraftigt markerade, medan hans mun endast är tecknad med ett streck. Även pannbenen ovanför ögonbrynen är tecknade kraftiga, utvuxna som hos en vuxen man. Tecknen i hans ansikte tyder på att han skall föreställa en person som är äldre än Katsuki Mizutanis. Hans ansiktes överdrivna storlek och hans tomma blick gör att han framstår som monsterlik.

Pojken Katsuki Satoyamas ögon och en prick som antyder en näsa är synbara bakom hans skydd i bildsekvenserna som föreställer när han och flickan Katsuki Mizutani boxas. Ögonen är utformade som två stora halvcirklar med svarta ringar inuti och en form som anger ett stort vitt blänk. Iris sitter inte mitt i ögats form utan, snarare närmare inåt pricken som anger näsan och skapar därför ett lite skelande uttryck. Samtidigt är hans blick fokuserad. Flickan Katsuki Mizutanis ansikte och blick kan i samma scen snarare beskrivas som otvetydigt koncentrerad och beslutsam. Hennes ögon är ritade som runda cirklar som inte helt avslutas i kanterna. Två stora irisar är tecknade i cirkelns högra sidor, även här tecknade med former som anger vita blänk. Ögonbrynen är ganska tunna och böjda nedåt mot ögonen. Hennes näsa är tecknad med en form som är skapad av ett enda streck och munnen är tecknad med två små streck. Ett tjockare streck används för att antyda en underläpp.

Pojken Sena *Eyeshield 21* är framställd med större ögon än sin flickkompis och ser alltid rädd och förvånad ut, vilket snarare är ett typiskt tecken för att markera en feminin blick. Han har emellertid inte de typiska glittrande ögonen som fungerar som en stereotyp för framför allt flickors blick i mangabilder. Det har däremot den Ryoma Echizen i sportmangan *The Prince of Tennis*. Han har opropotionerligt stora ögon i förhållande till sitt

## QUEER KROPP

ansikte typiska för flickmanga. I flera av bilderna kikar han upp under skärmen på sin keps, och man ser bara ena ögat. Han ser till skillnad från Sena lite arg och sammanbiten ut, som har kännetecknat ansiktsuttrycken på de tomboys som lyfts fram här. Ryoma är framställd med en blick som kan karaktäriseras som ”cool”. Precis som tomboyn kännetecknar han en karaktär som inte bryr sig om vad andra tycker utan är fullt upptagen med sitt agerande som tennisspelare. Figuren Ryoma har blivit oerhört populär bland äldre kvinnor i Japan trots att det är en sportmanga som ursprungligen vänder sig till unga pojkar.<sup>294</sup>

Hos Utena däremot tecknas ögonen med de feminint stämda tecknen som gestaltar hennes kön, exempelvis överdrivet stora ögon, markerade eyeliners och med streck som anger hennes ögonfransar. Dessa är tecken för ögon går emellertid även att finna hos figurerna som föreställer pojkar i *Revolutionary girl Utena*. När det gäller sättet att teckna ögon anger de snarare en feminin eller maskulin visuell stil i en manga än olikheter mellan karaktärerna i samma berättelse. Vissa konstnärer spelar med dessa *konventionsuppsättningar* och exempelvis Ryoma i *The Prince of Tennis*, är tecknad med feminint stämde ögon, samtidigt som han skildras i maskulint stämde situationer i övrigt som en sportstjärna. En påverkan som detta haft när det gäller receptionen av *The Prince of Tennis* är att karaktären blivit mer populär bland en kvinnlig publik.

De stora ögonen kan även ange att personen har en framträdande roll i berättelsen. Detta är även intressant att relatera till det medeltida omvända perspektivet. Därför gestaltas karaktärerna som har mindre framträdande roll i berättelserna och eventuella ”bad guys” och skurkar alltid med mindre ögon och i flickmanga med mindre glittrande och levande blick. Äldre karaktärer och karaktärer i biroller har i de bildsekvenser som studerats mindre ögon eller ögon skildrades med ett mindre vänligt uttryck. Dessutom tecknas tecken för näsa och mun tydligare hos bifigurerna. Deras ansikten är inte abstraherade på samma sätt som hos huvudpersonerna. Det är emellertid viktigt att framhäva att manga inte per definition kan beskrivas som bilder där karaktärerna tecknas med stora ögon. De stora ögonen i manga är vanligtvis ett tecken på att bilderna vänder sig i första hand till flickor och barn, men

gränserna är idag flytande och olika genrer inspireras av varandra för att locka en bredare publik. Skurken i *Read or Die* skildras med ödlelik blick genom utstickande ögonglober med endast två svarta prickar som tecken för blicken liknar de ögon som ”skurken” hade som slogs med flickan Katsuki Mizutani i berättelsen *Katsu*. Hans ansikte har grova drag och pannbenen är utväxta ovanför ögonen. Denna bild är långt ifrån det mangastereotypa ansiktet som kännetecknas av stora glittrande ögon och en liten nästan obefintlig näsa och likaså liten mun. I stället är alla hans grova ansiktsdrag mycket tydligt tecknade och vi kan se detaljer som tänder i hans mun. Det monsterlika eller djuriska i hans utseende förstärks dessutom genom att en ödlelik tungspets sticker ut genom munnen i en bildsekvens.

Jag vill även anknyta till en diskussion som James Elkins lägger fram angående visuella tecken för ansiktet. Han belyser vikten av att skilja på vår *förmåga att identifiera* ett ansikte och vår *oförmåga att definiera* ett ansikte. Elkins menar att ett ansikte kan betraktas som en bild vi inte äger förmågan att *definiera* tillfredsställande.<sup>295</sup> Denna distinktion gäller även som utgångspunkt i avhandlingens diskussion när det gäller tecken för kön som synbar identitet. Elkins skriver även att ansiktet är den plats på kroppen där det finns flest namngivna zoner för musklernas funktioner. Namngivandet av de olika delarna, menar han, gör det enklare att minnas personliga uttryck men också att verkligen *se*.<sup>296</sup> Så vad betyder det då att ansiktena i manga snarare är relativt tomma på tecken som kan namnges och snarare kännetecknas av personliga uttryck? Är det inte meningen att betraktaren skall se ansiktet som specifik kroppsdel, eller ansiktets anatomi? Vilka effekter har det i tolkningen av bilden? Jag menar att man kan beskriva ansiktet i bildexemplen som gränssytor där allmängiltiga, snarare än personliga känslor och anletsdrag undersöks.

### Tomboyens tecknade kropp - en queer kropp?

Kroppens förtrogna landmärken har inbegripit en analys av vilka tecken som är nödvändiga för att figuren skall tolkas som människa, kön och ålder. I det här kapitlet undersöktes med vilka tecken kroppar görs i bildsekvenserna. Det som undersöktes var gestaltade människokroppar, där anatomi, proportioner och ansikte utgör de navigeringspunkter, landmärken, platser vilka möjliggör en orientering bland formerna i bildsekvenserna som föreställer människokroppar. De gestaltade pojkropparna i bilderna synliggörs bredvid bildsekvenserna som framställer en tecknad tomboy, både genom tolkningar av likheter och genom tolkningar av olikheter i tecknen de skildras med. Det är ett synliggörande av kön utan fokus på anatomiska skillnader i form av enstaka kroppsdelar, till skillnad från i pojkmannga där detta lyfts fram som tecken för en heterosexuell blick. En sådan stereotyp visualisering av kvinnokroppar är bunden till skildringar av särskilda situationer. I de skilda situationer som studerats i bildsekvenserna i samma berättelse gestaltas i stället kroppsdelarnas funktionella morfologi, då de föreställer utföranden av specifika sportrelaterade rörelser eller fysiska aktiviteter där skildringen av rörelser synliggör trotsandet av gravitationen med de tänkta kroppskrafternas möjligheter och begränsningar. I fantasymanga är inte alltid en tänkt gravitation närvarande i skildringarna av kroppar. Här kan somliga figurer flyga, sväva och förvandlas mellan olika karaktärer och dessutom trotsa tid och rum.

Sammanfattningsvis är det således tecken för anatomi som utgör de synbara tecken för kroppens materialitet som visuellt definierar den biologiska kvinnokroppen respektive den biologiska manskroppen. Bilderna som föreställer Aoba gestaltar en synbar *kvinnokropp* inom en queer zon, där det queera precis som det kalejdoskopiska kan beskrivas som en situation vilken förändras utifrån olika materiella förutsättningar. Därför går det inte att definiera queera kroppar i bilderna, utan snarare visuella skildringar av kön och anatomi inom queera zoner. Detta utgör de kalejdoskopiska mönster som tillfälligt formeras i dessa situationer vilka jag menar kan beskrivas som kalejdoskopiska kön.

## TECKNAD TOMBOY

När det gäller ålder har dels själva figuren som föreställer en kropp studerats utifrån tecken för ålder, dels hur skildrandet av kropparnas användning kan relateras till tecken för ålder som liksom rörelse påverkas av gravitationen. Proportioner som tecken för anatomi har visat sig vara det viktigaste tecknet för att skildra likheter och olikheter när det gäller tolkningen av kön och ålder.



## KAPITEL 6 – QUEER KOSTYM

### Kostym – membran och kontur

I detta kapitel undersöks den aspekt av tomboymotivet där kostym används för att gestalta kön som synbar identitet. Vilka symboler för kön som synbar identitet skapas med former föreställande de föremål vilka materialiserar en queer kostym hos en tecknad tomboy? När det gäller kläder definieras en tomboy vanligtvis som en flicka som ser ut ”som en pojke”. Tomboymotivet kan även föreställa en flickkropp framställd klädd på ett sätt lämpat för aktiviteter inom en maskulin zon. Kostym fungerar här likt ett samlingsbegrepp för alla de artefakter eller föremål *utanför* kroppens konturer vilka används för att identifiera kön som synbar identitet, det vill säga klädsel, frisyra och andra attribut både avsedda för utsmyckande ändamål, men även funktionella ändamål, exempelvis redskap, vapen och sportattiraljer. Den visuella variationen när det gäller former som skall representera att en ”pojkkostym” måste betraktas som föränderliga, historiskt och kulturellt. Det är eventuellt möjligt att lyfta fram enstaka tecken när det gäller att förklara vad det innebär att klä sig ”som en pojke”, verksamma utanför avgränsande, kulturella och historiska zoner. Några av dessa tecken har jag funnit används för att skapa en tomboy i de studerade bildsekvenserna. De tecknade tomboys jag lyft fram uppvisar emellertid olika variationer av maskuliniteter i form av maskulint stämda föremål uttryckta med en kropp som föreställer en kvinnokropp. Detta innebär följaktligen en kostym där kläderna vilka *gör* en tomboy även kan ha feminina uttryck. Så vilken betydelse spelar tecken för kostym när det gäller att framställa en tecknad tomboy som exempel på kalejdoskopiskt kön?

### **Tomboystil**

”Tomboy style” är ett förekommande begrepp inom dagens modeindustri. Denna tomboystil representerar en mer feminin framställning av tomboymotivet än inom den queera zon som argumenteras för i avhandlingen.<sup>297</sup> I min undersökning av en aktuell användning av begreppet har jag funnit att tomboystilen inom samtida mode vanligtvis beskrivs inom en ”tomboy femme”-zon. Detta tolkar jag implicit som ett sätt att markera avstånd från och undvika en överträdelse där konventionsuppsättningarna för det accepterat feminina riskerar en sammankoppling med kvinnlig homosexualitet och en idé om lesbiska kvinnokroppar representerade av den maskulina tomboyens synbara identitet. Simone de Beauvoir skriver i den svenska översättningen av *Le deuxième sexe*:

Inget kan vara mer felaktigt än denna sammanblandning av den inverterade och den manhaftiga kvinnan. Det finns många homosexuella bland haremskvinnor och kurtisaner, bland de mest uttalat ”feminina” kvinnor, och omvänt är många maskulina kvinnor heterosexuella/.../. Inget ’anatomiskt öde’ avgör deras sexualitet.<sup>298</sup>

Inom en queer zon materialiserar tomboy snarare en maskulin klädstil vilken döljer kvinnokroppens anatomi, där en vuxen tomboy som inte anammar en kvinnlig kostym även kan beskrivas med begreppet ”butch”.<sup>299</sup> Detta är en intressant gränsdragning där den synbara identiteten i fråga om kön skapar negativa känslor då en kropp eftersom den inte används för att förstärka den anatomiska kroppens visuella uttryck som skillnad. Med den tecknade tomboyen vill jag argumentera för kön som synbar identitet inom en queer zon där både den maskulint stämde kvinnokroppen och hyperflickornas påklistrade femininiteter ryms. I materialet har därför bildsekvenser lyfts fram där tomboyen kan fungera som ett inkluderande begrepp och inte inramas vare sig av en exkluderande heteronormativitet eller av en exkluderande homonormativitet när det gäller tecken för kostym.

## QUEER KOSTYM

Detta är nödvändigt att accentuera i samband med analyserna av en queer kostym, där gränserna inte dras vid visuella gestaltningar av huden. Jag föreslår ett sätt att betrakta kostym som en form av membran, i vilket olika funktioner pekar på olika tolkningar av sambandet mellan queera zoner de tecknade kropparna skildras vistas i och hur den tecknade tomboyens queera kostym framställs i bilderna. Ett membran har både en förmedlande och beskyddande funktion mellan det som är innanför och utanför.<sup>300</sup> Kostym skulle därför kunna beskrivas som ett interface mellan kroppens materialitet och kroppen som tecken, där kroppens materiell-semiotiska betydelser är under ständig förändring. Elkins jämför membranets funktion att markera gränser mellan två former med teckningens kontur.<sup>301</sup> Den norska socialantropologen Jorun Solheim skriver i boken *Den öppna kroppen - om könsymbolik i modern kultur* (2001), där hon diskuterar dessa frågor: ”Som jag ser det är kön just ett mytologiskt system, en självrefererande kedja av meningssammanhang som är så tätt sammanvävd att meningskonstruktionen glider oss ur händerna. Sömmarna blir osynliga.”<sup>302</sup>

Det som analyseras i kapitlet är sambandet mellan tecken för kostym och kön som synbar identitet, vilket i detta sammanhang betyder tecknade klädesplagg, men det betyder också bildsekvenserna som föreställer föremål och attribut kopplade till framför allt tomboyfiguren. Kapitlet utgör det tredje och sista steget där syftet har varit att analysera hur tomboymotivets materialiserar queerprocesser i manga. De första två stegen innebar att analysera queer zon i kapitel 4 och att analysera en queer kropp i kapitel 6. Det är i första hand den tecknade tomboyen gestaltad som kvinnokropp som studerats, men det queera medför även att analyserna utförs på ett jämförande material bortom gestaltningen av kvinnokroppar, vilket jag argumenterar för föreställer queera zoner, queera kroppar och queer kostym.

## Uniform kostym

Ordet uniform kan fungera som ett adjektiv för att beskriva ett fenomen som görs genom upprepningar av samma form, *en* stereotyp, återkommande form. Uniform fungerar även som ett substantiv då det gäller att beskriva en enhetlig klädsel, där vissa regler är upprättade för hur kläder skall utformas som markörer för samhörighet. Det finns en länk till stereotypbegreppet, som också anger något som skall stöpas i en likriktad form och låses fast genom upprepning. Eftersom det uniforma används å ena sidan för att markera likformighet och å andra sidan för att markera gruppstillhörighet, görs skiljelinjer och konturer med hjälp av det uniforma som markerar vad eller vilka som hamnar innanför och utanför uniformens tillfälliga eller fasta gemenskap. Uniformer skapar associationer till krig, idrott, och i vissa länder som Japan är det en del av de flesta ungdomars skolklädsel, vilket är viktigt för materialet som studerats.

De uniformer som analyserats i bilderna är skoluniformer, sportdräkter och i vissa fall uniformer för en prins eller en prinsessa. Till dessa uniformer hör flera olika attribut med skild symbolik. I sportbilderna utgörs dessa av olika skydd, olika former av bollar och racket. Attributen i sportmanga är präglade av de regler som finns för de sporter som bilderna föreställer. När det gäller uniformerna i fantasybilderna utgörs attributen av rosor, rosetter, vapen, krona, hjälm, sköld och böcker mm. Den mest tydliga skillnaden mellan attributen i sportmanga och bilderna ur fantasymanga är att attributen i fantasy är mer symbolladdade medan i sportmanga har de en mer funktionell roll. Sportdräkten i sig fungerar uniformt genom sin funktionella karaktär, dessutom fungerar olika lagdräkter som uniformer för att ange vilka spelare som hör ihop. Begreppet kroppsliga stilar används i avhandlingen för att beskriva en sorts uniform stil som skapas bland olika grupper vilka medvetet eller omedvetet, samt frivilligt eller ofrivilligt upprepar tecknen för denna stil, men också skapas i olika situationer där olika materiella förutsättningar skapar och omskapar dessa kroppsliga stilar. Att kroppsliga stilar upprätthålls är framför allt styrt av känslan att sträva efter

## QUEER KOSTYM

samhörighet och förtrogenhet, menar jag. När det gäller queer kostym ligger det nära till hands att koppla samman stilbegreppet till gemensamma klädstilar. En figur som föreställer en flickkropp klädd i sportkläder kan beskrivas som en sportuniform då kläderna är anpassade för att använda kroppen i fysiska aktiviteter. Denna uniform kan sägas vara historiskt starkt sammankopplade med tomboymotivet.

I Kaori Chinos begreppsspar finns ”unified” med som ett adjektiv för att beskriva maskulina genusformala uttryck. Uniformen som klädesplagg samlar ihop vissa egenskaper som är gemensamma för flera kroppar. Uniformer används i klädsel för att lyfta fram en kollektiv tillhörighet och osynliggör det individuellt visuella stilarna i klädseln.

### **Sportuniformer**

Flickan Aoba bär i sportmangan *Cross Game* en sportinspirerad klädsel med stor t-shirt och knälånga vida shorts. Både t-shirten och shortsens gestaltas med former som anger plagg som hänger löst på kroppen. Aoba bär ingen lagdräkt, men hennes kläder kan ändå karaktäriseras som uniformt sportiga, det vill säga enhetligt utformade kläder med funktionella egenskaper vilka gör dem lämpliga att sporta i. Aobas plagg framställs därför i de flesta bildsekvenser inte som en uniform i egentlig mening, med funktionen att hålla samman en grupp figurer med en likformad kläddräkt, däremot existerar det i bilderna en likformighet i sättet på vilket hennes klädsel avbildas. Konsekvensen av upprepningen av hennes klädstil berättelsen igenom medför dessutom att det underlättar tolkningen av den återkommande figuren som just flickan Aoba. I de bildsekvenser som studerats då Aoba framställs några år äldre bär hon däremot en typisk basebolldräkt, med den karaktäristiska kepsen. Kepsen är det viktigaste tecknet för tecknad tomboy i sättet som flickan Aobas kostym, anser jag, förutom attributen basebollhandsken, bollen, den korta frisyren och de maskulint stämde sportkläderna. I denna situation har kostymen funktionen att möjliggöra gestaltningar av aktiva kroppar framför klädselns funktion att utsmycka kroppar. Basebollkepsen är ett tecken för tomboyn som döljer en eventuell feminin frisyra, kvinnlig huvudform och kvinnliga ögon. De maskulint stämde ting som

## TECKNAD TOMBOY

gör den tecknade tomboyen döljer synbarheten av kvinnokroppens anatomi och därför blir tolkningen utifrån kön mångtydig och föränderlig.

Flickan Aoba i basebollmangan *Cross Game* framställs med en liknande klädsel och frisyra som pojken Ko. Det existerar emellertid svårdefinierbara olikheter i sättet deras frisyrer framställs för att visuell skilja dem åt, precis som var fallet med hur de tecknades med olika anatomi. Figuren Aobas frisyra är framställd med streck som skapar en form vilken ger sken av att hennes karaktär har aningen tjockare hår i nacken än Ko. Pojken Ko framställs, i de flesta bildrutor där hans karaktär förekommer, med en frisyra där två tunna hårtestar ovanför pannan som står rätt upp utgör karaktäriserande tecken som skiljer honom från karaktären Aoba. Det är dessa skillnader i frisyrerna som möjliggör en tolkning där två olika karaktärer går att urskilja. Aobas nackhår är tecknat med en form där frisyren ser ut att böjas inåt i svängen mellan nacken och halsen, vilket inte förekommer i bilderna som framställer Kos frisyra. Aoba har också en kraftigare hårtest som faller ned framför formerna som föreställer hennes öron. Aoba och Ko gestaltas bära kläder av liknande sportiga karaktär. Aobas och Kos klädsel i bildsekvenserna framställs som likartade framför olika. Det existerar precis som var fallet när det gällde anatomi och frisyra endast små nyanser i hur pojkens Kos kläder tecknas vilket medför att han kan tolkas som aningen kraftigare än Aoba. Även om Aoba precis som Ko är klädd i bylsiga, vida kläder förefaller tröjan och jackan som Ko bär aningen kraftigare, vilket ger sken av att hans överkropp verkar något bredare och kraftigare än hennes. Kos kläder skapar dessutom tydligare associationer till baseboll än Aobas. Han bär exempelvis oftare än Aoba den typiska basebollkepsen i bilderna. Ko bär också i vissa bilder de byxor som vanligtvis används i baseboll, så kallade "baseball pants", vilka likt golfbyxor eller piratbyxor slutar nedanför knäna. Han framställs även bära en basebolldräkt som visar att han tillhör ett lag, vilket inte är fallet med framställningen av Aobas sportuniform. Båda figurernas skor är tecknade med en rundare form vilket ger ett klumpigare uttryck än föreställningen om ett par vanliga sportskor. De bär båda en

## QUEER KOSTYM

basebollhandske på höger hand i flera av bildsekvenserna. Pojken Ko agerar även som slagman med basebollträ i händerna, vilket inte Aoba gör i de bildsekvenser som har studerats. Som nämndes ovan tolkas här likheten i framställningen av klädesdräkterna med betydelsen att flickan Aoba och pojken Ko hör ihop i bilderna, i kombination med deras liknande rörelser och liknande anatomi som beskrevs i de två föregående kapitlen. Sättet de gestaltas på gör att de hamnar innanför samma gränser när det gäller hur de klär sig.

Maggie i *Read or dream* har en liknande "uniform" stil som Aoba. Munkjackan, t-shirten och vida långbyxor kan beskrivas som typiska pojkkläder. Dessa är återkommande tecken som upprepas i bilderna som föreställer den tecknade tomboyn Maggie i mangan fantasymangan *Read or dream*. De skulle kunna beskrivas som kläder vilka döljer tecken för anatomi där kön utgör synbar identitet. Tecken för kön som synbar identitet tonas ned. Även flickan Aoba i basebollmangan *Cross Game* har i de flesta bilderna på sig rymliga och funktionella sportkläder. Är det så att tecken på maskuliniteter, när det gäller gestaltningar av kvinnokroppar, exempelvis tecknade tomboys, synliggörs genom att konventionella tecken för femininiteter *inte* adderas till framställningen? Tecken på maskuliniteter förstärks dessutom visuellt då tomboyn placeras i situationer där hon agerar inom en zon i vilken första hand maskroppar förväntas agera. Den maskulina klädseln skulle kunna beskrivas ett nedtonat tecken för anatomi i jämförelse med tecken för feminina kläder som förstärker kvinnokroppens skillnader i förhållande till en plats där maskroppen utgör startpunkten.

I flera av berättelserna bär Maggie en bylsig munkjacka. Hon är klädd i ett par sportiga chinos-liknande byxor, med fickor på sidorna, som slutar ovanför knäna. I några av bilderna då hon har tagit av sig munkjackan bär hon i stället en helsvart t-shirt utanpå en vit långarmad t-shirt. I ett annat exempel då hon är framställd promenerande i en gatumiljö bär hon en uppknäppt långarmad enfärgad herrskjorta utanför t-shirten. Långbyxorna är även i detta exempel vida och med fickor på sidorna. Den maskulina stämningen i Maggies kostym förstärks dessutom av att hennes byxor i vissa bildsekvenser är skildrade i militärmönster. I sin

## TECKNAD TOMBOY

klädsel uppvisar karaktären Maggie vara ett tydligare motstånd mot konventionellt feminina kläder än exempelvis Utena i *Revolutionary Girl Utena*, som uttalar att hon vägrar acceptera sin tilldelade könsroll, men ändå idealiserar en yttre är feminin klädstil som visuellt lyfter fram kvinnokroppens former. Maggie är inte aktivt protesterande mot att socialiseras in i en feminin kroppslig stil, men genom att inte använda konventionella tecken för feminiteter i syftet att förstärka hennes synbara identitet som kvinnokropp fungerar sättet som figuren skildras på som en stillsam protest. Hon lever inte upp till den stereotypa bilden av en tonårsflicka som är upptagen med att bli betraktad och uppmärksammas för i första hand vad hon uttrycker visuellt. Karaktären Maggie är precis som Aoba skildrad med svart, kortklippt hår. På det färgade omslaget har hennes hår en blåsvart ton. Tjocka hårtestar spretar åt olika håll på hjässan och i nacken döljer håret halsen. Även den kortklippta frisyren som både Aoba och Maggie skildras med skulle kunna sägas ingå en sorts uniform för tomboyens maskulina tecken i kostym. Den föreställningen om en tomboy som Aoba och Maggie representerar bär bekväma, funktionella kläder.

När pojken Sena har på sig sin fotbollsdräktsuniform får han en gruppstillhörighet inom en större gruppstillhörighet än skolan han går på. Därför utgör denna könsskillnad en skillnad inom skillnaderna, en kalejdoskopisk könsskillnad. I den större gruppstillhörigheten som han tillhörde i sin skoluniform var han en ensam och mobbad liten pojke. Han mobbades för att han var ”för liten” med för att passa in i en maskulin form för maskroppen. Eftersom han som fotbollsspelare med sin snabbhet hittar en annan styrka än muskelstyrka får han ändå en betydelsefull roll där kan bidra till gruppens bästa vilket i det här fallet betyder att bättra på lagets chanser att vinna. Iklädd fotbollsdräkten äger han denna roll. Likt amerikanska superhjältar som Stålmannen eller Spindelmannen är hans hjälteidentitet hemlig. Hans maskuliniteter definieras olika utifrån olika positioner i de sammanhang han hamnar i och kan därför beskrivas som ytterligare exempel på ett kalejdoskopiskt kön.



## QUEER KOSTYM

Ryoma Echizen i *The Prince of Tennis* är även han liksom Sena en fysiskt liten pojke, som har en flicka som bästa kompis. Han är klädd i liknande klädsel som Aoba i *Cross Game*. Hans klädsel består av rymliga T-shirts och vida shorts, tränings skor och en baseballkeps. Ibland har han på sig en träningsjacka. Han spelar tennis i de flesta bilderna i den första delen och hans tröja och shorts går att känna igen som typiska tenniskläder. Han har en kort frisyr som ofta döljs under kepsen. I flera av bilderna döljer luggen och skärmen på kepsen ena ögat. Då kikar han fram med det ena ögat under skärmen. Hans kompis, flickan Sakuno, är i de flesta bilderna klädd i skoluniform med sjömanskrage. Hon har kjol på sig i alla bilderna. Hon har långt svart hår som är uppsatt i två långa flätor som slutar nere vid låren. När hon spelar tennis har hon även ett pannband. Flickan Sakuno är mycket mindre och tunnare än pojken Ryoma, som ändå är en "liten pojke". De andra pojkarna som Ryoma Echizen spelar mot är mycket större än honom, framför allt på grund av att de är äldre. De är klädda i samma klassiska tenniskläder. Här görs inga skillnader på grupp tillhörigheter i klädseln, utan snarare i storleken på kropparna som anger olika åldrar.

I sin tennisuniform tillhör pojken Ryoma gruppen som är bra på sport, precis som pojken Sena i sin fotbollsuniform och flickan Aoba i sina sportkläder. Ryoma är inte dold bakom sina sportkläder, som Sena var, med sin skyddsdräkt och hjälm som täckte hans ansikte. Även Aoba dolde sin kvinnlighet precis som Sena dolde sin saknad av maskuliniteter. Både Sena och Aoba är på gränsen för att accepteras inom de maskulint stämde zonerna. De accepteras tack vare att de äger en specialförmåga, vilken eventuellt kan liknas vid en superkraft.

### **Skoluniformen**

Flickan Katsuki Mizutani och pojken Katsuki Satoyama i boxningsmangan *Katsu* framställs tillhöra samma gruppidentitet genom tecken i deras klädsel vilka anger att de båda bär skoluniform. Skoluniformen anger att de tillhör samma skola. Däremot förstärker skoluniformerna de bär samtidigt tecken för könsskillnader. Här visas att klädseln kan användas för att framhäva en dualistisk könsskillnad som

## TECKNAD TOMBOY

inte är lika tydlig i deras synbara identitet som tonårskroppar. Rosetten som är knuten runt Katsuki Mizutani's hals, skulle kunna vara en fluga och kan då också uppfattas som maskulin i kombination med tröjan som är mer en kortärmad skjorta än en blus. Det är också vanligt att skoluniformer för flickor innehåller en slips, vilket kan tyckas vara lika starkt förknippat med manskroppen precis som kjol är förknippat kvinnokroppen.

Karaktären Katsuki Mizutani i *Katsu* bär skoluniform i flertalet av de bildsekvenser som studerats. Vissa delar av hennes skoluniform skulle i tillägg till uniforma eventuellt kunna beskrivas som *unisexa*. Den kortärmade vita skjorta eller blus hon bär är mycket lik de skjortor karaktärerna vilka föreställer pojkar bär som en del av sina skoluniformer. Den stickade väst som Katsuki Mizutani är klädd i och bär ovanför sin vita skjorta skulle vara möjlig att använda i skildringen av klädseln hos en pojkkaraktär utan att uttrycka femininiteter. Om en pojkkaraktär däremot skulle skildras bära hennes rutiga kjol skulle det tolkas som en pojkkropp med feminina kläder alternativt skulle karaktären tolkas som en flickkropp. Kjolen är ett tecken för att markera kvinnokroppen. Men även kjolens konturer är rörliga i den bemärkelsen att det inte existerar tydliga gränser för vad som kan karaktäriseras som en kjol och varför den i vissa situationer markerar femininiteter men i andra inte. Flickkaraktären Katsuki Mizutani slåss lika bra och till och med bättre klädd i kjol än pojkarna som skildras bära långa byxor eller shorts. Eventuellt kan kjolens form beskrivas som en upprepning av de tecken för anatomi som lyfter fram kvinnokroppen som synbar identitet. Kjolen skulle kunna beskrivas förstärka de tecken för anatomi där formen för kvinnokroppens höfter vanligtvis svänger utåt på samma sätt som kjolen gör, mer eller mindre jämfört med tecken för anatomi på manskroppens generellt rakare höfter. Den korta kjolen framhäver dessutom skillnader i anatomi mellan manskroppens och kvinnokroppens ben. Det gör i och för sig även ett par shorts och dessutom kan kjolar vara raka, långa eller vida, långa och dölja benens anatomi mer än ett par byxor. Den kjol karaktären Katsuki Mizutani är skildrad klädd i är emellertid kort och utsvängd och synliggör formerna hennes ben är tecknade med. Utenas korta, tights

## QUEER KOSTYM

shorts i *Revolutionary Girl Utena* har samma funktion som Katsuki Mizutanis korta kjol, nämligen att framhäva ekot från den kvinnliga anatomins form på hennes bara ben.

Flickan Katsuki Mizutani i sportmangan *Katsu* bär skoluniform för flickor även när hon slåss i bilderna och bär inte tomboyens typiska sportiga kläder. När flickan Katsuki Mizutani skall boxas mot den jämnåriga pojken Katsuki Satoyama byter hon inte om till boxningskläder. Hon boxas i sin skoluniform, det vill säga en kort, rutig kjol, vit skjorta med en fluga under en stickad väst. Även om denna klädsel kan beskrivas som feminin har den ändå en funktion av att möjliggöra att kroppen agerar sportigt. Det enda attribut som karaktäriserar boxning som hon bär på sin kropp i bildsekvenserna där hon slåss är boxningshandskarna. I ett gatuslagsmål som beskrivs i bilderna även hur Katsuki Mizutani lindar in sina händer med trasor för att stärka och skydda de känsliga lederna i fingrarna, då hon inte har tillgång till några boxningshandskar i denna situation. Katsuki Mizutani bär liknade klädsel i de flesta bilder i första delen. Hennes uniform förlorar sin samlande funktion att markera grupptillhörighet, eftersom inga andra personer med samma klädsel finns i bilderna. Därför får den i stället funktionen att markera skillnad. Även huvudpersonen Utena i fantasymangan *Revolutionary Girl Utena* är i bilderna klädd i en feminin skoluniform när hon fåktas.

### Tomboy femme

Katsuki Mizutani och Utena bär i bilderna feminina kläder och kan inte lika tveklöst beskrivas som tomboys när det gäller den delen av kostym, däremot är de omgivna av ting vilka förstärker skapar maskulint stämde situationer, exempelvis Utenas och Nausicaäs vapen samt Katsuki Mizutanis boxningshandskar och tejpade, invirade händer. Aoba omges även av basebollhandskar och basebollträ. Nausicaä har emellertid vissa attribut som kanske snarare utgör tecken för femininiteter, exempelvis ett kattdjur som sitter på hennes axel. Maggies är inte skildrad med några

## TECKNAD TOMBOY

attribut som kan anses varken typiskt feminint eller maskulint stämda förutom hennes klädsel. Hennes attribut är framför allt böcker och papper, vilka hon använder som vapen då de eventuellt kan karaktäriseras som maskulint stämda.

Kan Katsuki Mizutani klädd i sin skoluniform för flickor sägas vara en föreställa en tomboy på samma sätt som Aoba, Nobara och Maggie? Hon verkar mer höra ihop med den tomboyfigur Utena representerar, nämligen en tomboy som visuellt uttrycker kvinnlig femininitet, men som agerar på pojkarnas arena, utanför de osynliga gränser hennes kön inte förväntas överskrida. Både Katsuki Mizutani och Utena uppträder i tydliga feminina tecken i sin klädsel, exempelvis en typisk skoluniform för japanska flickor. Katsuki Mizutanis skoluniform innehåller i och för sig en del maskulina tecken. Hon är klädd i en skjorta snarare än en blus och den stora kragen som delvis döljer halsen knyts ihop av en fluga. Men denna fluga kan få en feminin tolkning då den i stället lika gärna skulle kunna beskrivas som en rosett. Eftersom flickan Katsuki Mizutani bär en kort kjol framhävs hennes bara ben i flera bilder precis som i bilderna som föreställer Utena i mangan *Revolutionary Girl Utena*.

Flickan Katsuki Mizutani i *Katsu* har halvlångt, svart och tjockt hår. Hennes frisyr är feminin, speciellt i kontrast med de äldre pojkarnas kortklippta och ibland snaggade frisyrer i berättelsen. Hon har jämna längder ned till axlarna där topparna är böjda inåt halsen. När hon boxas yr hennes svarta hår i nacken. Hennes tjocka hår, som i övriga bilder faller tungt ner på axlarna, verkar då istället lätt rufsigt i nacken. I den här berättelsen markerar även frisyrerna tecken för kön. Den visuella framställningen av flickan Katsuki Mizutanis frisyr är feminin på ett sätt vilket inte är möjligt att använda som tecken för maskulinitet på varken bilden av en flickkropp eller bilden av en pojk kropp. Det är en frisyrform som hamnar utanför en maskulint stämd zon. Däremot skulle pojken Katsuki Satoyamas frisyr fungera för att framställa en tomboy, vilket också var fallet med Aoba som framställdes med en liknande frisyr.

Även karaktären Utena i fantasymangan *Revolutionary Girl Utena* har placerat sig i en maskulin roll, men hennes attribut, kläder och frisyr är överdrivet feminina. Utena slåss med pojkarna och hennes placering och

## QUEER KOSTYM

rörelse i rummet präglas därför av maskulina uttryck, inklusive flickornas beundran. Bakgrunderna däremot är fulla av tecken på femininiteter precis som hennes klädsel och attribut. Exempel på attribut kan karaktäriseras feminint stämnda förekommer exempelvis rosen och mystiska kärleksbrev. Drömprinsen som fantasiförebild är också ett sorts feminint stämt attribut till Utena. Utena använder sitt vapen, svärdet för att slåss med pojkarna. Hon slåss aldrig mot en flicka. Nausicaä bär funktionella kläder för den miljö hon verkar i, vilken hon dessutom måste skydda sig *mot*. Hon är därför klädd i en uniform med funktionen att fungera som en skyddsutrustning och hon äger även vapen att skydda sig med. Hon bär flera tecken på maskuliniteter i klädseln och även hennes rörelser uttrycker maskuliniteter. Det faktum att hon har en framträdande hjälteroll och agerar ensam ger henne en maskulin snarare än feminin framtoning. Trots detta är det i första mötet med bilderna av henne ingen tvekan om att hon föreställer en flicka. De tydligaste tecknen är proportionerna på hennes kropp, ansiktsformen, halsen, de smala axlarna, midjan och bröstet. Till sist har även hennes frisyr betydelse för helhetsintrycket att tolka henne som en flicka. Frisyren hade även kunnat fungera på en pojke, men då snarare som en feminin pojkefrisyr. Nausicaä är en prinsessa, men framställs inte med konventionsuppsättningar för en prinsessa, en stereotyp idag internationellt främst präglad av Disneys framställning, med långt (oftast blond) hår, krona och lång klänning. Även Osama Tezuka, som var influerad av Disney, skapade en maskulin prinsessa när han ritade sin *Princess Knight*, som påverkat de maskulina flickorna i flera av dagens populära manga, där *Revolutionary Girl Utena* och Nausicaä utgör exempel på detta.

### Aggression och kostym

I det första inledande uppslaget som föreställer flickan Nobara i berättelsen *Crimson Hero* presenteras hon tillsammans med sin syster. Båda är klädda i samma blommiga klänning, försedd med små volanger vid axelbanden. Även knapparna vilka håller ihop livstycket är dekorerade

## TECKNAD TOMBOY

med volanger. Flickornas klänningar slutar ovanför knäna och därför går det att urskilja att Nobaras ben är tecknade med ett skrubbsår på det högra knäet och ett plåster på det vänstra. Detta kan utgöra tecken för en kroppslig stil där en blommig klänning inte är den mest lämpliga klädseln. De två flickorna är klädda i likartad kostym men är däremot tecknade med olika frisyrer. Flickan som föreställer Nobaras syster är framställd med längre hår än Nobara och hon har knutit upp delar av sitt hår med ett rutigt hårband i en rosett som är synbar på hjässan. Nobara däremot gestaltas med vad som kan beskrivas som en punkinspirerad pojkklippning, kortklippt och spretigt.

Det är vanligt i manga att karaktärernas stil när det gäller kostym presenteras närmare i de inledande sidorna innan berättelsen börjar alternativt i några avslutande sidor när berättelsen avslutas. Framställningen av Nobara och hennes syster som beskrivs ovan fungerar som en visuell presentation av karaktären Nobara och hennes stil, men det konfliktfyllda i att klä en tomboy i en feminint stämd kostym. Därför följer en presentation av hennes självvalda klädstil på nästa uppslag. Nobara framställs här halvsittandes med kroppen utsträckt över hela uppslaget. Även i denna presentation omges hon av blommor, här i form ett rosenbeklätt draperi i bakgrunden. Under hennes kråsskjorta vilken är knäppt med en enda knapp syns en bh-liknande topp av volanger. Kråsskjortan är tecknad med en kraftig krage och runt kragen hänger en tillsynes slarvigt knuten randig slips. Hennes byxor är tecknade som ett par rutiga, tigha byxor, vilket återigen skapar associationer till punkestetik. Benen är sammanlänkade med en kedja som är förankrad/låst i knäveckan. Runt hennes hals och hennes vänstra handled bär hon ett nitband, som även det binds ihop med en kedja. Kedjorna förstärker associationerna till punk och i kavajens slag är dessutom säkerhetsnålar tecknade. På Nobaras kind syns formen av ett hjärta som antingen skall föreställa vara ditmålat eller möjligen tatuerat. Hon bär ett smycke i örat och ringen från första uppslaget på den vänstra handen. Hennes naglar är målade i mörk nyans, som närmar sig svart. Vid sidan om henne på marken är en basker tecknad. Tyget på hennes skjorta är gestaltat med linjer som anger att skjortan vrider sig kring magen.

## QUEER KOSTYM

Dessa två inledande bilduppslag i berättelsen *Crimson Hero* innehåller fler och mer varierade meningsbyggande tecken i form av feminint stämde attribut än bilderna i någon av de andra berättelserna. I *Crimson Hero* ser vi tecken på punk, tomboyism och flickromantik samspela. Berättelsen har ett sportinnehåll, men dess påverkan dominerar inte bildspråket. Attributen som gjorde den tecknade tomboyn Aoba var basebollkepsen, basebollkläder, basebollhandsken. Tingen som gör Nobara till en tecknad tomboy är i stället ”farliga” tecken för punk, protest, våld och mörker i form kedjor, säkerhetsnålar, svarta läppar som ställs vid sidan av flickromantiska tecken i form av volanger och blommönster. Hon bär en slips som i vissa situationer kan sammankopplas med en maskulin uniform men samtidigt är vanligt förekommande i flickors skoluniformer i Japan.

Själva berättelsen om Nobara i *Crimson Hero* inleds med några bildsekvenser vilka skildrar hennes hemmiljö. I den första helsidan visas en kvinna i en traditionell japansk klädsel. Kvinnan i bilden föreställer Nobaras mamma och hennes visuella framtoning kontrasteras mot en miljö där hon befinner sig i Nobaras flickrum. I bilderna ser vi hur Nobaras mamma med sina japanska traditionella träskor snubblar över hantlar som ligger på golvet i Nobaras rum. Kontrasten mellan moderns träskor och hantlarna i ungdomsrummet skapar en viss uppmärksamhet hos betraktaren. Vi ser henne därefter sitta på golvet och ondgöra sig över smärtan i sina fötter. Kontrasten i momentet som skildras i motivet ger också utrymme för komik. Nobaras mamma ser ut att ha kommit vilse. Omkring henne ser vi ett stökigt rum, med öppna byrålådor där innehållet är ställt på ända och på golvet ligger bland annat hantlarna, en boll och en väska. Det faktum att läsaren är medveten om att rummet som skildras i bilden tillhör flickan Nobara skapar även det uppmärksamhet, eftersom inga tecken konventionellt sammankopplade med ett typiskt flickrum är synliga i bilden.

I denna bildsekvens förstår emellertid läsaren att Nobara är steget före sin mamma. Hon är redan vaken och står i köket med ytterkläderna på sig. Hon skildras i en rörelse där hon är på språng och står vid kylskåpet och dricker direkt ur ett mjölkpaket.

## TECKNAD TOMBOY

Första scenen då Nobara skildras i den skolmiljö, som också diskuterades i tidigare kapitel, föreställer en situation där Nobara väcker upprörda känslor då hon går in på damtoaletten, eftersom de övriga karaktärerna tolkar henne som en pojke. Här uppvisas en visuell kontrast i tecken för kostym i förhållande till kön. Kostymen förvirrar en tolkning utifrån tecken för anatomi. På toaletten framställs ett möte mellan Nobara och en figur som föreställer en flickkropp klädd i skoluniform med sjömanskrage och kort svart kjol. I kontrast till henne skildras Nobara klädd ”som en pojke”. Utanför badrummet står tre pojkar i kostym klädda och slips, typiska skoluniformer för pojkar. I berättelsen skildras en scen där Nobara måste straffas, eftersom de tror att hon är en pojke som smugit in på flickornas toalett. Halberstam beskriver detta som ”the bathroom problem”, när en person inte uppfyller kriterierna för tillräcklig manlighet eller kvinnlighet som gäller på offentliga toaletter. Halberstam kan själv beskrivas som ett exempel på kvinnlig maskulinitet, och hon refererar även ofta till sina egna erfarenheter av detta. Hon beskriver i *Female Masculinity* en situation där hon hade en liknande erfarenhet som Nobara i mangan *Crimson Hero*. Halberstam berättar om en resa hon gjort med inrikesflyget i USA. Vid två tillfällen under resan när hon skulle byta plan och gick in på toaletten på flygplatserna, knackar det på hennes toalettdörr. En röst säger: ”Open up, security here!”. En annan kvinna hade tillkallat vakter när hon misstog Halberstam för en man. Så fort Halberstam öppnade munnen bad vakterna om ursäkt för misstaget och gav sig kvickt iväg därifrån.<sup>303</sup> Vakterna står utanför dörren och kan inte se några visuella tecken på manlighet eller kvinnlighet hos Halberstam. När hon pratar och de hör hennes röst räcker det auditiva som ett avgörande tecken så starkt att de inte behöver se henne för att bli övertygade om att hon är en kvinna. Nobara i *Crimson Hero*, liksom Halberstams upplevelse, kan även kopplas till Alcotts diskussion om hur synbar identitet som blandad identitet väcker aggressiva känslor. När det gäller en flytande synbar könsidentitet, används kostym för att överdriva och förstärka de dikotomiska könsskillnaderna. Pojkarnas kläder i *Crimson Hero* och *Revolutionary Girl Utena* bär typiska maskulina tecken och förstärker anatomiska tecken som en rak överkropp och raka ben. Det



## QUEER KOSTYM

skulle kunna beskrivas som att maskuliniteter adderas eller klistras på deras pojkroppar med hjälp av kostymens utformning, i stället för att klädesplaggen har funktionen att dölja tecken för anatomi, vilket var fallet med Maggie och sportflickorna. Sättet som Nobara, Aoba, Nausicaä och Maggie framställs i bilderna kan beskrivas som ett ifrågasättande av detta genom att de alla bär en kostym som har ett funktionellt syfte i de situationer de befinner sig i snarare än att överdriva tecken för kön som synbar identitet.

Deunan i fantasymangan *Appleseed* har ett tjock halvlångt, blont hår, likt Katsuki Mizutani och Nausicaäs frisyrer, men hennes hår är stripigt vid panna och axlar. Deunan bär en skjorta med uppkavlade ärmor och långbyxor. Maskinen Briareos i samma berättelse har ingen frisyr som anger könstillhörighet. På huvudet sticker istället två vingliknande former ut som horn. Han har en enormt stor och muskulöst maskulin kropp jämfört med Deunan. På omslaget sitter hon på hans axel. Deunan och Briareos möter en liknande kropp som Briareos, en människoliknande maskin. De mänskliga dragen hos maskinen utgörs av att hon går upprätt och tar sig fram med två ben, har två armar, händer, fötter och ett huvud med hjälm. Maskinens ”skal” öppnar sig och ut kliver en människa med exakt samma proportioner och liknande frisyr som Deunan, med undantaget att hon i stället har svart hår. Här får klädseln en ytterligare dimension som ett skal, en yta som ger möjligheter till förändring i betydelser. De kalejdoskopiska kroppsliga stilarna är extra tydliga på cyborgerna där i princip alla tecken på könsskillnader är artificiella och utbytbara.

### Prinskostymens gränssytor

Utena i *Revolutionary Girl Utena* bär en knäppt skoluniformsjacka och ett par korta, tighta shorts som framhäver hennes långa, smala ben. I berättelsens början förklaras i texten att hon till skolledningens förtret vägrar bära den minikjol som egentligen tillhör skoluniformen och att hon har bestämt sig för att bli prins. I texten får betraktaren information

om att Utena anklagas för att ha brutit mot reglerna som gäller för att bära skoluniform. På fötterna bär hon ett par sportiga skor utanpå stora nedhasade strumpor. De nedhasade strumporna är ett tecken som kan associeras till ett mode som skapades bland japanska skolflickor under 1990-talet. Överdrifterna när det gäller tecken för kön är ett gränsöverskridande i sig har en chockeffekt genom att vid första anblicken ge intrycket av att endast vara visuella komiska spektakel. I japansk populärkultur finns otaliga exempel att finna på dessa överdrifter av stereotyper. Tonårsflickor i Japan skapade under 1990-talet en speciell kultur där de vände vuxna mäns sexualiserade bildkultur av flickor i skoluniformer, som då blivit ett allt vanligare fenomen, till ett eget aggressivt modeuttryck där de överdriver dessa tecken på gränsen till parodi. Det uppstod ett nytt gatumode bland tonårsflickor, med begrepp som ”prostitution chic”, där flickorna bland annat sydde om sina skoluniformer och laborerade med dess konventionsuppsättningar. Det finns två sidor att betrakta fenomenet, antingen att flickorna är passiva offer för bilder av en objektifierande femininitet eller att de själva tagit rätten att definiera vad olika tecken på deras kroppar skall representera. En debatt pågick under 1990-talet i Japan om flickorna var medvetet protesterande i en rörelse som jämfördes med 1960-talets studentrevolter eller om flickorna endast uttryckte en känslökall tomhet och verkligen prostituerade sig för att ha råd med dyra prylar.<sup>304</sup>

Det finns emellertid ett antal tecken för maskuliniteter som omger även Utena, utanför klädesplaggen, som sammankopplas med framställningen av henne att med en flickkropp agera prins. Jag har här valt att kalla detta för *prinskostymens gränsytor*. Flickan Anthy Himemiya framställs i *Revolutionary Girl Utena* som kontrast till Utenas maskuliniteter och parodierar en feminin kroppslig stil. Anthy bär i bildsekvenserna där hon förekommer en fotsid, blommig klänning. Hennes hår är framställt som tjockt och svart och skildras i de bildsekvenser hon förekommer uppsatt i en strikt frisyra. Man kan ana att håret är lockigt eller vågigt om det skulle släppas ut. I ansiktet bär hon även ett par stora runda glasögon och på sitt huvud bär hon ett diadem. Ett annat smycke hon bär i bildframställningarna är örhängen.

## QUEER KOSTYM

Utena däremot är framställd med ljust, långt utsläppt hår vars form anger ett långt och tjockt hårsvall och ger sken av en konstgjord och överdriven karaktär. På böckernas omslag är håret dessutom rosa. Delar av ansiktet täcks i flera av bildsekvenserna av former som föreställer tjocka hårtestar, vilka faller ned i områdena runt hennes ansikte som anger hennes panna och kinder. Vid öronen faller dessutom kortare hårtestar ned och hennes tjocka lugg slutar under ögonfransarna.

I flera av bildsekvenserna är hennes hår framställt fladdrande runt omkring henne som tecken på att hon befinner sig i rörelse. Kombinationen av hur hennes hår och ögon framställs skulle kunna sägas likna bilden av en docka. Hon liknar på omslaget en barbie-docka som har fått rörliga leder och brutit sig loss ur sin stela kropp. Generellt fungerar karaktärerna som studerats här även på ett likartat sätt som klippdockor där olika plagg klistras på tecknade kroppar. Utenas kropp kan beskrivas som dekorerad med en klädsel täckt med feminina tecken som exempelvis volanger, spetsar och figurnära plagg. Sättet hennes visuella identitet framställs uttrycker stereotypa feminina tecken sammankopplade med föreställningar om kvinnokroppen i sättet hennes klädsel gestaltas.

Prinsessan Nausicaäs hår i *Nausicaä of the Valley of the Wind* är framställt som enormt tjockt i nacken och frisuren påminner om Katsuki Mizutanis. De har båda liknande halvlånga, tjocka hår, som är böjt inåt strax ovanför axlarna. Prinsessan Nausicaä bär i bildsekvenserna en hjälm och ansiktet är då täckt av en mask, som skall skydda henne mot föroreningar. Hjälmen ser ut att vara forntida och hon är klädd i en rustningsliknande dräkt, som påminner om insektens skyddande skal. På dräkten är former tecknade som anger att hon där bär patronhylsor, som förmodligen används till det gevärslignande vapen hon är håller i sin hand i framställningen. Ytterligare ett vapenliknande föremål är tecknat hängande på hennes rygg. Detta vapen liknar ett spjut och är framställt som nästan lika långt som hennes kropp. Hon har ett bälte knutet runt sin midja, som ser ut att vara i läder, med små väskor och hölster och en kniv. På hennes händer sitter ett par kraftiga handskar och på benen sitter ett par benskydd som täcker knäna, hela underbenen och som till sist är fastspända under hennes skor. Hon bär vanligtvis en tröja med luva, som

## TECKNAD TOMBOY

är fransad längs med tygets kant. Hon har ett litet kattliknande djur som sällskap, som alltid sitter på hennes axel och därför kan betraktas som en form av attribut i framställningen av henne. Hon tar sig fram med vindens hjälp på ett par vingar som hon använder som farkost. Farkosten är ett mellanting mellan ett flygplan och en konstgjord förlängning av hennes kropp.

Både Utena och pojkarna hon slåss mot i *Revolutionary Girl Utena* bär en ros som brosch på kavajslaget. Rosen är ett viktigt attribut i berättelsen. Inte bara tecken för dess visuella karaktär utan även tecken för dess doft. Svärdet och rosen tolkas här som påklitrade symboler för kroppens utsträckning. I fäktningsmatcherna kämpar de tävlande om att ”klä av” motståndarens ros med sitt svärd. Det gäller att använda svärdet för att sträcka ut kroppen och nå fram till den punkt på den andra kroppen på kavajslaget där rosen är placerad. Detta gäller för både kvinnokroppar och manskroppar. På omslaget till första delen är Utena skildrad på språng med ett svärd i handen och i bakgrunden runt henne svävar röda rosenblad. Så hur kopplas detta samman med *prinskostymens gränsytor*?

Att använda ett attribut i form av ett vapen eller en racket kräver även precision utöver muskelstyrka. Att använda ett verktyg kräver aktivitet och agerande. Det fungerar inte bra att vänta tills bollen träffar racketen. Det gäller att agera och försöka nå bollen genom att jaga den. Det är viktigt att med hjälp av sitt verktyg attackera bollen. Det liknar därför krigarens eller jägarens roll eftersom det är en jakt, en jakt på bollen en jakt på de perfekta slagen som slår motståndaren till marken. Utena som använder sitt svärd ökar inte bara sin styrka med sitt vapen utan även sin räckvidd. Hon värjer sig mot motståndarens attacker, men måste även själv agera offensivt för att kunna kontrollera sin motståndare. Vid ett tillfälle får Utena sitt svärd sönderslaget. Hon fortsätter slåss med sin ”svärdsstump” och då faller ett svärd ”the sword of Dios” ned mot henne som en räddning från ovan. ”Prinsen” svävar otydligt ovanför henne med en fladdrande mantel. Svärdet i *Revolutionary Girl Utena* har en vidare symbolik än att förstärka Utenas maskulinitet och att ta makten i sina händer. Hon hamnar i en miljö där det enda val hon har är att ta till

## QUEER KOSTYM

svärdet och slåss för att beskydda flickan Anthy eller att själv fly därifrån. När hon vunnit sin första fäktningsmatch ger hon svärdet till Anthy. Svärdet dras tidigare ur Anthys kropp. Svärdets form verkar vara centrum i berättelsen bildrutornas form följer svärdets rörelser. Svärdet bryter och skär av bildflödets riktningar. Svärdet blockerar en rörelse och värjer mot en attack från motståndaren. En stark fallande rörelse uppifrån och ner är vanligt förekommande i bildsekvenserna. Gravitationens entydiga dragningskraft ställs här ur spel då föremål faller ned mot Utena från en plats med krafter som drar i en annorlunda riktning.

Prinsessan Nausicaä i den dystopiska fantasymangan *Nausicaä of the Valley of the Wind* befinner sig i en förorenad framtid där hon måste skydda hela sin kropp innanför ett skal. Hon är klädd i en hjälm och hon bär skyddsmask. Hennes rustningslika klädsel är snarare till skydd än har funktionen att ge extra styrka när hon skall attackera ett motstånd. Hennes klädsel har inte heller funktionen av en utsmyckning där tecken för könsskillnader förstärks. Funktionen som hennes hårda skal har kan liknas vid skalets funktion på de insektsliknande varelser hon möter i bilderna, med sina skalbaggeliknande skal. Prinsessan Nausicaäs hjälm neutraliserar delvis tecknen för femininitet som finns i hennes frisyr och döljer feminina tecken i hennes ansikte. Hennes tunna flickaktiga hals är däremot inte dold av frisyr eller hjälmen. Masken som skyddar mot föroreningar liknar en nos och hon befinner sig i sättet hennes karaktär uttrycks i hennes kostym ett läckande gränsland mellan människa och djur. Hjälmen liksom hennes dräkt är hård liksom insekternas skyddande skal. Hon håller ett vapen i handen, som ser ut som ett gevär. Dräkten är försedd med ett bälte med former som liknar patronhylsor. Det existerar flera hårda tecken och tecken på funktionalitet i framställningen av hennes klädsel. Det är tecken som antingen döljer femininiteter eller möjligtvis fungerar som framlyftande av kostym som möjliggör maskulin utåtagerande aggressivitet aktivitet. De ger också associationer till krig och hennes dräkt i kombination med ett par kraftiga handskar och benskydd antyder att hon måste skydda sin kropp mot någon form av angrepp.

## Proteser – kostym som utsträckning

I manga är hybrider av olika slag vanliga. Det kan vara hybrider mellan djur och människa, maskin och människa, men även mellan man och kvinna. Det rör sig snarare om pluralistiska föreningar, där det ena inte utesluter det andra, än dualistiska. Bilden av en förmänskligad robot utgör ett exempel på en hybrid som förekommer i materialet. I mangan *Appleseed* framställs en ”hyper-maskulin” robot och ur denna kliver en kvinnokropp ut ur ett skal av hård metall. Detta exempel väcker intressanta frågor när det gäller möjligheterna att diskutera kroppens gränser utifrån mentala föreställningar om människokroppar och kön som synbar identitet. Här finns tillsynes obegränsade möjligheter att ”bygga om” kroppen bortom dess anatomiska gränser. Då individer med kvinnokroppar eller andra kroppar med andra synbara identiteter förtryckts som grupp utifrån kriterier där de exkluderats utgör cyborgkroppen ett utopiskt alternativ. Figuren innehar flera hybrida identiteter, som dessutom är rörliga. Det som framställs är en människoliknande maskin med feminina egenskaper innanför ett utifrån genusformala aspekter maskulint skal. Det mänskliga representeras av ett maskulint skal, samtidigt som det en kvinnlig kropp skildras styra roboten. Möjligheten att det kvinnliga existerar innanför det maskulina görs här synbart, men existerade det även före detta moment? Denna figur föreställer en hybrid mellan det maskulina, det kvinnliga och maskinen, en maskulin kvinnlig maskin. I fantasymangan *Appleseed* var det möjligt att dölja kvinnokroppen innanför robotens skal, eftersom människokroppen inte nödvändigtvis måste framställas som rimlig på samma sätt som i en mer realistisk berättelse.

De främsta olikheterna i form av tecken för anatomi när det gäller kön som synbar identitet hos pojkroppar i bildsekvenserna tydliggörs genom framställningen av skyddskläderna som används i sportmangan *Eyeshield 21*. Här bär en pojkropp ett maskulint skal som en protes på ett liknande sätt vilket beskrevs från *Appleseed* ovan. På de sista sidorna i den första

## QUEER KOSTYM

volymen av serien illustreras skyddsutrusningen som spelarna använder detaljerat. Spelarna i amerikansk fotboll har skydd runt nacke, axlarna, händerna, revbenen, låren, knäna, huvudet och ansiktet. I texten förklaras att uniformen utanpå axelskydden kan den få även en liten kille att se tuff ut: "even slight, delicate, frail weak Sena look pretty tough".<sup>305</sup> Här beskrivs Sena med liknande tecken för det som Kaori Chino använder i sin genusformala analys, där de motsvarande begreppen för feminina egenskaper var "small," "delicate" och "soft".

Det intressanta är att det manskroppen som protes eller kostym som utsträckning i från av addering av konstgjord muskulös kroppslighet. Manskroppen adderas med lager av maskulina plagg för att bli mer maskulin. De delar som framhävs på manskroppen har dessutom en annan funktion än de delar som framhävs på kvinnokroppen för att lyfta fram femininiteter.

I *Eyeshield 21* finns en uniform klädsel som dominerar bilderna och det är fotbollsdräkten, eftersom berättelsen handlar om amerikansk fotboll. Innan pojken Sena Kobayakawa motvilligt blir medlem i skolans lag för amerikansk fotboll är han i stället klädd i en skoluniform. Hans frisyr är kortklippt och taggig. Han framställs som extremt liten och tunn i jämförelse med de andra skolkamraterna. Hans bästa och enda kompis, flickan Mamori är mer storväxt än honom. När Sena Kobayakawa får på sig sin fotbollsdräkt blir han iklädd en tillsynes muskulös kropp. Ansiktet med de rädda ögonen och hans spretiga hår döljs under en heltäckande hjälm. Hans kropp ser större ut och får med dräkten ett hårt skal med manligare proportioner och han bär en upprepning av en manlig anatomi som en protes utanpå sin tunna kropp. Axelskydd breddar hans axlar och benskydd får hans lårmuskler att verka kraftiga. Denna form av kostym som replikerar och överdriver tecken för manskroppens anatomi förekommer inte som tecken för kvinnokroppens och tomboyens kostym i bildexemplen från sportmanga. En förklaring är att dessa tecken skulle dölja tecken för kvinnlig anatomi och omöjliggöra tolkningen av tomboyfiguren som en kvinnokropp. Det skulle exempelvis vara problematiskt att tolka en karaktär som en kvinnokropp om den doldes innanför en fotbollsdräkt, eftersom de anatomiska tecken för kön skulle

vara helt dolda under dräktens maskulina tecken, liksom hos cyborgfiguren ovan.

## Tomboyens kostym – en queer kostym?

I detta kapitel har kroppsymbolikens symbolik utanför hudens gränslinjer studerats i form av attribut och utsträckta förlängningar sammankopplade med tolkningar av människokroppar som synbara identiteter. De kläder och attribut som används inom de sportzoner som beskrivits i bilderna, som kan betraktas som maskulina zoner, synliggör ett queer användande av klädkoder. Rymliga, funktionella kläder att röra sig fritt i, kort hår som underlättar rörelsemönster är queera ting förknippade med en kvinnokropp vid framställningar av tomboymotivet. Dessa kvinnokroppar görs inte till kvinnor med kläder och andra objekt som är kopplade till kropparna. Samtidigt existerar i gestaltningen hos vissa av figurerna tydliga feminina tecken när det gäller kostym, som exempelvis en kort kjol eller tigha shorts, vilka också kan fungera som tecken för rörelsefrihet.

Uniformen markerar gränser för både tillhörighet, jämlikhet och hierarkier. En uniformerad kropp är inte lika mångtydig, som en kropp iklädd individuell klädsel. Vad händer då med tecken för kön? Motsatsen till uniform klädsel skulle vara multiform klädsel då alla har individuell klädsel som varierar i bilderna. Jag argumenterar ändå för att den uniforma symboliken i bilderna inte främst används som tecken för kön, utan grupp tillhörigheter vilka baseras på flera olika tecken, där tecken för kön är en fasett i ett mönster som tillfälligt fungerar som enande. Därför menar jag att det är möjligt att hävda de tecken med vilka kön som synbar identitet framställs i bildexemplen skildrar kalejdoskopiska kroppsliga stilar då de är påverkade av en inbördes förmedling av betydelser. Det som fungerar uniformt i ett sammanhang fungerar avvikande och unikt i ett annat sammanhang. De tecken för kostym som symboliserar tillhörighet i en grupp i vissa situationer, fungerar i andra situationer som



## QUEER KOSTYM

tecken för att karaktären hamnar utanför gränsen för samma grupptillhörighet i en annan. Den tecknade tomboyen fungerar som det främsta exemplet på detta studien. Hon hamnar både innanför och utanför gruppen som föreställer pojkkroppar och flickkroppar i olika situationer.

När flickan Katsuki Mizutani och pojken Katsuki Satoyama boxas bär han ett huvudskydd som skall skydda hans ansikte och huvud mot slag, men flickan Katsuki Mizutani bär inga andra skydd än sina boxningshandskar. De attribut som är knutna till Aoba i bilderna är framför allt basebollhandsken och bollen. Det är mindre vanligt i bilderna att hon använder basebollträet. Handsken och bollen är verktyg som hon använder för att utföra sin sport. Handsken är stor och kraftig. I verkligheten är den sydd i läder vilket, inte tydligt framgår på bilderna. Däremot finns detaljer i bilderna som visar hur handsken är flätad och knuten. Hennes övriga attribut i bilderna är basebollkepsen och basebollträet. Basebollkepsen är ett tecken för tomboyen som i en bredare kontext kan beskrivas som ett signum för en pojkflicka. Kepsen döljer också tecken för femininiteter som vanligtvis förstärks i frisyren. Hennes stora handske och i viss mån även basebollkepsen ökar hennes maskulinitet. Handsken förstör en del av hennes kropp som döljer hennes hands kvinnlighet. Den stora handsken motsäger även eventuella feminina tecken som bräcklig, vek och mjuk symboliserat av kvinnokroppens smala, tunna fingrar. Handsken adderar i stället tecken för maskulinitet och därför extra kraft till den visuella framställningen av hennes kropp. Attributen fungerar i flera av berättelserna som verktyg för att förstärka muskelstyrkans möjligheter att trotsa gravitationen. Ett vapen som attribut används för att stoppa ett hot som man inte rår på med sin egen muskelstyrka. Händernas funktion förstärks av handsken, men händerna skyddas också av handskarna eller att de tejpas. Händerna får med handsken en större räckvidd och de blir tåligare.

Bollen är ett intressant attribut, eftersom den hela tiden skiftar ägare och given plats inom bildkompositionen. Bollen skildras otidlig i flera bildsekvenser för att framhäva illusion av dess hastighet. Även i dessa fall påverkar framställningen av bollen kompositionen i bilden mycket tydligt,

## TECKNAD TOMBOY

både vad gäller gestaltningen av huvudpersonerna i bilderna och hur bakgrundernas karaktär skiftar utifrån framställningen av bollens rörelser och kraft. Det är möjligt att argumentera mot att bollen skall beskrivas som ett attribut, men i flera av scenerna som beskriver matcher är hela bildsekvenser uppbyggda kring spelets rörelser. Alla rörelser som personerna i bilderna utför är ett resultat av påverkan och reaktion på bilden av bollens rörelser. Bollen utgör ett viktigt objekt och i vissa fall subjekt i situationerna som skildras i bildsekvenserna. Hjälmens skyddar huvudet mot slag från motståndaren i boxning, men hjälmen kan för fotbollsspelaren även användas för att forcera en motståndare. Fotbollshjälmens döljer även spelarens ansikte och blick, vilket kanske kan vara en fördel när pojken Sena skall springa ifrån sina motståndare när han spelar amerikansk fotboll. Titeln på berättelsen säger även något om hjälmens funktion att dölja blicken, *Eyeshield 21*. Tennisspelaren Ryoma Echizen döljer sin blick under en keps, kanske som en hjälp att inte avslöja för motspelaren var han skall placera sitt nästa slag, men hans keps fungerar även som ett skydd, mot exempelvis solen. Den boxande flickan Katsuki Mizutani i sportmangan *Katsu* bär inte boxningshjälm på sig när hon slåss. Tennisracketen och basebollträet förstärker styrkan i kroppen för att bollens skall kunna tvingas i en viss riktning med största möjliga kraft. Denna funktion gäller även svärdet som prins Utena och prinsessan Nausicaä använder i när de skildras i slagsmål. Catchern är klädd i basebollkläder och basebollhjälm. Hans utrustning i form av hjälm och basebollträ markerar hans position som slagman. I bakgrunden ser vi även det nät som anger hans position inom en avgränsad basebollzon. Detta gäller även slagmannen, det är hans attribut i form av hjälm och basebollträ som anger hans position på planen och även begränsar hans rörelseutrymme.

## KAPITEL 7 – QUEER SYNBARHETSANALYS

### Från tecknad tomboy till kön som hyperbild

Resultatet av mina beskrivande analyser har visat att en tecknad tomboy möjliggör nya förståelser av kön som synbar identitet. Effekten av queer som visuell påverkan möjliggör att kön som synbar identitet kan varieras genom nya uppsättningar av maskuliniteter och femininiteter på gestaltade kvinnokroppar och gestaltade manskroppar. Detta kallar jag *kalejdoskopiskt kön*, då queerprocesser ”skakar om” de *konventionsuppsättningar* när det gäller tecken för femininiteter och maskuliniteter skapade av dessa binära materiella förutsättningar.<sup>306</sup> Jag har visat att *konventionsuppsättningar* för kön som synbar identitet utmanas genom att studera hur en tecknad tomboy materialiserar queerprocesser i materialet. De jämförande exemplen har gett ett resultat där jag valt att synliggöra ytterligare tre variationer av kalejdoskopiska kroppsliga stilar, utifrån skilda situationer inom en queer zon; *kerigarprinsessor*, *inverterade superhjältar* och *kön som hyperbild*. Resultatet har gett upphov till frågor angående vilka möjligheter det finns att spela med gränser för hur tecken för maskuliniteter och femininiteter kan överdrivas och underdrivas för att kön fortfarande skall existera som en aspekt av den synbara identiteten i människoframställningar.

Genom att en tecknad tomboy placerats i centrum för denna studie medför begreppet diffraktion även en möjlighet där interferens - störningar av de gängse rörelsemönstren - beskriver ständig förändring vilket innebär antingen förstärkning, *konstruktiv interferens* eller försvagning, *destruktiv interferens* av en dominerande rörelse, som tar en ny form. Vågrörelsen kan även liknas vid den vidareutveckling av Wölfflins syn på stilbegreppet vilken använts i studien, där stilskiten studerats i relation till manga som visuell stil och kön som uttryck för en

kalejdoskopisk kroppslig stil, det vill säga att stil är en ständigt pågående föränderlig process inom skiftande zoner. Interferenspunkterna utgör tillfälliga platser för motståndets synbarhet som *stillbrott*. Genom detta betraktelsesätt kan en tecknad tomboy beskrivas som stillbrott mot gällande *konventionsuppsättningar*. Samtidigt kan man utifrån analyserna dra slutsatsen att det även finns ett antal *konventionsuppsättningar* för att beskriva en tecknad tomboy, exempelvis kortklippt hår, basebollkeps och sportiga kläder. Platser där feminina och maskulina uttryck uppstår i nya oväntade formationer för att gestalta kön som synbar identitet har undersökts i analyserna. Därför har även brott mot stereotypa uppfattningar av tomboyfiguren belysts, i form av exempelvis figuren Utena. Denna figur gestaltar en flickkropp i maskulint stämde situationer, samtidig som hon är skildrad i en visuell stil vilken jag menar parodierar maskulina och feminina genusformala egenskaper.

Vilka kombinationer av *konventionsuppsättningarna* för maskuliniteter och femininiteter är möjliga? Det jag visat med kalejdoskopfigurationen är att även om tecken för maskuliniteter och tecken för femininiteter repeterar mönster utifrån binära genusformala egenskaper, går det att visualisera kroppsliga stilar i en mängd ständigt föränderliga kombinationer av mönster - kalejdoskopiska mönster.

Med queer synbarhetsanalys visas hur dessa nya kombinationer av *konventionsuppsättningar* alltid är närvarande som ett nödvändigt motstånd genom interferens, inom varje zon eller diskurs.<sup>307</sup> Vågrörelsen i diffraktionsmönstret har i analyserna relaterats till Gadamers syn på konstverket som en spelrörelse - ”fram och åter” - utan tydlig början eller tydligt slut, en rörelse där förståelser i stället ”förnyas i ständig upprepning”.<sup>308</sup> Gadamer understryker att det är *spelet som gör rörelsen* och inte de spelande. Han skriver; ”Konstverkets egentliga sätt att vara består snarare i att bli den erfarenhet, som förvandlar den som erfar.”<sup>309</sup> Spelaren kan beskrivas visualisera eller materialisera spelet.<sup>310</sup>

Genom queer synbarhetsanalys argumenteras för att en tecknad tomboy visualiserar platser för motstånd, queera processer, eftersom *konventionsuppsättningen* när det gäller visuella representationer av en tecknad tomboy är oförutsägbar. På dessa platser, vilka kan beskrivas som

## QUEER SYNBARHETSANALYS

*vinda visten*, är det queeras existens nödvändigt och verksamt i full synbarhet.

Att världen ser annorlunda ut i en fiktiv värld erbjuder möjligheter till att låtsas, eller för att återkoppla till lek- och spelmetaforen – att leka eller spela. Manga är då en spelplats där förvandlingen till kön som synbar identitet äger rum. Enligt Moira Gatens ansåg exempelvis Spinoza att vi använder oss av fiktion för att finna förklaringar för det vi saknar tillräcklig kunskap om.<sup>311</sup> För att koppla detta till Gadamer fungerar spelandet som ett sätt att nå förståelse. Detta skulle kunna förklara en större motivation hos barn att leka och använda sig av låtsasvärldar än hos vuxna, där de genom att undersöka olika lekplatser, lekkamrater och leksaker formulerar och omformulerar sin identitet.

Att fabulera kan användas som ett medel att prova nya tankar om olika motståndsstrategier när det gäller förväntningar på vad det innebär att förflyttas från barndomens och ungdomens zon till en zon för vuxna kroppar - att växa upp. I detta läge kan fiktionen utgöra ett hjälpmedel till ackommodation, det vill säga att smälta kunskap som inte passar in i tidigare mönster av erfarenheter och förflytta sig till en ny lekplats, en ny situation.<sup>312</sup> Vygotskij menar att barnet befinner sig i en zon där de behöver hjälp utifrån för att förstå ett problem. Han menar att här är barnet i behov av en vägledare fram till en annan nivå av kunskapsinhämtning.<sup>313</sup> Kanske är det även så att bilder kan ha en funktion att fungera som en närmaste utvecklingszon där möjligheten finns att förflyttas genom spelrörelsen, till en ny zon av förståelse. I denna zon menar jag att även visuella medier som tecknade serier, TV-spel, film har betydelse. Gatens lyfter vidare fram Spinozas teorier om att det svårare att fabulera kring det vi känner till som antingen sant eller falskt – det som vi vet. Därför är det antagligen mer lockande att skapa berättelser om det okända och avvikande. Gatens förklarar Spinozas tankar på följande vis:

Fictions involve untruths that are knowingly entertained rather than mistaken for inadequate ideas; they are not assigned to some separate realm of non-cognitive values. They do not themselves yield adequate knowledge; but they re-work the materials of common perception, leading the mind on to a more adequate

## TECKNAD TOMBOY

perception. Without being themselves adequate, they give access to adequate perception. Fictions are not true: but they are expressions of a positive mental capacity – the capacity to feign.<sup>314</sup>

Det jag visat i analysen av materialet är att i det visuella erbjuds möjligheter till att föreställa sig en värld där kön kan beskrivas kalejdoskopiskt. Detta är en viktig distinktion, att det som skildras i bilderna är ”på låtsas” och kan betraktas som en lek med synbar påverkan på betraktarna i form av diffraktion snarare än spegling eller reflektion av verkligheten betraktarna befinner sig i.

*Kön som hyperbild* är ett begrepp som använts i avhandlingen för att beskriva hur olika föreställningar om kön som synbar identitet framställs i materialet där tecken för femininiteter och tecken för maskuliniteter adderas till som ett extra membran på gestaltningen av en redan formulerad synbar könsidentitet. Här verkar en kalejdoskopisk kroppslig stil genom förvandling till hyperbild i form av överdriven och övertydlig upprepning av *konventionsuppsättningarna* för kön som synbar identitet i hyperstereotypa mönster. Hyperbild kan beskrivas med att kroppens konturer överdrivs bortom tecken för anatomi på ett sätt som närmar sig karikatyren. Föreställningar om kvinnokroppen eller manskroppen som hyperbilder uttrycker snarare visuella representationer där det anatomiskt kvinnliga eller anatomiskt manliga överdrivs och övergår i en förvrängd framställning av kön som synbar identitet. Hyperbilden tydliggör kön som synbar identitet som parodisk, men prefixet *hyper-* förklarar både en rörelse av överdrift och en rörelse *bortom* en ursprunglig betydelse. Jag menar att det är här de stereotypa framställningarna av kön som synbar identitet har sin vistelse, men även dessa utgör tillfälliga vistelser innan nya formuleringar kräver sitt utrymme.

*Read or die*, *Ranma 1/2* och *Appleseed* utgör jämförande material där flest exempel på stereotypa tecken för gestaltning av kön som synbar identitet uppvisas. I *Read or die*, *Ranma 1/2* och *Appleseed* har jag funnit exempel på framställningar av kroppar vilka jag menar exemplifierar hyperbildens tillfälliga vistelse, även om exemplen vid en första blick ter sig stereotypa. I de bildsekvenser som studerats här ifrågasätts stereotypernas existens som fasta betydelse genom att de tecknen stereotypen är uppbyggd på

## QUEER SYNBARHETSANALYS

adderas med ytterligare tecken som upprepar stereotypen, vilket skapar en oändlig rörelse.

Skiftet mellan tecknad tomboy och den inverterade superhjälten till kroppen som hyperbild inom det kalejdoskopiska innebär en könsöverdrift snarare än ett könsöverskridande. Olikheternas mönster förstärks för att oundvikligen förvandlas till nya förståelser. Det fragmentariska och utklädda som utmärker kön som synbar identitet överdrivs, men även tecknen för anatomin överdrivs till den grad att de övergår till hyperbild, där anatomi snarare utgör tecken för kostym. Den form som exempelvis anger kvinnobröst hos huvudpersonen i *Read or Die* ger inte sken av att tillhöra helheten på de kvinnokroppar de gestaltats på, utan snarare vara påklätrade likt ett extra klädesplagg. Tecken vilka utgör fragment från olika typer av kvinnokroppar sätts ihop till nya hyperbilder där slutsumman inte stämmer ihop med anatomin för kvinnokroppar.

Hyperflickan föreställer en feminin kvinnokropp markerad med addition av *tecken på tecken* av feminiteter, precis som hyperpojarna föreställer maskulina manskroppar där tecken på tecken av maskuliniteter adderas till det som redan föreställer manskroppar. Vilka känslor inför föreställningar om manskroppar och kvinnokroppar kan detta tänkas ha sitt ursprung i? Min tolkning är att ursprungskänslorna när det gäller ett behov att uttrycka hyperflickorna och hyperpojarna är ängslighet och oro för att könsolikheterna inte upprätthålls. Resultatet blir skruvade visuella representationer av kön som synbar identitet vilka jag menar resulterar i att parodiska upprepningar av kön som synbar identitet skapas. Om överdrifter drivs för långt kan de snarare verka störande och bråka med betraktaren.

## Motbilder och könsparodi

Det kalejdoskopiska utgör således inget ifrågasättande av en feminin kroppslig stil eller en maskulin kroppslig stil, utan med kalejdoskopfiguren vill jag argumentera för att kroppsliga stilar kan beskrivas som spelrörelser. Det är situation, kropp och kostym som avgör

## TECKNAD TOMBOY

hur detta spel kan spelas. Youngs tes att människokroppar socialiseras in i framför allt feminina kroppsliga stilar, men även maskulina kroppsliga stilar, bekräftas av Jennifer Robertsons beskrivning av hur de kvinnliga skådespelarna i *Takarazukarevyn* tränas upp för att spela manliga respektive kvinnliga roller. Robertson beskriver hur flickorna på utbildningen på den skola som teatern driver får lära sig hur de skall uttrycka dessa kroppsliga stilar. För de flickor som tränas till att spela män gäller följande:

A player of men's roles, for example, must stride forthrightly across the stage, her arms held stiffly away from her body, her fingers curled around her thumbs to form a fist. Her arm and hand gestures are expansive and bold; when she stands still, her legs are apart, with feet firmly planted and pelvis pushed slightly forward, Elvis style.<sup>315</sup>

Resultatet har tydligt visat att de gestaltade flickkropparnas rörelser i bilderna motsäger Youngs beskrivning av stereotypen ”kasta tjejkast” på de punkter hon lyfter fram som kännetecknande rörelser för att ”kasta tjejkast” som kvinnokroppar socialiseras in i. Så här beskriver Young ett exempel från en undersökning när det gäller hur kvinnor rör sig i volleyboll:

Thus, for example, in softball or volleyball women tend to remain in one place more often than men do, neither jumping to reach nor running to approach the ball. Men more often move out toward a ball in flight and confront it with their own countermotion. Women tend to wait for and then *react* to its approach, rather than going forth to meet it. We frequently respond to the motion of a ball coming toward us as though it were coming *at* us, and our immediate bodily impulse is to flee, duck, or otherwise protect ourselves from its flight. Less often than men, moreover, do women give self-conscious direction and placement to their motion in sport. Rather than aiming at a certain place where we wish to hit a ball, for example, we tend to hit it in a “general” direction.<sup>316</sup>

Som en motbild till detta har analyserna visat att figurerna som föreställer en tecknad tomboy använder *bela sin flickkropp* när de skall samla kraft för att kasta bollen, boxas eller fåktas. *Armarna är inte låsta till kroppen utan utsträcka i sin fulla längd.* Flickorna *attackerar* sitt motstånd och sina



## QUEER SYNBARHETSANALYS

motståndare. Kraften i deras kroppsliga rörelser gestaltas med fartränder. De använder *precision* när de styr bollens riktning, slåss med sitt svärd eller slåss med sina händer. De *flyr inte*, utan söker upp kraften de slåss mot och skildras trotsa gravitationen med sina kroppar. I bilderna har vi sett flickan Aoba använda hela sin kropp när hon spelar baseboll, i likhet med flickan Katsuki Mizutani som boxas mot pojkar och flickan Utena då hon fåktas mot pojkar. Framför allt kämpar de mot personer som är större än vad de själva är. Nausicaä slåss dessutom mot varelser som hamnar utanför zonen för människokroppens gränser.

Young visar i sin artikel en existerande uppfattning om kvinnokroppen vilken innebär att kvinnor generellt har en större rädsla att bli skadade, vilket därför medför ett spänt och stelt rörelsemönster. Enligt Young socialiseras kvinnokroppar in i en roll där kvinnor upplever sina kroppar äga egenskapen att potentiellt bli utsatt för hot och våld, snarare än att uppleva kroppar som verktyg att iscensätta händelser. Young menar att kvinnors fokus är riktat på kroppen, i stället för "paying attention to what we want to do *through* our bodies."<sup>317</sup> De exempel på gestaltade flickkroppar som studerats agerar precis som Young beskriver bortom att "kasta tjejkast" då förutsättningarna förändrats och de skildras agera i maskulint stämde situationer.

Fyra av de karaktärer jag har valt ut för att beskriva en tecknad tomboy, Aoba i *Cross Game*, Katsuki Mizutani i *Katsu*, Nobara i *Crimson Hero* och Maggie i *Read or Dream* har alla full kontroll över sina kroppar i bilderna. Aoba kämpar mot gravitationens kraft när hon kastar bollen och försöker påverka dess riktning med sin kraft. Hon vet hur hon skall använda hela sin kropp för att för att skapa största möjliga kraft bakom sitt kast. I bildexemplen hämtade ur sportmanga finns visserligen skildringar där flickorna lyfter från marken, men de gör det av egen kraft. De kastar sig för att i trots mot gravitationen motverka bollens kraft med sina kroppar. Nobara springer tvärs över planen sidledes i en "crossover" för att samla kraft att hoppa upp och attackera bollen med största möjliga kraft. Hennes karaktär tar upp hela bilduppslaget med en repetition av hennes gestaltade rörelser. Utifrån resultatet från analyserna kan

## TECKNAD TOMBOY

slutsatsen dras att i manga för tonåringar ifrågasätts stereotypa skildringar av både feminina kroppsliga stilar och maskulina kroppsliga stilar.

Detta ifrågasättande sker bland annat genom repetitioner av *konventionsuppsättningarna* i parodiska lekar men även seriösa lekar med kön som synbar identitet. Utena i *Revolutionary Girl Utena* är i bilderna omgiven av ett överflöd av stereotypa tecken som ifrågasätts i en parodisk lek med överdrift och omformuleringar av regler när det gäller kroppsliga stilar kopplade till maskuliniteter och femininiteter. Här finns prinsen som beskyddar henne, som hon kan drömma om och som lyfter henne i sin famn. Prinsen tillhör en annan värld, men han finns ändå hos henne likt en skugga eller ett gudomligt väsen och omsluter henne när hon behöver stöd. I stället för att längta efter sin prins inser Utena att hon själv vill bli prins. Utena både reflekterar stereotypa könsroller i form av myten om prinsen och prinsessan, men utgör även ett exempel på diffraktion då hon själv aspirerar på prinsrollen.

Genom att Utena i berättelsen görs till prins förkroppsligar hon en könsparodi där kvinnokroppen skildras upprepa feminina och maskulina kroppsliga stilar i oväntade kombinationer i stället för att hon föreställer en kvinnokropp som klär ut sig till prins. Hon intar prinsens plats i en beskyddandes roll, när hon tar hand om flickan Anthy. Utena befinner sig i en spelrörelse fram och tillbaka mellan olika mellan zoner för kön och ifrågasätter därmed gränsernas existens och placering. Hon hamnar utanför och innanför olika gränser för kön beroende på de relationer som uppstår. Hon utgör därför exempel på ett kalejdoskopiskt kön. Chiho Saitō, som tecknat bilderna, beskriver sin inställning till begreppet ”drömprinsen” på följande vis:

The ”Search for One’s Prince” is probably a combination of the search for ”that kind of parental-like love that would never betray you” and a feeling that you are, ”the child waiting to be rescued.” No matter how gallantly Utena battles on, deep in her heart is the oppressive yearning to have someone “take care of her,” which sometimes finds its way onto her facial expressions.<sup>318</sup>

Här antyder alltså konstnären Chiho Saitō att det ändå djupt inne i Utena finns en längtan att slippa kämpa och i stället vila i någon annans famn.

## QUEER SYNBARHETSANALYS

Detta kan illustrera en känsla av att karaktären skall gestalta det tvivel som bor inom henne om hon verkligen befinner sig på rätt plats och är på rätt väg, kanske hon innerst inne tvekar om hon någonsin kan bli en prins. Nobara i *Crimson Hero* skildras som en flicka mer intresserad av att spela volleyboll än att ägna sig åt att multiplicera sitt feminina yttre. Karaktärerna uttrycker inga önskningar att *ha* pojkkroppar, de överskrider inte det anatomiska könet. I stället omdefinierar de zoner kvinnokroppen vistas i och de omdefinierar kvinnokroppens kostym genom att vistas utanför de zoner vilka är definierade med feminint stämde föremål.

Gemensamt för de tecknade tomboys som studerats är att de exemplifierar karaktärer vilka gestaltas mer eller mindre medvetet ifrågasätta sin könsroll, eftersom kvinnokroppen inskränker deras beteenden, rörlighet och rumslighet. Utena i *Revolutionary Girl Utena* skildras med extra krafter utanför sin kropp i form av en skuggande prinsfigur, däremot har hon inte själv full kontroll över dessa krafter, utan måste släppa taget och lita på prinsen utanför sina kroppskonturer. Det är bara genom att få kontakt och relation med krafter utanför sin egen kropp hon kan använda den till fullo. I rörelserna däremot skildras hon beslutsam, handlingskraftig och är orädd, precis som Aoba och Katsuki Mizutani. Prinsessan Nausicaä använder olika farkoster och även djur för att lyfta från marken. Men hon kontrollerar dessa med sin kropp och bestämmer vart de skall ta henne. Både Nausicaä och Utena är solitärer som ensamma trotsar sitt motstånd utifrån det underläge deras kroppar ger dem.

Vilka är de tydligaste tecknen för den tecknade tomboyen? I de bildsekvenser som studerats är den gemensamma nämnaren i framställningen av tecknade tomboys en utåtagerande aggressivitet där flickkroppar skildras förnya konventionsmönstren för genusformala egenskaper i kalejdoskopiska kroppsliga stilar. De befinner sig i skilda ålderzoner, deras anatomi och proportioner skiljer sig åt. Deras kostym, det vill säga kläder och omgivande attribut skiftar i de olika berättelserna. Karaktärerna Nobara, Aoba och Maggie har en maskulin kortklippt frisyr gemensamt. Aoba bär säckigare kläder än Nobara, som oftast är klädd i smala byxor. Nobara däremot skildras med en klädstil vilken här

## TECKNAD TOMBOY

definieras som en blandning mellan sport och punk med mikroinslag av romantik. Katsuki Mizutani är den som gestaltas agera mest utåtagerande aggressiv av de tre. Alla tre framställs kroppsligt aktiva i bildsekvenserna och kraftfullt handlingsbenägna i sina rörelser och i sina personligheter. Deras allvarliga uttryck skulle kunna uttrycka ilska, eventuellt är detta tecken på att karaktärerna brottas med det faktum att de måste försaka det de är mest intresserade av – sportagerande - för att till sist *bli* flickor. De måste skifta spelzon.

Representerar tomboy en föreställning om en flickkropp som klär ut sig till pojke? Eller är det snarare skildring av flickan som *inte* klär ut sig till kvinna? Flickkropparna som studerats som exempel på tecknade tomboys använder inte sina kroppar som visuella utsagor att visa upp. De använder sina kroppar som redskap att agera med i olika situationer, exempelvis boxningsmatcher, basebollmatcher och fäktning. Eftersom tomboy snarare materialiserar en flickkropp än en vuxen kvinnokropp är det möjligt att fråga sig om tomboymotivet symboliserar ett motstånd till att bli vuxen då det nödvändigtvis innebär att definieras inom zonen för en feminin kroppslig stil. Vad är det i så fall som måste försakas? Vad händer med kön som synbar identitet när attribut som kjolar, klänningar, långt hår, volanger, rosetter och blommor saknas i framställningen av flickkroppar och kvinnokroppar? Kropparna får sin betydelse genom sin användning i stället för att definieras utifrån hur de ser ut hos den tecknade tomboyen. Enligt Solhem är det ”formlösa och flytande, det mångtydiga och det obestämbara, det orena och smittsamma” starkt sammankopplat med kvinnokroppen. Hon menar att kvinnans kropp är gränslös och öppen för en ”symbolisk mångtydighet”.<sup>319</sup> Solheim anser att det finns en skillnad mellan kvinnlighetens och manlighetens kroppsliga gränsproblematik. Hon menar att kvinnokroppen saknar gränser, och kallar kvinnokroppen för ”den öppna kroppen”.<sup>320</sup> Men hur kan kvinnokroppens symbolik vara gränslös eller de genusformala egenskaperna låsta i stereotypa mönster, när den tecknade tomboyens symbolik hamnar utanför det kvinnliga? Vad är det som talar för att det är just kvinnokroppen som är öppen för symbolisk mångtydighet? I mina bilder har jag även exempel på pojkkroppar som är klädda med

## QUEER SYNBARHETSANALYS

mångtydiga könssymboler. Hur kan tomboyen hamna utanför gränsen för flicka eller kvinna om kvinnokroppen är gränslös? Hur kan man hamna utanför gränser som inte finns? Både ”pojkflickan” men även ”little boy” skildras med flytande identiteter när det gäller kön som tecken för synbar identitet. Beroende på vilka andra gestaltade flickkroppar och pojkroppar de möter i bildframställningarna är de möjliga att omtolkas. Aoba hamnar med sin kvinnokropp utanför zonen för basebollmatchen, men som tomboy hamnar hon utanför en kvinnlig zon för femininiteter. Sena som tack vare att han springer så fort kan spela amerikansk fotboll, har för få tecken för att hamna innanför zonen för en manlig maskulinitet. De binära genusformala egenskaperna maskuliniteter och femininiteter bär möjligheter till materialisering av kalejdoskopiska kroppsliga stilar.

### Cross game

Titeln på mangan *Cross Game*, passar bra för att beskriva hur den tecknade tomboyen materialiserar queerprocesser genom att en gestaltad kvinnokropp visuellt påverkar förståelser av maskulint stämmda zoner. När övergår en maskulint stämmd situation i en feminint stämmd situation? Vilka tecken för zon, kropp och kön har resultatet visat kan eventuellt beskrivas *göra* maskulina zoner? Detta är en stämmdhet vilken inte skapas utifrån individuella känslor, utan tillvaron stäms och omstäms i en ständig medvaro i skilda situationer.<sup>321</sup> Hur skapas där utrymme för queera processer? Kan denna tillvaro samtidigt gestalta något bekant, det vill säga en plats att känna sig hemma i?

Mitt resultat angående detta har visat att den tecknade tomboyen görs i skilda maskulina situationer med olika tecken för zon, kropp och kön. I studien av hur begreppet tomboy förkroppsligar en idé om det maskulint stämmda uttryckt på figurer som föreställer kvinnokroppar har jag med utblickarna queer zon, queer kropp och queer kostym fått fram resultatet att ett kalejdoskopiskt kön skapas och omskapas i interferenspunkterna

## TECKNAD TOMBOY

mellan funktion, form och symbolik. Med funktion menar jag i detta fall att det spel som spelas kan beskrivas som en queer zon där en tecknad tomboy gör queera processer synbara. Med form menar jag att formala aspekter av bildframställningen kan beskrivas utifrån de binära koderna maskulin och feminin visuell stil, där en kalejdoskopisk visuell stil möjliggör precis som en kalejdoskopisk kroppslig stil nya kombinationer av tillgängliga koder. Här uppstod nya frågor utifrån resultatet. Fungerar maskulina stämningar uttryckta på den tecknade tomboyens kalejdoskopiska kroppsliga stil som ett motstånd mot feminina stämningar? Skapas det i denna interferens nya synbara identiteter när det gäller kön som synbar identitet eller betraktas den tecknade tomboyen inte som tillräckligt feminin och därmed endast som ett försvagat eko av en manskropp eller kvinnokropp? Resultatet har visat att det som kan beskrivas som en maskulint stämd situation kräver en närvaro av tecken för femininiteter för att kunna definieras. Utifrån det studerade materialet kan man även dra slutsatser att existensen av en queer kropp och ett kalejdoskopiskt kön uttrycks eller undertrycks i situationer där de gestaltade kropparna är omgivna av ett antal symboliska föremål. Det kan vara exempelvis kläder, attribut och sportattiraljer i kombination med en ikonisk användning av tecken för anatomi och proportioner som är laddade med stämningar sammankopplade med kön som synbar identitet. Det kan vara tecken som uttrycker både femininiteter och maskuliniteter, vars betydelser kontinuerligt skapas, bevaras, utmanas och omskapas, förändras genom ett antal interferenspunkter, i växelverkan med gestaltandet av skilda situationer, kroppars och kostymers funktion, form och symbolik. Punkter, linjer och framför allt konturer skapar bildrutornas sekventiella funktion som formar visuella zoner där blicken orienterar sig genom mentala landskap och visualiserar tänkta kroppars möjliga materialiseringar.

Tecken för artefakter på kroppen, det jag kallar *kostym* i form av tecken för klädsel och andra attribut är när det gäller tecknad tomboy inte bundna till en tolkning som har en tydlig feminin eller maskulin riktning. Detta resultat bekräftar min hypotes, nämligen att en tecknad tomboy som visuell representation är inkluderande när det gäller kombinationer

## QUEER SYNBARHETSANALYS

av feminina och maskulina kroppsliga stilar, och inte låst till de *konventionsuppsättningar* vilka bygger på en verbal beskrivning av en tomboy. Det är exempelvis inte möjligt att rama in de exempel på tecknad tomboy jag beskriver som en flicka som ser ut och beted sig som en pojke. En tecknad tomboy utgör en betydligt mer komplex trop för kön som synbar identitet än så, hon representerar exempel på ett kalejdoskopiskt kön.

Mitt resultat har också visat att kläderna används som ett spektrum i ett kalejdoskopiskt gränsland när det gäller tecken för kön som synbar identitet, antingen genom att förstärka eller genom att försvaga *anatomin* *eko*. Däremot framkom det i analyserna att variationerna i kläder och attribut inte var lika avgörande när det gällde tolkningen av kön som synbar identitet som de anatomiska tecknen, exempelvis kroppens proportioner, hals, ansiktsform, fötternas storlek, längden på benen, midjan och bröstet.

Attributen används i bilderna som förlängningar av den styrka där kroppen inte räcker till. Dessa attribut förlänger också kroppens räckvidd. De förstör kroppen. Figurernas kroppar görs större och starkare med dessa attribut. Det handlar exempelvis om en racket eller ett slagträ som används för att öka kraften och precisionen i ett slag. Den utökade räckvidden kan även beskrivas genom svärdets och boxhandskarnas funktion. Figureerna skildras i framställningarna även utrustade med skydd vilka gör att deras fysiska styrka att motstå våld ökas och ger dem större frihet att attackera sitt motstånd.

Även det kortklippta hår kan beskrivas som en maskulin stämning, liksom det långa håret anger en feminin stämning. Det betyder att de utgör kalejdoskopiska tecken där betydelser ändras i olika kontexter och i bildsekvenserna som studerats existerar både pojkkroppar skildrade med långt hår och flickkroppar skildrade med kort hår. När det gäller att tolka en flickkropp som en tecknad tomboy utgör det kortklippta håret ett maskulint tecken, men Utena exemplifierar en tecknad tomboy med långt hår som i stället uttrycker sin maskulinitet igenom de maskulina situationer hon placerats i. Figurena som skildrar de manliga huvudpersonerna har alltid tjockt hår till skillnad från bifigurerna, som

vanligtvis skildras med tunnar hår. När det gäller de äldre manliga bifigurerna är frisyren utformad så att den framhäver de anatomiska tecknen på maskulinitet, exempelvis en bred nacke. På en åldrande man är naturligtvis även tecknen för tunnhårighet tecken för manskroppens anatomi utifrån ålder och ett tecken på anatomins eko, eftersom det är ett tecken som inte kan provas på en visuell gestaltning av en kvinna utan att en form med annorlunda betydelser uppstår.

### Anatomins eko på fiktiva kroppar

En metod att förtydliga förnyelseaspekten i kalejdoskopfiguren har varit att använda diffraktion som alternativ till reflektion i samband med tolkningen av kön som synbar identitet. Diffraktion är både ett optiskt och ett auditivt fenomen. Ekot däremot associeras framför allt till det auditiva, och som sådant en upprepning. Utifrån detta perspektiv ligger ekot nära spegelmetaforiken. Det finns emellertid en olikhet mellan spegelmetaforiken och ekometamoriken, som är av stor betydelse i beskrivningen av anatomins eko på fiktiva kroppar. Då speglingen reflekterar en avbild, reflekterar ekot vad som kan beskrivas som en försvagad vågrörelse i form av ljudvågor, där likheten med det ursprungliga ljudet är som starkast initialt men sedan klingar av i betydelse. Jag vill visa att ekot från kroppens anatomi når den visuellt framställda fiktiva kroppen, men anatomins betydelse har då klingat av och andra tecken konkurrerar om plats i adderandet av de markörer som skall ingå i uträkningen av summan eller effekten, när det gäller tolkning av kön som synbar identitet. Ekots räckvidd, eller efterklang, har däremot en utsträckning vilken visuellt påverkar även utformningen av tecken för ett kalejdoskopiskt kön när det gäller kostymen, vilket analyserna har visat. Tecken för kostym används som interferenspunkter för att förstärka eller försvaga anatomins eko på de former som föreställer människokroppar. Skillnaden mellan eko och diffraktion är att ett eko studsar tillbaka när det stöter på motstånd, medan diffraktion uppstår när en vågrörelse i stället för att studsas tillbaka vid möte med motstånd antar



## QUEER SYNBARHETSANALYS

en ny antingen förstärkt eller försvagad rörelse. Här erbjuds åter en möjlighet att koppla det kalejdoskopiska könet till diffraktionen som en bruten vågrörelse.

De avgörande tecknen för tolkningen av synbara identiteter som kvinnokroppar och manskroppar i bildsekvenserna har varit de ikoniska tecknen för anatomi och proportioner, det vill säga tecken som liknar det formerna skall representera. Här förändras inte betydelsen av skilda situationer eller symbolik i framställningarna av kostym. Detta resultat har jag valt att sammanfatta med begreppet *anatomins eko på fiktiva kroppar*. Anatomins eko visade att de ikoniska tecken som föreställer anatomi och i form av proportioner och ålder utgör de främsta tecken som avgör en tolkning av gestaltade kroppar som kvinnokroppar eller manskroppar, även då de uttrycks med subtila tecken. Betydelser görs med tecken som förmedlar likheter och olikheter med biologiska kroppars synbarhet i stället för föränderliga förståelser beroende på konvention och situationer som exempelvis kultur eller tid. Dessa tecken är därför möjliga att tolkas internationellt utan förklarande text som antingen kvinnokroppar eller manskroppar. Detta uttrycks i anatomins eko genom tecken för skillnader i delar som exempelvis hals och axlar, men även kroppskonturer i sin helhet där skillnaderna utgörs av kontraster i proportioner. Däremot kan gränserna för anatomi och proportioner mellan kroppar inom zonen för manskroppar eller kvinnokroppar variera på ett oförutsägbart sätt. Här betyder markörerna människokropp, kön och ålder att även tecken för anatomi och proportioner är under ständig förändring trots att de fungerar som ikoniska tecken och därför utifrån detta perspektiv kan beskrivas som kalejdoskopiska. Det kan beskrivas som ett tema där tecken för kostym används för att förstärka eller försvaga tecken för anatomi. Detta är också ett tema som undersöks i bilderna, framför allt när det gäller exemplen med ”little boy”, där historien går ut på att en figur med pojkropp kämpar med att han inte har tillräckligt med maskulina tecken på sin kropp. Den tecknade tomboyen har delvis samma roll som ”little boy”, eftersom hon har klivit in i, eller placerats i en maskulint stämd zon där hennes kvinnokropp också saknar de anatomiska tecken som ger henne tillräckligt med maskuliniteter.

## TECKNAD TOMBOY

Resultatet har visat att de tecken som främst används för att ange anatomins eko på fiktiva kroppar är dels förstärkning i kontraster mellan vissa kroppsdelar; pojkars bredare axlar, flickors smalare hals och flickors smalare midja. Tydligt är även överdrifter när det gäller skillnaden mellan kvinnokroppens och manskroppens synbara proportioner som hela kroppar. Resultatet har dessutom visat att ansiktets utformning har betydelse i tolkningen av kön som synbar identitet. Det gäller skillnader i ansiktets form, men även skillnaden i framställningen av delar som ögonens utformning och läpparnas utformning.

Med diskussionen av denna del av resultatet jag kallar anatomins eko på fiktiva kroppar vill jag visa att jag funnit att det i vissa delar av bildmaterialet finns ett fokus på diskontinuitet för att framställa mentala föreställningar om kvinnokroppars och manskroppars bestående olikheter när det gäller synbar anatomi. I anatomins eko på fiktiva kroppar är det igenkänning snarare än tolkning, som skapar betydelse. Jag vill därför koppla vikten av minne för att anatomins eko skall ha effekt eller synbar påverkan. Anatomins eko på fiktiva kroppar får sin betydelse genom referenser till tidigare minnen av kroppsformer som tolkningen måste assimileras till, det är minnen som är svåra, om inte omöjliga att förändra och skapa nya former. Detta skulle kunna jämföras med det Gregor Paulsson kallar *minnesformer*. En kub kan tecknas på flera sätt men dess minnesform är alltid fyrkantig, detsamma gäller klotet vars minnesform alltid är rund. Är det så att manskroppar och kvinnokroppar har en speciell minnesform som framställningen måste innehålla för att kön som synbar identitet skall existera i bilden? Detta betyder, för att anatomins eko skall ha den starka betydelse den har hos de figurer som studeras hör måste kropparna vara avbildade av människokroppar, inte bara föreställa människokroppar. När figuren föreställer människokroppens anatomi söker vårt öga även efter igenkänning när det gäller kön som synbar identitet i form av tecken för anatomi, där vi även kategoriserar efter framför allt kön och ålder.

I en handbok i hur man tecknar manga som riktar sig till ungdomar och framför allt flickor, *Shōjo Beat's Manga Artist Academy*(2006), ges en utförlig instruktion i att teckna skillnaderna mellan manskroppar och

## QUEER SYNBARHETSANALYS

kvinnokroppar, som bekräftar detta resultat.<sup>322</sup> Enligt instruktionen markeras flickkroppens ansikte markeras med en rundare form, medan pojkroppens ansikte tecknas mer långsmalt. Enligt instruktionen markeras även pojkroppens nacke bredare än flickkroppens nacke. Även pojkroppens axlar markeras bredare än flickkroppens och tecken för muskler skall vara synbara på pojkroppens armar. Förutom att flickkroppens axlar tecknas smalare utförs de även med en rundare form. Flickkroppens midja markeras som hög i jämförelse med pojkroppens, i höjd med tecknen för armbågarna. Även flickkroppens höft tecknas rundad i jämförelse med pojkroppens rakare höfter. Benen hos flickkroppen tecknas långa och tunna och även utformningen av flickkroppens vrister och anklar markeras som tunna. När det gäller hur pojkroppens ben tecknas förklaras i texten: ”The longer the legs, the more handsome he’ll be.”<sup>323</sup> Pojkkroppen tecknas, enligt instruktionen, också helst bära stora skor för att markera de större fötterna. I beskrivningen av hur tecken för kön som synbar identitet tecknas ges även några övergripande instruktioner. Här poängteras att det är viktigt att framhäva skillnaderna i proportioner mellan flickkroppar och pojkroppar när det gäller längd. Ett annat övergripande tips är att överdriva olikheterna i gester och rörelser. Sammanfattningsvis beskrivs kärnan i hur könsskillnaderna kan visualiseras med manga så här: ”He should look linear with a hardy feel.”<sup>324</sup> För bilden av flickans kropp gäller: ”Overall, it should be rounded, giving a softer image.”<sup>325</sup>

Denna instruktion stämmer överens med en generell idé om hur tecken för kön som synbar identitet upplevs när det gäller kropp. Eventuellt skulle beskrivningen kunna användas för att förstå manskroppen och kvinnokroppen som minnesformer. Manskroppens anatomi utmärks exempelvis generellt med bredare hals och kraftigare axlar jämfört med kvinnokroppar. Kön som tecken för synbar anatomi är förhållandevis lätta att attribuera som antingen manskroppar eller kvinnokroppar och figuren skall föreställa människokroppen som avbild. Ändå finns en mängd operationer i fråga om kostym och situationer som regleras för att förstärka uppdelningen mellan en feminin kroppslig stil och en maskulin kroppslig stil. Kroppsliga stilar som stör, representerat

av det queera, väcker både känslor av oro, men är samtidigt nödvändiga för att upprätthålla en zon där gränsland genus kan definieras. Tydliga tecken på dessa processer i bildsekvenserna är exempelvis skoluniformernas regler för teckenskiljande klädsel för pojkkroppar och flickkroppar.

Mitt resultat angående anatomins eko bekräftas även av Jennifer Robertson när hon beskriver hur de kvinnliga skådespelarna i *Takarazukarevyn* uppdelas i kategorier utifrån deras fysiska förutsättningar att spela antingen mansroller eller kvinnoroller. När de gäller de kvinnor som valts ut för att utbilda sig till att spela mansroller har de en anatomi som visuellt skall fungera som ett anatomins eko av minnet av kontraster i proportioner mellan manskroppar och kvinnokroppar, både när det gäller längd, ansiktsform och men även kroppens visuella uttryck i sin helhet. Hon skriver att de kvinnor som har en mer fyrkantig ansiktsform, samt tydligt bredare panna, tjockare ögonbryn och fylligare läppar än övriga kvinnliga skådespelare anses lämpligare att spela roller som män. I likhet med mitt resultat och exemplet från teckningsmanualen ovan, bekräftar Robertsons text dessutom att skådespelarnas tecken för anatomi och kön som synbar identitet presenteras på liknande sätt där mansrollen innehas av de personer som fysiskt har rakare kroppar än de övriga.<sup>326</sup>

Resultaten i denna studie har bidragit till att lyfta fram betydelsen av det ikoniska och icke-diskursiva i tolkningen av kön som synbar identitet, där tecken inte regleras av attityder och maktordningar utan endast avbildar människokroppen utifrån kön som synbar identitet där skillnader i anatomi utgör ett eko av de konturer för olikheter i synbara kroppsformer då de avbildas. Jag har därför undvikit att beskriva kalejdoskopiskt kön som gränsöverskridande eftersom det skulle bekräfta gränserna för kön som synbar identitet med statiska binära skiljelinjer, där det feminina och det maskulina aldrig möts eller korsas. Jag har i stället visat att den binära utgångspunkten femininiteter och maskuliniteter omskapar och omdefinierar gränser för kön som synbar identitet när de uttrycks i skilda kombinationer som tecken på gestaltningar av kvinnokroppar och manskroppar.

## KAPITEL 8 - KALEJDOSKOPISKT

## KÖN

## Genom kalejdoskopets öga

Det finns en typ av kalejdoskop som kallas *flugöga*. Det engelska ordet är *fly eye kaleidoscope*. Det innehåller inga speglar som ett vanligt kalejdoskop gör. I stället finns en lins som fungerar likt flugans fasettöga, bestående av flera små ögon. Myllret av småbilder och den uppbrutna helheten blicken möts av genom detta kalejdoskop, skulle kunna jämföras med bildkompositionen i manga. Bildsekvenserna i manga är uppbyggda genom att bilduppslag bryts ned i olika fasetter, vilka av betraktaren måste sättas ihop till nya helheter. Liksom mönstret som visas genom kalejdoskopets öga, uppvisas i bilderna i manga en ständig förnyelse och variation. Samtidigt finns strikta begränsningar i hur mycket bilden kan varieras, vilket medför att även upprepningen vanligtvis är lika närvarande. Detta kan liknas vid Lena Johannessons begrepp *konventionsuppsättningar*, som jag använt mig av i studien. I min studie av manga har jag funnit ett material där mönstret vid första mötet verkar följa stereotypa *konventionsuppsättningar*, när det gäller kön. Genom queer synbarhetsanalys har jag emellertid visat att det finns utrymme för Judith Butlers ”subversiva kroppsliga akter” och vad jag kallar kalejdoskopiska kroppsliga stilar. Det är upprepningen som gör det möjligt att uttyda mönster. Det är upprepningen som ligger till grund för omformuleringar av det mönster vi kan uttyda när vi tittar genom kalejdoskopets öga. Tolkningen av bildsekvenserna i studien har fungerat liksom ett uttydande av helhetsmönster ur fragment jag omformulerat till förslag på tomboymotiv. Kön som synbar identitet tolkas vanligtvis utifrån fragmentarisk visuell information, där mening skapas genom en växelverkan mellan delarnas semiotik gentemot anatomins eko på fiktiva kroppar. Det feminina och det maskulina utgör *konventionsuppsättningar* för

## TECKNAD TOMBOY

att formge egenskaper som uppstått ur *formminnen* från kvinnokroppar och manskroppar. Genom kalejdoskopets öga kombineras dessa i nya mönster.

I manga, eller snarare genom karaktärerna i manga, kan nya mönster uppstå via de växelverkande processerna lek, spel och parodi. Mangan kan studeras inom en lektion då dess innehåll skapas när någon använder det och sätter sig in i den överenskomna lekens funktion, precis som är fallet med kalejdoskopet. Någon måste uppleva mönsterrörelserna genom kalejdoskopets öga för att det skall fungera just som ett kalejdoskop. Att leka eller spela är enligt Gadamer en spelrörelse där spelaren samspekar och måste samspeka *med* något eller någon som reagerar på att spelet är i rörelse. Bildsekvenserna i manga sätts i rörelse först genom att en läsare sätter igång ”spelet” genom att starta samspelet där det formala innehållet påverkar mentala processer och vice versa.

Manga kan betraktas både som ett spel och en lek menar jag. Spelet består av reglerna och konventionsmönstren vilka gör att manga måste spelas genom att läsa bildsekvenserna i en viss ordning och utifrån skilda kulturella förutsättningar för att nå förståelse. Leken består i samspelet mellan bildsekvenserna och läsaren, där läsaren ges visst utrymme att själv leka sig fram vilka vägar tolkningen skall leda in på. Här är läsaren beroende av en elliptisk visuell tolkningskunskap, visuella ellipser. Ellips används för att beskriva ett språkligt fenomen där man använder förkortningar av språkliga uttryck, som får stå för en större helhet, exempelvis kilo, i stället för kilogram eller endast välkommen i stället för ”jag hälsar dig välkommen”.<sup>327</sup> I japanska är språkliga förkortningar vanliga för att skilja på olika nivåer i språket, bland annat feminint och maskulint, artigt och vänskapligt språk. Ellips kan också liknas vid en form av metonymi, där delen står för helheten. Jag menar att både det elliptiska och det metonyma är en sorts grammatik som utmärker mangans visuella stil. Johannesson menar även att ellipsen tydliggör samspelet mer än exempelvis cirkeln:

Ellipsen förklarar mer av den oregelbundna regelbundenheten i vårt psyke och dess spel på både avståndstagande och attraktion, komprimering och distansering[...]konstruktiv asymmetri.<sup>328</sup>

## KALEJDOSKOPISKT KÖN

Oregelbunden regelbundenhet passar utmärkt att tydliggöra kön som kalejdoskopiskt, där det ständigt föränderliga mönster vilket formar kön som synbar identitet, samtidigt till viss del är ett samspel med minnesformer skapade utifrån anatomi och kroppens materialitet. Detta anser jag har likheter med Gadamers ytterligare förklaring av spelrörelsen:

Den rörelse, som kallas spel, har inget avslutande mål, utan förnyas i ständig upprepning. Rörelsens fram och åter är uppenbart så viktig för att bestämma spelets väsen, att det är ovidkommande vem eller vad som utför rörelsen.<sup>329</sup>

”Spelarens” roll blir enligt Gadamer att synliggöra eller materialisera spelet.<sup>330</sup> Det är spelet som är subjekt och Gadamer menar även att den spelande attityden och spelets anda är viktigare än spelarnas olika stämhet. Simone Weil skriver om två fångar som sitter i var sin cell och kommunicerar mellan varandra genom att knacka på väggen som skiljer dem åt. Väggen har funktionen att hindra dem från att mötas och se varandra. Den har också funktionen att stänga dem inne. På samma gång har en oväntad förmedlande funktion uppstått ur murens materia. Detta illustrerar användbarheten i Haraways materiell-semiotiska metod. Weil skriver: ”varje skiljemur är ett band”.<sup>331</sup> Den skiljemur som skapas verbalt mellan det maskulina och det feminina för att skilja kön genom formala aspekter kan i stället genom erkännande av kalejdoskopiska stilar betraktas med en förmedlande funktion. Det maskulina och det feminina återfinnes ur en aspekt inom olika zoner, men i mellanrummen finns gränssytor där förmedling är ständigt pågående. Utifrån Barads ”intra-action” hävdar jag därför att kalejdoskopfigurationen i stället pekar på en *inbördes förmedling*. Fångarna i Weils exempel verkar vara utestängda från varandra och befinna sig i olika rum men genom att de kan förmedla sig genom muren befinner de sig ändå i *samma kommunikativa rum*. Även Meskimmon understryker konstens förmedlande funktion och att konst agerar och medverkar i att skapa verkligheter i stället för att endast representera verkligheter och spegla dess förhållanden.<sup>332</sup> Från Elkins beskrivning av membranens förmedlande funktion genom att fungera likt

en zon där mening skapas och omformuleras, via det som Simon Weil diskuterar med begreppet, *metaxy* (bro, mellanled, förmedling) - tydliggörs detta ytterligare med Gadamers spel-metaforik där han talar om *fullständig förmedling*.<sup>333</sup>

Huvudmaterialet sportmanga är enormt populärt i Japan och det är en genre som korsar de största genreindelningarna kön och ålder. Tomboymotivet inom en sportzon är en riktning där det kalejdoskopiska som spel och lek kan studeras ytterligare, som en fortsättning på denna studie. Mina slutsatser har delvis visat att rörelser typiska för vissa sporter är likartade oavsett kön. Utifrån denna studie menar jag att sportmanga som en zon för visuell påverkan bevisar Youngs tes om att "kasta tjejkast" inte kan beskrivas som en rörelse som kännetecknar kvinnokroppar, utan utgör variationer av feminina och maskulina *konventionsuppsättningar* vilka omvandlas i vissa bildsekvenser som beskrivs inom mangans sportzoner. Därför illustrerar de även ett formgivande av Judith Butlers subversiva kroppsliga akter.

Människokroppen är utsatt för ständig förändring genom de intraaktioner som kroppen reagerar på, samtidigt som det finns ett mönster av förutsägelse i varje kropps kommande synbara identitet baserat på minneformer av kroppar och igenkänning. Att utöva sport innebär ofta att ge kroppen en betydelse bortom kön, eftersom spelet och spelrörelsen är viktigare än könsgörande. Ett konkret exempel på detta kan vara att lyfta fram rörelsen *att springa*. Young skriver att kvinnokroppen som feminin är en situationsbunden kunskap, därför menar jag att själva rörelsen som beskriver *att springa* varken kan beskrivas som specifikt feminin eller specifikt maskulin i sin definition.<sup>334</sup> Både manskroppen och kvinnokroppen är lämpade för rörelsen att springa och det är dessutom en rörelse som sträcker sig utanför gränserna för att definiera en människokropp. I vissa situationer däremot, finns det ett visst sätt att springa som ramas in som en feminin kroppslig stil, vilket illustreras av begreppet *kasta tjejkast*.

Det finns emellertid vissa element i sportkontexter där skillnader i anatomi mellan kvinnokroppar och manskroppar gör att kroppsliga stilar vilka otydliggör dessa skillnader kan verka med provocerande kraft. Sport



## KALEJDOSKOPISKT KÖN

är förknippat med vältränade kroppar och aktiva kroppar. En aktiv och vältränad kropp ingår inte i *konventionsuppsättningarna* för en feminin kroppslig stil. Muskler och maskulinitet på bilder som föreställer kvinnokroppar förvirrar tolkningsmöjligheterna, eftersom de utgör tecken som vanligtvis inte verkar i samklang med minnesformen för anatomi som förknippas med kvinnokroppens karaktär. I sportmanga finns utrymme att materialisera queerprocesser som kalejdoskopiska kroppsliga stilar genom tomboymotiv. Om en gestaltad flickkropp skall framställas aktiv och fysiskt stark måste de feminina konventionsmönstren utmanas. Motbilder till att kasta tjejkast måste skapas.

Jag skrev i inledningen att utmaningar av kön som synbar identitet ofta väcker känslor av rädsla och oro. Sportzonen skapar utrymme för ifrågasättande av *konventionsuppsättningar* när det gäller kön, men samtidigt är det en plats där tydlighet i könsskillnader ingår i reglerna för de lag spelaren får tillhöra eller den gren de tillåts tävla i. Indelningen inom sportzoner är också historiskt grundad inom en heterosexuell matris, gränsland genus, eftersom sportzonen hittills exkluderat all synlig identitetspolitik, utanför den heterosexuella matrisen. Butler hävdar att kön skapas ur fastställandet av heterosexualiteten. Detta medför en psykisk förlust, som innebär en oförlöst sorg över förnekandet av all form av homosexuellt begär. Hon skriver; "If one is a girl to the extent that one does not want a girl, then wanting a girl will put girl into question; within this matrix, homosexual desire thus panics gender"<sup>335</sup>

## Visuell påverkan mellan förtrogenhet och förnyelse

Tomboyfiguren sätter ljus på det faktum att det i begreppet kön alltid finns en verbal binär utgångspunkt utifrån vilken kön aldrig är neutralt och aldrig i ett läge av jämvikt. Den binära utgångspunkten i femininiteter och maskuliniteter för att beskriva kön som synbar identitet menar jag är en effekt av ekots anatomi på fiktiva kroppar. Med detta menar jag att det inte finns kroppar som är antingen feminina eller maskulina och inte

## TECKNAD TOMBOY

heller kroppar som är exakt hälften maskulina och hälften feminina. Min tes har varit att argumentera för att trots den binära utgångspunkten formas kön kalejdoskopiskt. Tomboyfiguren synliggör att visuella representationer av femininiteter och maskuliniteter är värden som rör sig i en kalejdoskopisk spelrörelse. Hur visar den tecknade tomboyen på detta och vad är mangans visuella påverkan?

Jag har använt mig av *queer synbarhetsanalys* för att studera stilbrott när det gäller kroppsliga stilar utifrån binära *konventionsuppsättningar* när det gäller maskuliniteter och femininiteter. Den tecknade tomboyen illustrerar hur det kalejdoskopiska är begränsat av materialitet. I avhandlingen argumenteras för att gränserna är diffusa och zoner skapas genom rörliga visuella dubbelskikt. Jag menar att rörelsen fram och tillbaka när det gäller kön som synbar identitet rör sig mellan zoner där förtrogenhet och förnyelse utgör dominerande processer. Detta sker inom samma zon, genom inbördes förmedling, inom det jag kallar gränsländ genus. Med detta vill jag hävda att utifrån två bestående grundkomponenter, det feminina och det maskulina, är det möjligt att skapa en oändlig räckvidd nya betydelser i ständigt oförutsägbara formuleringar. Socialantropologen Jorun Solheim menar i *Den öppna kroppen* (2001) att vad hon kallar ”den moderna kroppsfixerade könskoden är synnerligen motståndskraftig mot förändringar”.<sup>336</sup> Hon skriver att ”könet har digitaliserats”, där kvinnokroppar och manskroppar definieras genom ett antal motsatspar och kvinnokroppen är skillnaden.<sup>337</sup> Jag håller med om denna beskrivning, men menar alltså att det i det binära finns förutsättningar för ständig förändring, precis som är fallet med det kalejdoskopiska mönstret. Jag menar vidare att kön har karaktären av att alltid vara ifrågasatt, eftersom det är omöjligt att fånga in dessa variationer och låsa fast mönstret i en stereotyp. Jag menar att ”det digitaliserade könet”, där det Ahmed kallar centralperspektivet påverkas av mötet med omgivningen *de vistas i*, utifrån ett binärt ”här”, som antingen kvinnokroppar och manskroppar.<sup>338</sup> Denna studie av kalejdoskopiskt kön i många förtonåringar har utgått från kön som synbar identitet i förhållande till *könsöverdrifter*, snarare än *könsöverskridanden*, där jag menar att kön som

## KALEJDOSKOPISKT KÖN

synbar identitet i många upprepas genom lek, spel, karikatyr, satir och parodi i form av överdrifter för att utmana *konventionsuppsättningarna*.

Den tecknade tomboyen har inte används för att idealisera maskulina kvinnokroppar, i stället har syftet varit att visa att den tecknade tomboyens uttryck inte kan läsas in i varken en feminin kroppslig stil eller en maskulin kroppslig stil. Tomboyen kan skapas inom ett spel eller inom en lek där queer materialiserar manga. Detta spel kallar jag *queer synbarhetsanalys*. Det som undersökts har varit kön som synbar identitet, vilket innebär en identitet som görs utanför kroppens gränser och därför alltid är ett samspel med den tid och plats kroppen är placerad i. Detta utgör förutsättningarna för de kroppsliga stilar och kroppsliga akter som är möjliga.

Manga passar väl in i användningen av begreppet queer för att beskriva något skevt eller krokigt, exempelvis en böjd linje, eller en otydlig kontur. Det queera kan uppfattas som det avvikande som stör harmonins orörlighet med en regelbundenhet där symmetriska relationer formar visuella ideal. Men jag menar att det är möjligt att betrakta som en konstruktiv interferens.



## SUMMARY

### *The Tomboy in Manga for Teens – Kaleidoscopic Bodily Styles*

#### The Visual Zones of Manga

This dissertation, *The Tomboy in Manga for Teens – Kaleidoscopic Bodily Styles* (*Tecknad tomboy – kalejdoskopiskt kön i manga för tonåringar*), consists of two parts. In the first part, called *Visual Zones*, a cultural analysis of the visual zones of manga is juxtaposed with a critical discussion of the continuities and discontinuities of the development of manga as a visual style. Here the purpose has been to study how the history of manga has been written in an English language discourse. This first part of the thesis functions as an introduction to manga as comics produced in Japan. It discusses links to the history of visual culture of Japan in a broader sense, where it considers the history of manga in relation to medieval picture scrolls, children's book illustrations from the beginning of the 20<sup>th</sup> century, the all-female theatre company *Takarazuka kagekidan* (*Takarazuka Revue*), the history of caricature drawings in Japan and, finally, wood-block-printing. This is described in the thesis as *the visual zones of manga*. A closer analysis has been performed where examples from medieval picture scrolls are compared to examples of classical manga.

The starting point for this part of the study has been the method of using gender as a factor of studying Japanese art. This method was originally developed by art historian Chino Kaori (1952-2001), who is known for introducing feminist theory to Japanese art. The problem area studied here concerns whether manga can be described as a kaleidoscopic visual style when analysing femininity and masculinity as formal aspects of manga. In this part, formal analyses are done where gendered effects are studied as a basis for discussing manga as a kaleidoscopic visual style.

In order to discuss these questions regarding the visual zones of manga two classical, manga *Berusaïyu no Bara* (*La Rose de Versailles*) from 1972 and *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*) from 1951, are compared with two medieval picture scrolls, illustrations from *Genji Monogatari* and the *Chōjū Jinbutsu Giga* scroll. These picture scrolls are, in a majority of surveys that deal with the history of manga, argued to be forerunners of today's manga. *Berusaïyu no Bara* (*La Rose de Versailles*) was chosen as an example of a classic girl manga. *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*) was chosen as an example of a classic boy manga. In the Heian period (794-1185) of Japan's art history, painting was divided into *onna-e* (*feminine painting*) and *otoko-e* (*masculine painting*) regarding differences in style and content. The illustrations from *Genji Monogatari* are chosen as examples of *onna-e* and an excerpt from *Chōjū Jinbutsu Giga* is chosen as a typical example of *otoko-e*.

The comparative analysis is done with the analysing tools created by Chino Kaori, where she introduces the category of gender in a context of Japanese art history. Her starting point is a set of concepts that are developed from the characteristics that are specific to female and male bodies. This is explained as *form memories* of gendered bodies that function as figurations for formal aspects of visual expressions. The result from this part of the study has shown that even if both the medieval picture scrolls and the classic manga examples are considered typical examples of feminine and masculine visual styles, my analyses point to problems with using these divisions. Using Chino Kaori's methodological tools for analysing art from a formal gender perspective, I found kaleidoscopic patterns to be more common in the image sequences studied.

## Through the Kaleidoscope Eye

The main purpose of this study has been to discuss gender as made manifest through visible identities in manga for teens. The second part of the thesis, *Visible Identities*, therefore zooms in on the kaleidoscopic bodily styles as expressions of *visible identities* in manga for teens, where the

tomboy figure is the main motif for the study. The hypothesis put forward is that in manga for teens, visible gender identities can be described as kaleidoscopic, even when recognizing the binary pair of femininity and masculinity as *convention suits*. The kaleidoscope is used as a figuration to discuss what signs constitute visual representation of discontinuities in gendered bodily styles and manga as a gendered visual style. The problem area investigated here deals with how visible gender identities are formed through *bodily styles* and how the concept *queer* materializes *the tomboy motif in manga*. The tomboy motif is studied in order to discuss visible identities where girl bodies are depicted in spaces where a masculine mood is set through styles of situation, body and/or costume.

The concept *kaleidoscopic bodily style* is developed from the feminist philosopher Iris Marion Young's phenomenological approach to how women's bodies are socialized into a female style of comportment, motility and spatiality and from Judith Butler's description of subversive bodily acts and gender constitutions as parodic acts. This is discussed in relation to a *multiplication of gender*, where gender identities are argued to be formed by repeated performative acts. Female and male binary differences are acknowledged as visible identities, but it is argued that this binary structure furthermore holds kaleidoscopic possibilities of *doing* gender through playing with new understandings of gender that result when the binary factors or *convention suits* of femininities and masculinities are combined.

The tomboy motif is studied in examples mainly from sports manga and these are compared with image sequences from fantasy manga and science fiction manga. The result has shown that situation and costume vary in terms of both kaleidoscopic patterns and what can be described as diffraction patterns, where the *warrior princess*, *battling beauties*, *inverted superheroes* and *gender as hyper images* are brought forward as examples of kaleidoscopic bodily styles alongside the tomboy motif. In the analyses, the kaleidoscopic bodily styles are done through signs of situation in a *queer zone*, through signs of anatomy as *queer bodies* and through signs of clothes, attributes and adornments described as *queer costumes*.

When the queer zone of the tomboy is analysed, three depictions of girls engaged in sports are examined to identify the visual influence of kaleidoscopic bodily styles. The first character analysed is a girl pitcher in a story about baseball. The second character analysed depicts a girl fighting in a sport manga where boxing is the main subject. The third character analysed is a girl playing volleyball. These girl characters are chosen as examples of depicted female bodies acting in settings that could be described as conveying conventionally masculine moods. For comparison, two depictions of girls acting outside a sport zone are analysed, but they are also acting in what could be described as conventionally masculine settings or *kaleidoscopic bodily styles*. These examples are described as *warrior princesses* and *battling beauties*. Further comparative material is chosen from examples of characters that seem to be set in an inverted superhero mood, but still express signs of masculinities. These image sequences depict the protagonists as “little guys” or “underdogs”.

I have called the last group derived from the results of the analyses *gender as hyper images*. This group represents bodily styles where signs of femininity and masculinity could be described as exaggerated. These exaggerations take a different direction compared to the tomboy’s kaleidoscopic bodily styles. In the case of the tomboy, the signs of femininity associated with the female body were rather understated but the masculine signs weren’t in any way exaggerated. The depicted bodily styles described as hyper images could also be explained as overdoses of signs of gender differences. In one context the effect appears as stereotypes of depicted male and female bodies, but since it could be argued that they are results of diffraction patterns, they could also be seen as kaleidoscopic bodily styles. It could also be argued that when the bodies are depicted with *gender as hyper images* - when - feminine signs are exaggerated to the extreme on the female body and likewise, masculine signs are exaggerated to the extreme on the male body - the results are gender constitutions as parodic acts. On these bodies depicted with *gender as hyper images*, particular body parts such as female breasts and male muscles function as signs of costume rather than as signs of anatomy.



As stated above, the result has shown that situation and costume vary in a way that, in addition to the kaleidoscopic, can be described as diffraction patterns. Although the starting position is a binary set of femininity and masculinity for describing the material, the combinations of patterns performed on the bodies in the images studied could instead be described as kaleidoscopic variations of femininities and masculinities. However, the result has also shown that the signs of anatomy are problematic and can be described as kaleidoscopic, but also as echoes of anatomy. Echoes of anatomy are crucial in interpreting the depicted bodies as either female or male.

The aim of this thesis has been to contribute to a deeper understanding of manga as a part of the visual culture of Japan, but also as a part of a global youth culture where the kaleidoscopic style figuration can also be discussed in a broader context of visible identities than just that of visible gender identities. The queer concept has functioned as a complement to the kaleidoscopic to visualize how changes take place with the interference of what Sara Ahmed describes as the “oblique or diagonal lines”, which I argue the tomboy figure in queer zones, queer bodies and queer costumes materializes. In the analyses the diagonal has been a sign of the deviant interference of straight divisions of the borders of the masculine and the feminine, from the medieval scrolls to the visual style of contemporary manga. In the English spoken discourse of research on comics it could be argued that manga is being treated as queer comics, where the focus is on divergent factors compared to a Euro-American comics tradition. However, the kaleidoscopic effect or queer effect of manga, as I argue that it demands its space in a global landscape of comics, visually influences and is influenced by what is outside its own zone of aesthetics.

The constantly changing kaleidoscopic patterns of the tomboy in manga are therefore related in the thesis to what Marsha Meskimmon calls “inter zones”, when she discusses artists that occupy and formulate new spaces, new contingent zones that reclaim new connections or networks in formulating or materializing what she calls “aesthetic intervals”. This is put forward in the thesis with the kaleidoscope as a

figuration for queer zones, queer bodies and queer costumes materializing the tomboy motif in manga. The concepts *familiarity*, *reaffirmation* and *mutual agency* are suggested to describe the queer effects of the tomboy motif and how the kaleidoscope figuration can be used to discuss the visual influences of the tomboy. In the dissertation the kaleidoscope figuration and queer as a process is therefore also connected to Karen Barad's "intra-action" in order to discuss the shift from the prefix "inter" to "intra" that she suggests.

*English language editing: Proper English AB*

# NOTER

<sup>1</sup> B. Carroll, and T. Turpin. *Environmental impact assessment handbook: a practical guide for planners, developers and communities*. Thomas Telford, London, 2002, s. 102.

<sup>2</sup> *Vindkraften och landskapet: att analysera förutsättningar och utforma anläggningar*, 1. uppl., Boverket, Karlskrona, 2009, s. 26-27, även tillgänglig online som pdf, [http://www.boverket.se/Global/Webbokhandel/Dokument/2009/Vindkraften\\_och\\_landskapet.pdf](http://www.boverket.se/Global/Webbokhandel/Dokument/2009/Vindkraften_och_landskapet.pdf), hämtad 2012-04-08 ; A. Porteous, *Dictionary of environmental science and technology*, Wiley, Chichester, West Sussex, England, 2008, s. 778 ; *Wind energy - the facts: a guide to the technology, economics and future of wind power*. Earthscan, London, 2009, s. 95.

<sup>3</sup> Begreppen "kalejdoskopisk kön" och "kalejdoskopiska kroppsliga stilar" är mina egna begrepp. Den teoretiska inriktningen kring en kalejdoskopisk könsidentitet har sitt ursprung i min D-uppsats i Konst- och Bildvetenskap vid Göteborgs universitet; Y. Sommerland, *Kalejdoskopisk kön : metmorfoosens morfologi i tecknade serier för barn*, Univ., Konstvetenskapliga inst., Göteborg, 2004, Se även ; Y. Sommerland, "Kalejdoskopisk kön: lesbisk existens i tecknade serier för barn?", *Lambda Nordica*, vol. 12, 1-2, 2007, s. 26-44; Att använda kalejdoskopet som en tankefigur att diskutera tomboy och queera zoner har ursprungligen formulerats efter min läsning av Donna Haraways "A manifesto for cyborgs"; D. Haraway, "A manifesto for cyborgs : science, technology, and socialist-feminism in the 1980s," i *The Haraway reader*, Routledge, New York, 2004, s.7-45; Under arbetet med avhandlingen har jag funnit två forskare, J. Z. Spade och C. G. Valentine som i boken *The kaleidoscope of gender – prism, patterns and possibilities*, använder sig av kalejdoskopet som en metafor för att diskutera könsidentiteter; J.Z. Spade and C. G. Valentine. *The kaleidoscope of gender: prisms, patterns, and possibilities*, Sage Publications, Los Angeles, CA, 2008.

<sup>4</sup> F. L. Schodt, *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, CA, 1996, s. 49-50.

<sup>5</sup> I Sverige gav Nils Bejerot 1954 ut *Barn-Serier-Samhälle* där han beskriver serier som ett "mentalhygieniskt och kulturellt problem". N. Bejerot, *Barn - serier - samhälle*, Folket i bild, Stockholm, 1954. I förordet till en nyttgåva från 1981 skriver Tom Carlsson, dåvarande ordförande för Folket i Bild/Kulturfront, angående seriekulturens status trettio år efter Bejerots bok kom ut första gången: "Bekämpandet av det kulturella förfallet, särskilt bland ungdomen, är ännu en första rangens kampuppgift för föräldrar, lärare och den ansvarskännande folkopinionen". i N. Bejerot, Nils, *Barn - serier - samhälle*, Kulturfront, Stockholm, 1981. Nu har ytterligare trettio år gått sedan Tom Carlssons förord, och ett uttalande med liknande ordval skulle förmodligen vara otänkbart idag. Däremot kan andemeningen kännas igen i dagens debatt när det gäller data- och Tv-spel, som tagit den roll i ungdomskulturen som serier hade tidigare. "Manga-boomen" på 2000-talets första decennium har emellertid varit utsatt för en debatt med liknande attityder i argumenten. Nils Bejerots bok från 1954 dedikerades till den amerikanske psykiatern Fredric Wertham, som samma år startade en debatt om tecknade serier, censur och yttrandefrihet. F. Wertham, *Seduction of the innocent*. Rinehart, New York, 1954. Serieforskaren Bart Beaty har emellertid visat att Werthams åsikter angående tecknade seriers påverkan på samhället var betydligt mer nyanserade än vad Wertham är känd för; Se B. Beaty, *Fredric Wertham and the critique of mass culture*. University Press of Mississippi, Jackson, 2005.

<sup>6</sup> L. Johannesson, "Karikatyrrens utveckling har varit smärtsam", *Svenska Dagbladet*, 2006-02-12

<sup>7</sup> *Dragon Ball* publicerades första gången 1984 i Japan, men översattes till svenska först år 2000 ; A. Toriyama, *Drakkulornas hemlighet*, Carlsen Comics, Stockholm, 2000.

<sup>8</sup> L. Johannesson, "Karikatyrrens utveckling har varit smärtsam", *Svenska Dagbladet*, 2006-02-12.

<sup>9</sup> J. Halberstam, *Female masculinity*. Duke University Press, Durham, 1998.

<sup>10</sup> Tanken om kön som görande har sitt ursprung i Simone de Beauvoirs klassiska fras: "On ne nait pas femme, on le devient." Butler utgår även från denna fras i sin diskussion i *Gender trouble*, där hon ifrågasätter att det finns ett subjekt innan man blir kvinna; J. Butler, *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*, Routledge, New York, 1990, s. 111 ; Sara Heinämaa har i sin tur kritiserat Butlers användning av de Beauvoir. Se S. Heinämaa, 'What is a woman? Butler and Beauvoir and the foundations of the sexual difference.' *Hypatia*, vol.12, nr 1, 1997, s. 20-39.

<sup>11</sup> M. Bal, "The violence of gender", i P. Essed, D. T. Goldberg, and A. L. Kobayashi. 2005. *A companion to gender studies*. Blackwell Pub., Malden, MA., s. 530.

<sup>12</sup> M. Bal, "The violence of gender", i P. Essed, D. T. Goldberg, and A. L. Kobayashi. 2005. *A companion to gender studies*. Blackwell Pub., Malden, MA., s. 530.

<sup>13</sup> D. Haraway, *The Haraway reader*. Routledge, New York, 2004, s. 330; Författarna till *Posthumanistiska texter* hävdar i definitionen av begreppet "apparat" att Haraways syfte var att det skulle fungera som ett "feministiskt-materialistiskt alternativ" till Foucaults diskursbegrepp. C. Asberg, M. Hultman, Martin & F. Lee, (red.), *Posthumanistiska nyckeltexter*, Studentlitteratur, Lund, 2012, s. 203.

<sup>14</sup> Svenska akademiens ordbok. SAOB. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/>, hämtad 2012-05-07, sökord: "kalejdoskop"; Se även *Nationalencyklopedin – Uppslagsverk | Svensk ordbok | Engelskt lexikon*. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.ne.se/kalejdoskop/219626>, hämtad 2011-11-06, sökord: "kalejdoskop".

<sup>15</sup> Se exempelvis T. Laqueur, *Om könnens uppkomst: hur kroppen blev kvinnlig och manlig*. B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1994.

<sup>16</sup> I. M. Young, 'Throwing like a girl: a phenomenology of feminine body compartment, motility, and spatiality,' i *On female body experience: "Throwing like a*

*girl" and other essays*, Oxford University Press, New York, 2005.

<sup>17</sup> Young, 2005, s. 29.

<sup>18</sup> J. Butler, *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*, Routledge, New York, 1990. Här har jag framför allt läst det tredje och sista kapitlet "Subversive bodily acts", s. 79-149.

<sup>19</sup> Butler, 1990, s. 139; Även Sara Heinämaa diskuterar kön som stil utifrån en fenomenologisk utgångspunkt i S. Heinämaa, 'Kvinna - natur, produkt, stil?: en omprövning av den feministiska vetenskapsfilosofins grunder', *Kvinnovetenskaplig tidskrift*, vol. 19, nr 1, 1998, s. 33-48.

<sup>20</sup> Butler, 1990, s. 138.

<sup>21</sup> Butler, 1990, s. 139.

<sup>22</sup> Butler, 1990, s. 140.

<sup>23</sup> Butler, 1990, s. 151 n 6.

<sup>24</sup> L. M. Alcoff, *Visible identities: race, gender and the self*, Oxford University Press, London, 2005.

<sup>25</sup> Alcoff, 2005, s. 7.

<sup>26</sup> J. Solheim, *Den öppna kroppen: om könssymbolik i modern kultur*, Daidalos, Göteborg, 2001, s. 21.

<sup>27</sup> Solheim, 2001, s. 21.

<sup>28</sup> Marsha Meskimmon, professor i konsthistoria och konstteori vid Loughborough University, diskuterade detta i sin föreläsning *Chasing wonder – the precarious ecologies of cosmopolitanism* (31 oktober 2011), då hon var gästprofessor vid institutionen för Kulturvetenskaper i ämnet Konst- och bildvetenskap vid Göteborgs Universitet.

<sup>29</sup> M. Meskimmon, *Women making art: history, subjectivity, aesthetics*. Routledge, London, 2003, s. 150 : "Precarious" diskuterats även av Judith Butler i *Precarious life*(2003), där hon hämtar sin teoretiska ram från Levinas teorier för att en alternativ etik att gå vidare efter 9/11, 2001 i USA, som söker sig bort från en lösning i våld och vedergällning. J. Butler, *Precarious life: The powers of mourning and violence*. Verso, London, 2003.

<sup>30</sup> H. Gerhardsen (red.), *Norstedts svenska synonymordbok: [196.000 synonymer]*, 5. [rev. och aktualiserad] uppl., Norstedt, Stockholm, 2009, sökord: "stereotyp", s. 698.

- <sup>31</sup> L. Johannesson, *Den massproducerade bilden: ur bildindustrialismens historia*, [Ny, rev. utg.], Carlsson, Stockholm, 1997, s. 24 ; L. Johannesson, *Xylografi och pressbild: bidrag till trägravurens och till den svenska bildjournalistikens historia = [Wood-engraving and newspaper illustration] : [a contribution to the histories of wood-engraving and of Swedish press illustration during the nineteenth century]*, Nordiska mus., Diss. Uppsala : Univ., Stockholm, 1982, s. 55-56.
- <sup>32</sup> *Nationalencyklopedin – Uppslagsverk | Svensk ordbok | Engelskt lexikon*. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.ne.se/stereotyp/315197>, hämtad 2011-11-06, sökord: "stereotyp".
- <sup>33</sup> G. Paulsson, 'Nya studier över rumsbildningen'. *Konsthistoriska sällskapets publikation*, Stockholm, 1918, s.32, n 2.
- <sup>34</sup> Paulsson, 1918, s.32.
- <sup>35</sup> M. Meskimmon, *Contemporary art and the cosmopolitan imagination*, Routledge, London, 2011, s. 9.
- <sup>36</sup> S. Weil, *Tyngden och nåden*, Artos & Norma, Skellefteå, 2010, s. 191.
- <sup>37</sup> Jag har använt mig av den svenska översättningen; H. G. Gadamer, *Sanning och metod: i urval*, Daidalos, Göteborg, 1997. Här använder jag i första hand kapitel 2, "Konstverkets ontologi", s. 79-100.
- <sup>38</sup> L. Wittgenstein, *Filosofiska undersökningar*, Ny uppl., Thales, Stockholm, 1992.
- <sup>39</sup> Gadamer, 1997, s. 85
- <sup>40</sup> Gadamer, 1997, s. 85
- <sup>41</sup> Haraway, 2004, s. 22.
- <sup>42</sup> J. Berndt, 'Considering manga discourse'. i M. W. MacWilliams(red.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*, M.E. Sharpe, Armonk, N.Y., 2008, s. 298-299.
- <sup>43</sup> Begreppet hypermetodologi har jag fått från en handledning med professor Marsha Meskimmon, 2011-11-29. Hon använder begreppet "hybrid objects/hybrid methods" i M. L. Davies and M. Meskimmon, *Breaking the disciplines*. I. B. Tauris, London, 2003.
- <sup>44</sup> L. Johannesson, 'Sittandets semiotik och den kvinnliga modernismen', i I. Brinck, Y. Eriksson & A. Göthlund, *Från modernism till samtidskonst: svenska kvinnliga konstnärer*, Signum, Lund, 2003, s. 39. (Johannessons kursiv)
- <sup>45</sup> J. Elkins, *Stories of art*. Routledge, New York, 2002, s. 26 ff.
- <sup>46</sup> W. E. Kleinbauer, *Modern perspectives in Western art history: an anthology of twentieth-century writings on the visual arts*, Repr., Published by Univ. of Toronto Press in association with the Medieval Academy of America, Toronto, 1989[1971].
- <sup>47</sup> Elkins, James (red.), *Is art history global?*, Routledge, New York, 2007, s. 127.
- <sup>48</sup> Elkins, 2007, s. 127.
- <sup>49</sup> Elkins, 2007, s. 127.
- <sup>50</sup> Elkins, 2007, s. 177.
- <sup>51</sup> Här ingår förutom texter av Wölfflin även verk av Riegl, Dvorak, Antal, Ganter, Wittkover, Hauser, Goldwater, Benesh, Franchastel, Pevsner, Friedländer, Badt, Panofsky, Sedlamayr och Gomrich. Uppräkningen är hämtad från ; Inaga, Shigemi, 'Is art history globalizable? A critical commentary from a far eastern point of view,' i Elkins, James (red.), *Is art history global?*, Routledge, New York, 2007, s. 262.
- <sup>52</sup> Haraway, 2004, s. 7.
- <sup>53</sup> D. Bell, David, *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Routledge, London, 2007, s.119.
- <sup>54</sup> D. Haraway, *Modest\_Witness@Second\_Millennium.FemaleMan@\_Meets\_OncoMouse: feminism and technoscience*, Routledge, New York, 1997, s.11.
- <sup>55</sup> D. Haraway, 1997, s.11.
- <sup>56</sup> Bell, 2007, s.121.
- <sup>57</sup> C. Åsberg, M. Hultman, & F. Lee,(red.), *Posthumanistiska nyckeltexter*, Studentlitteratur, Lund, 2012, s. 208.
- <sup>58</sup> J. C. Boudenot, *Fysik och fysiker genom historien: från Thales till Higgsbosonen*, Studentlitteratur, Lund, 2005, s. 404.
- <sup>59</sup> Haraway, 1997, s. 273.
- <sup>60</sup> Haraway, 1997, s. 273.
- <sup>61</sup> F. L. Schodt, *Manga! Manga!: The world of Japanese comics*. Kodansha International, Tokyo [etc.], 2001, s. 98.
- <sup>62</sup> Jag har läst japanska på universitetet, men mina kunskaper är inte tillräckliga för att jag funnit det möjligt att förlita mig på japanska källor. Dessutom är språket i manga annorlunda mot det man lär sig på universitetets grundläggande utbildning,

eftersom texten i manga snarare speglar ett språk ungdomar använder till vardags kompisar emellan. Jag ansåg inte att de titlar som fanns översatta till svenska utgjorde en tillräcklig grund för urval av material och förlitade mig därför på det engelska materialet.

<sup>63</sup> M. A. Abate, *Tomboys: a literary and cultural history*, Temple University Press, Philadelphia, Pa., 2008 ; År 2005 kom två avhandlingar på svenska med tomboy-motivet som ämne; Matlok-Ziemann, Ellen, *Tomboys, belles, and other ladies: the female body-subject in selected works by Katherine Anne Porter and Carson McCullers*, Acta Universitatis Upsaliensis, Diss. Uppsala : Uppsala universitet, 2005; Uppsala, 2005 ; Österlund, Maria, *Förklädda flickor: könsöverskridning i 1980-talets svenska ungdomsroman*, Åbo Akademi, Diss. Åbo : Åbo akademi, 2005.

<sup>64</sup> Harris, Adrienne. 'Gender as a sort assembly tomboys' stories,' *Studies in Gender and Sexuality*. Vol 1, nr. 3, 2000, s. 223-250 ; Jalas, Kristiina. 'Between tomboys and butch lesbians: gender nonconformity viewed through clinical psychoanalysis and lesbian and gay theory,' *The psychoanalytic review*, vol. 90, nr. 5, 2003, s. 655-683 ; Paechter, C, and S Clark. 'Who are tomboys and how do we recognise them?' *Womens studies international forum*, vol. 30, nr. 4, 2007, s. 342-354 ; Morgan, Betsy L. 'A three generational study of tomboy behavior,' *Sex roles*, vol. 39, nr. 9-10, 1998, 787 ; R. C. Hoogland, 'The arena of sexuality : the tomboy and queer studies,' i Buikema, Rosemarie & Tuin, Iris van der (red.), *Doing gender in media, art and culture*, Routledge, London, 2009 ; 'Heck yeah, I'm a tomboy,' i C. A. Baker, *Why She Plays: The World of Women's Basketball*. University of Nebraska Press, Lincoln, 2008.

<sup>65</sup> J. Butler, *Gender trouble: feminism and the subversion of Identity*, Routledge, New York, 1990 ; I. M. Young, *On female body experience: "Throwing like a girl" and other essays*, Oxford University Press, New York, 2005.

<sup>66</sup> J. Halberstam, *Female masculinity*, Duke Univ. Press, Durham, N.C., 1998 ; S. Ahmed, *Queer phenomenology: orientations,*

*objects, others*, Duke University Press, Durham, 2006.

<sup>67</sup> M. Meskimmon, *Contemporary art and the cosmopolitan imagination*, Routledge, London, 2011 ; M. Meskimmon, *Women making art: history, subjectivity, aesthetics*, Routledge, London, 2003.

<sup>68</sup> J. B. Mostow, N. Bryson & M. Graybill (red.), *Gender and power in the Japanese visual field*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2003.

<sup>69</sup> K. Chino, 'Gender in Japanese Art.' J. B. Mostow, N. Bryson & M. Graybill (red.), *Gender and power in the Japanese visual field*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2003. Artikeln publicerades ursprungligen på engelska i K. Chino, 'Gender in Japanese Art,' ; edited, with an introduction, by Joshua S. Mostow, *Aesthetics (Tokyo)*, nr 7, 1996, s. 49-68.

<sup>70</sup> A. Levi, M. McHarry and D. Pagliassotti, *Boys' love manga: essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre*, McFarland & Co, Jefferson, N.C., 2008.

<sup>71</sup> J. S. Prough, *Straight from the heart: gender, intimacy, and the cultural production of shōjo manga*. University of Hawai'i Press, Honolulu, 2011.

<sup>72</sup> D. M. Shamoan, *Passionate friendship: the aesthetics of girls' culture in Japan*. University of Hawai'i Press, Honolulu, 2011.

<sup>73</sup> K. Itō, *A sociology of Japanese ladies' comics: images of the life, loves, and sexual fantasies of adult Japanese women*, Edwin Mellen Press, Lewiston, N.Y., 2010 ; F. Ogi, *Reading, writing and female subjectivity: gender in Japanese comics (manga) for girls (shōju)*, Diss., State University of New York at Stony Brook , 2001.

<sup>74</sup> F. Ogi, 'Gender insubordination in Japanese comics (manga) for girls', i J. A. Lent (red.), *Illustrating Asia: comics, humour magazines, and picture books*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2001, s. 171-186.

<sup>75</sup> H. T. Dollase, *Mad girls in the attic: Louisa May Alcott, Yoshiya Nobuko and the development of shōjo culture* , Diss., Purdue University, 2003

<sup>76</sup> H. T. Dollase, 'Early twentieth century Japanese girls' magazine stories: examining shōjo voice in Hanamonogatari (Flower

Tales), ' *Journal of popular culture*, vol. 36, nr. 4, 2003, s. 724-755.

<sup>77</sup> J. Berndt and S. Richter, *Reading manga: local and global perceptions of Japanese comics*, Leipziger Universitätsverlag, Leipzig, 2006 ; J. Berndt, *Manbiken: manga no bi/gakuteki na jigen e no sekkini: towards an aesthetics of comics*. Daigo Shobō, Kyōto, 2002 ; Berndt, Jaqueline. *Phänomen Manga: Comic-kultur in Japan*. Berlin: Ed. q, 1995 ; 'Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity', M. W. MacWilliams, 2008, s. 295-310.

<sup>78</sup> I september 2010 anordnade centret exempelvis en internationell konferens i Köln, *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga / Comics*. Men det är först i april 2012 som en forskartutbildning är planerad att starta på mangafakulteten vid *Kyoto Seika Universitetet*.

<sup>79</sup> *Mechademia*. University of Minnesota Press, Minneapolis, MN, 2006-.

<sup>80</sup> M. Kotani, 'Metamorphosis of the Japanese girl: the girl, the hyper-girl, and the battling beauty'. *Mechademia 1: emerging worlds of anime and manga*. University of Minnesota Press, Minneapolis, Minn, 2006, s. 162-169.

<sup>81</sup> A. Allison, 'Cyborg violence: bursting borders and bodies with queer machines'. *Cultural Anthropology*, vol. 16, nr.2, 2001, s. 237-265 ; A. Allison, 'The Japan fad in global youth culture and millennial capitalism'. *Mechademia 1: emerging worlds of anime and manga*. University of Minnesota Press, Minneapolis, Minn, 2006, s. 11-21 ; A. Allison, 'The cool brand, affective activism and Japanese youth'. *Theory, Culture and Society*, vol. 26, nr. 2-3, 2009, s. 89-111 ; A. Allison, 'Sailor Moon: Japanese superheroes for global girls'. T. J. Craig (red.), *Japan pop! inside the world of Japanese popular culture*. M.E. Sharpe, Armonk, New York, 2000 ; A. Allison, *A male gaze in Japanese children's cartoons, or are naked female bodies always sexual?*, Duke University, Durham, N.C., 1993 ; A. Allison, *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press, Berkeley, 2006 ; A. Allison, *Permitted and prohibited desires: mothers, comics, and censorship in Japan*. University of California Press, Berkeley, Calif, 2000.

<sup>82</sup> M. Wallin Victorin, M., 'Perspektiv på tecknade serier – visuella konventioner, autofiktiv narration och postkolonialt berättande', *Valör*, nr. 2, 2011, s. 26-36.

<sup>83</sup> J. Nobuoka, *Geographies of the Japanese cultural economy: innovation and creative consumption*, Kulturgeografiska institutionen, Uppsala universitet, Diss. Uppsala : Uppsala universitet, 2010.

<sup>84</sup> F. Strömberg, *Manga!: japanska serier och skaparglädje*, Seriefrämjandet, [Stockholm], 2007

<sup>85</sup> F. L. Schodt, *Manga! Manga!: The world of Japanese comics*. Kodansha International, Tokyo [etc.], 2001.

<sup>86</sup> K. Itō, 'Manga in Japanese history', M.W. MacWilliams, 2008, s.26-47 ; K. Itō, 'A History of Manga in the context of Japanese culture and society', *Journal of popular culture*, vol 38, nr 3,2005, s. 456-475.

<sup>87</sup> I. Shimizu, *Manga no rekishi*, Iwanami Shoten, Tokyo, 1991 ; Isao Shimizu är professor vid *Teikyō Heisei University*, med karikatyrteckningar som specialitet. Han har skrivit en mängd artiklar om karikatyrteckningar i relation till manga, exempelvis; I. Shimizu, 'Red comic books: the origins of modern Japanese Manga' i J.A. Lent, *Illustrating Asia: comics, humor magazines, and picture books*. University of Hawai'i Press, Honolulu, 2001, s. 137-152.

<sup>88</sup> Schodt, 2001, s. 93-105.

<sup>89</sup> Schodt, 2001, s. 94.

<sup>90</sup> S. Kinsella, *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*. University of Hawaii Press, Honolulu, 2000, s. 19-20.

<sup>91</sup> Schodt, 2001, s. 37.

<sup>92</sup> A. L. Kern, *Manga from the floating world: comicbook culture and the kibyōshi of Edo Japan*. Harvard University Asia Center, Cambridge, Mass, 2006.

<sup>93</sup> J. E. Ericson and F. Hayashi, *Be a woman: Hayashi Fumiko and modern Japanese women's literature*. University of Hawai'i Press, Honolulu, Hawaii, 1997, s. 18; Perioderna i Japans historia är namngivna efter den plats där makten var situerad. Heian var placerad på den plats som idag utgör Kyoto.

<sup>94</sup> W. J. Puette, *Guide to The Tale of Genji by Murasaki Shikibu*, Tuttle, Rutland, Vt, 1983, s.26-27.

- <sup>95</sup> Puette, 1983, s.27.
- <sup>96</sup> Puette, 1983, s.27.
- <sup>97</sup> J. E. Ericson and F. Hayashi, *Be a woman: Hayashi Fumiko and modern Japanese women's literature*. University of Hawai'i Press, Honolulu, Hawaii, 1997, s. 18.
- <sup>98</sup> M. Ishizawa, *The heritage of Japanese art*, Kodansha International, Tokyo, 1982, s.25.
- <sup>99</sup> J. Stanley-Baker, *Japanese art*, Thames & Hudson, London, 2000, s. 76.
- <sup>100</sup> Stanley-Baker, 2000, s. 84.
- <sup>101</sup> Stanley-Baker, 2000, s. 86.
- <sup>102</sup> Stanley-Baker, 2000, s. 91.
- <sup>103</sup> Y. Lippit, 'Figure and facture in the Genji scrolls: text, calligraphy, paper, and painting' i H. Shirane (red.), *Envisioning the Tale of Genji: media, gender, and cultural production*, Columbia University Press, New York, 2008, s. 63-64.
- <sup>104</sup> Lent, 2001, s. 1.
- <sup>105</sup> Ishizawa, 1982, s.25.
- <sup>106</sup> Stanley-Baker, 2000, s.79.
- <sup>107</sup> Kinsella, 2000, s.50-52.
- <sup>108</sup> Puette, 1983., s. 17-18.
- <sup>109</sup> Stanley-Baker, 2000, s.82.
- <sup>110</sup> Stanley-Baker, 2000, s.82.
- <sup>111</sup> Stanley-Baker, 2000, s.82.
- <sup>112</sup> Stanley-Baker, 2000, s.82.
- <sup>113</sup> Se exempelvis H. Magnusson, Helena. *Berättande bilder: svenska tecknade serier för barn*. Diss. Stockholms universitet, Stockholm, 2005, s. 37.
- <sup>114</sup> T. Groensteen, 2007. *The system of comics*. University Press of Mississippi, Jackson, 2007, s.116. (Groensteens kursiv).
- <sup>115</sup> Lent, 2001, s. 2.
- <sup>116</sup> Itō, 2008, s. 28.
- <sup>117</sup> Kern, 2006., s. 9 ; Se även Schodt, 2001, s. 28-37.
- <sup>118</sup> Kern, s. 9; Se även Schodt, 2001, s.12.
- <sup>119</sup> K. G. Henshall, *A history of Japan: from stone age to superpower*. Palgrave Macmillan, New York, 2004, s. 43. ; se även I. Kaminishi, *Explaining pictures: Buddhist propaganda and etoki storytelling in Japan*. University of Hawaii Press, Honolulu, 2006, s. 4.
- <sup>120</sup> Itō, 2008, s. 29.
- <sup>121</sup> Henshall, 2004, s. 59.
- <sup>122</sup> Henshall, 2004, s. 58.
- <sup>123</sup> Henshall, 2004, s. 67.
- <sup>124</sup> M. Braw, *Trollsländans land: Japans historia*, Atlantis, Stockholm, 2010 s. 473.
- <sup>125</sup> Henshall, 2004, s. 73
- <sup>126</sup> Henshall, 2004, s. 74
- <sup>127</sup> Henshall, 2004, s. 74-75
- <sup>128</sup> Henshall, 2004, s. 79
- <sup>129</sup> Stanley-Baker, 2000, s.194.
- <sup>130</sup> Itō, 2008, s.29.
- <sup>131</sup> Itō, 2005, s. 460.
- <sup>132</sup> Itō, 2005, s. 461.
- <sup>133</sup> Schodt, 2001, s. 38-40.
- <sup>134</sup> Itō, 2005, s. 461.
- <sup>135</sup> Schodt, 2001, s. 41.
- <sup>136</sup> Itō, 2008, s. 32.
- <sup>137</sup> Kinsella, 2000, s. 20-21
- <sup>138</sup> Itō, 2008, s. 32 ; Henshall, 2004, s. 139-140.
- <sup>139</sup> Kinsella, 2000, s. 22-23.
- <sup>140</sup> Itō, 2008., s. 32.
- <sup>141</sup> Schodt, 2001, s. 18 ; I katalogen till utställningen *Manga - från Hokusai till Dragon Ball*, som producerades av Östasiatiska museet i Stockholm den 4 september 2004 till den 9 januari 2005, står det: "Ordet manga var Hokusais egen uppfinning". Detta påstående återkommer flera gånger i utställningskatalogens text. ; *Manga: från Hokusai till Dragon Ball*, Östasiatiska museet, Stockholm, 2004, s. 4 ; Ett annat exempel på en text där skriver att det var Hokusai som uppfann begreppet är Itō, 2005, s. 460, samt Itō, 2008, s.29.
- <sup>142</sup> Kern, 2006, s.12.
- <sup>143</sup> Kinsella, 2000, s. 20 , enligt referens till I Shimizu, *Manga no Rekishi*, Iwanami Shoten, Tokyo, 1991, s. 18-20.
- <sup>144</sup> Kinsella, 2000, s. 20.
- <sup>145</sup> B. Koyama-Richard, *One thousand years of manga*. Flammarion, Paris, 2007, s.7.
- <sup>146</sup> A. Magnussen, 'The semiotics of C. S. Pierce,' i A. Magnussen, & H-C. Christiansen (red.), *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Museum Tusulanum, University of Copenhagen, Copenhagen, 2000, s. 196.
- <sup>147</sup> Magnussen, 2000, s. 197.
- <sup>148</sup> J. Berndt, 'Manga and 'Manga': contemporary Japanese comics and their dis/similarities with Hokusai manga', A. Jablonski & S. Meyer, K. Morita(red.), i *Civilisation of evolution, civilisation of revolution, metamorphoses in Japan 1900-2000*, manggha/Museum of Japanese Art and Technology, Kraków, 2009, s. 210-222.



- <sup>149</sup> Brigitte Koyama-Richard, professor i litteraturvetenskap och konstvetenskap vid Musashi University i Tokyo, skriver att ordet manga knappt används i Japan idag. Koyama menar att exempelvis förlag och bokhandlare paradoxalt nog i stället använder den engelska termen comic, för all sorts tecknade serier. B. Koyama-Richard, 2007, s.7. Även Schodt skriver att vissa japaner favoriserar det engelska ordet. Schodt, Frederik L, *Manga! Manga! the world of Japanese comics*, Kodansha International, Tokyo, 1986, s. 18 ; Min egen erfarenhet då jag besökte Japan 2009 och 2011 var emellertid att begreppet manga fortfarande används, men i bokhandeln var komikkusu den term som användes.
- <sup>150</sup> Haraway, 2004 s. 9.
- <sup>151</sup> Haraway, 2004 s. 12-13.
- <sup>152</sup> Itō, 2008., s. 35.
- <sup>153</sup> Itō, 2008., s. 36.
- <sup>154</sup> Schodt, 1996, s. 272-274.
- <sup>154</sup> Itō, 2008., s. 244.
- <sup>155</sup> Itō, 2008, s. 35.
- <sup>156</sup> A. E. Raz, *Riding the black ship: Japan and Tokyo Disneyland*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1999, s. 163.
- <sup>157</sup> Raz, 1999, s. 163; Se även Schodt, 1996, s.272-274.
- <sup>158</sup> Itō, 2008, s. 35.
- <sup>159</sup> J. Berndt 'Considering manga discourse', M.W. Macwilliams, *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. M.E. Sharpe, Armonk, N.Y., 2008, s. 302.
- <sup>160</sup> Itō, 2008., s. 35.
- <sup>161</sup> M. Takahashi, 'Opening the closed worlds of shōjo manga.' i M.W Macwilliams(red.), *Japanese visual culture:explorations in the world of manga and anime*. M.E. Sharpe, Armonk, N.Y., 2008, s. 114-122.
- <sup>162</sup> J. Robertson, *Takarazuka: sexual politics and popular culture in modern Japan*, Univ. of California Press, Berkeley, CA.,1998,s.64-65.
- <sup>163</sup> Ogi, 2001, s.171.
- <sup>164</sup> Dollase, 2003, s. 725-726.
- <sup>165</sup> Ogi, 2001, s. 174.
- <sup>166</sup> Schodt, 2001, s. 94-95 ; Dollase, 2003, s. 725-726.
- <sup>167</sup> Takahashi, 2008, s. 118.
- <sup>168</sup> Takahashi, 2008, s. 117.
- <sup>169</sup> Takahashi, 2008, s. 117-118.
- <sup>170</sup> Takahashi, 2008, s. 115.
- <sup>171</sup> Dollase, 2003, s. 724.
- <sup>172</sup> Dollase, 2003, s. 728.
- <sup>173</sup> Dollase, 2003, s. 729.
- <sup>174</sup> Dollase, 2003, s. 729.
- <sup>175</sup> Dollase, 2003, s. 729-730.
- <sup>176</sup> Robertson, 1998, s.4
- <sup>177</sup> Robertson, 1998, s.8
- <sup>178</sup> Robertson, 1998, s.7
- <sup>179</sup> Robertson, 1998, s.61
- <sup>180</sup> Robertson, 1998, s.9-10
- <sup>181</sup> Robertson, 1998, s.11
- <sup>182</sup> Robertson,1998, s.12
- <sup>183</sup> Robertson, 1998, s. 12-13
- <sup>184</sup> R. Cavaye, P. Griffith, and A. Senda (red.) *A guide to the Japanese stage: from traditional to cutting edge*. Kodansha International, Tokyo, 2004, s.25.
- <sup>185</sup> R. Cavaye, P. Griffith, and A Senda 2004, s. 26.
- <sup>186</sup> Robertson, 1998, s.14.
- <sup>187</sup> Robertson, 1998, s.5.
- <sup>188</sup> Robertson, 1998, s.7.
- <sup>189</sup> Robertson, 1998, s.7.
- <sup>190</sup> Ett annat exempel på att ordet är aktuellt är att inom dagens mode används termen "Tomboy chic", som när klädföretaget Zara lanserar "Tomboy chic" i sin höstkatalog för 2011. *The New Tomboy*. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.guardian.co.uk/fashion/fashion-blog/2011/aug/30/tomboy-chic>, hämtad 2011-11-03 ; *Liza Garrett Mettler on 'Tomboy' Style*, Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.guardian.co.uk/fashion/2011/aug/30/tomboy-style-lizzie-garrett-mettler>, hämtad 2011-11-03 ; *Chic Tomboy Lookbooks*, Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.trendhunter.com/trends/zara-fall-2011-campaign#!/photos/129329/3>, hämtad 2011-11-06.
- <sup>191</sup> *Urban dictionary*. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.urbandictionary.com>. Sökord: "tomboy". Hämtad 2011-11-03. Definitionerna är daterade 2003. Eftersom det är direkta citat som jag kopierat från webbsidan, har jag behållit stavfel och grammatiska fel. Det skulle bli alltför många [sic] om jag skulle uppmärksamma alla fel i citaten.
- <sup>192</sup> *Oxford English Dictionary*. Online. Internet. Tillgänglig URL:

- <http://www.oed.com>, sökord: "tomboy", hämtad 2011-11-03.
- <sup>193</sup> *Nationalencyklopedin – Uppslagsverk | Svensk ordbok | Engelskt lexikon*. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.ne.se/sve/pojkflicka>, hämtad 2011-11-06, sökord: "pojkflicka".
- <sup>194</sup> *Svenska akademiens ordbok. SAOB*. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://g3.spraakdata.gu.se/saob/>, hämtad 2012-05-07, sökord: "pojkflicka".
- <sup>195</sup> S. Malmström, I. Györki & P.A. Sjögren, *Bonniers svenska ordbok*, Bonnier, Stockholm, 2002, sökord: "pojkflicka"
- <sup>196</sup> M. A. Abate, *Tomboys: a literary and cultural history*, Temple University Press, Philadelphia, 2008.
- <sup>197</sup> Abate, 2008, s. xiii-xiv.
- <sup>198</sup> J. Halberstam, *Female masculinity*. Duke University Press, Durham, 1998.
- <sup>199</sup> Halberstam, 1998, s. 51-52.
- <sup>200</sup> Halberstam, 1998, s. 13-19.
- <sup>201</sup> Halberstam, 1998, s. [1]-2 ; Även den feministiska filmteoretikern Teresa De Lauretis har skrivit om kvinnlig maskulinitet i samband med lesbisk teori i flera artiklar exempelvis: T. De Lauretis, 'When Lesbians Were not Women,' T. De Lauretis and P. White, *Figures of resistance: essays in feminist theory*, University of Illinois Press, Urbana, 2007, s. 72-82 ; T. De Lauretis, 'The lure of the Mannish Lesbian,' T. De Lauretis and P. White, *Figures of Resistance: Essays in Feminist Theory*. University of Illinois Press, Urbana, 2007, s. 85-99.
- <sup>202</sup> Se exempelvis; C. Griffin, A. Nairn, P. Gaya Wickes, A. Phoenix, R. Croghan, J. Hunter, 'Girly girls, tomboys and micro-waving Barbie: child and youth consumption and the disavowal of femininity', i *Gender and consumer behavior*, vol. 8, s. 6-21, 2006.
- <sup>203</sup> Abate, 2008, s. xvi.
- <sup>204</sup> Halberstam, 1998, s. 6.
- <sup>205</sup> A. Rich, 'Compulsory heterosexuality and lesbian existence,' i *Signs. Journal of women in cultures and society*, vol.5/4, 1980, s. 631-660.
- <sup>206</sup> J. Butler, *The psychic life of power: theories in subjection*. Stanford Univ. Press, Stanford, CA, 1997, s. 136.
- <sup>207</sup> Solheim, 2001, s. 28.
- <sup>208</sup> K. Chino, 'Gender in Japanese Art'. J.S. Mostow, N. Bryson & M. Graybill (red.), *Gender and power in the Japanese visual field*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2003.
- <sup>209</sup> Chino, 2003, s. 19.
- <sup>210</sup> A. Kano, 'Women? Art? Gender? Chino Kaori and the Feminist Art History Debates', *Review of Japanese culture and society*, vol. 15 (December 2003), s. 25.
- <sup>211</sup> Kano, 2003, s. 26 ; Se även *The Twenty-First International Symposium on the Preservation of Cultural Property The Present, and the Discipline of Art History in Japan*, Online. Internet. Tillgänglig URL: [http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects\\_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html](http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html), hämtad 2010-09-27
- <sup>212</sup> Kaori Chino citerad i Kano, 2003, s. 26.
- <sup>213</sup> Chino, Kaori, *The importance of Gender in Japanese Art Historical Discourse*. [Translated by Martha J. McClindock.] The 21 symposium, Tillgänglig URL: [http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects\\_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html#CHINO](http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html#CHINO) hämtad 2010-09-27
- <sup>214</sup> J. S. Mostow, 'Introduction', i J. S. Mostow, N. Bryson & M. Graybill (red.), *Gender and power in the Japanese visual field*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2003. s. 3.
- <sup>215</sup> Chino, 2003, s. 27.
- <sup>216</sup> Chino, 2003, s.33.
- <sup>217</sup> Chino, 2003, s.31.
- <sup>218</sup> Chino, 2003, s.32.
- <sup>219</sup> Chino, 2003, s. 21.
- <sup>220</sup> Chino, 2003, s. 21.
- <sup>221</sup> Stanley-Baker, 2000. s. 84.
- <sup>222</sup> Wölfflin, Heinrich, *Konsthistoriska grundbegrepp: stilutvecklingsproblem i nyare tidens konst*, Sv. bokförl. (Norstedt), Stockholm, 1957. s. 135.
- <sup>223</sup> Det är naturligtvis problematiskt att tala om japanskt måleri, då stor del av den japanska bildkulturen har sitt ursprung i influenser från Kina och Korea. Även före 1854 finns vissa influenser från västerländska bilder, men det är 1854, som en tydlig influens från en ny typ av bilder från väst, som skulle kunna sägas vara ursprunget till formen på dagens manga. Jag vill poängtera att det är viktigt att lyfta fram

att vägen fram till det uttryck som mangakonstnärer skapar idag har påverkats av de bilder konstnärerna omges av i form av den tradition som visas upp på museer och i konståbäck. Det är också vanligt att det i böcker om japanska traditionell konsthistoria görs kopplingar till dagens manga. Exempelvis i boken *Envisioning the Tale of the Genji* (2008), återopas kopplingar till dagens manga i artikeln 'Sexuality, gender, and The Tale of Genji in modern Japanese translations and manga' av Yuika Kitamura. Även i boken *Reading the Tale of Genji: its picture scrolls, texts and romance*, använder Sano Midori i artikeln 'The narration of tales, the narration of paintings' bilder ur en mangaversion av *Genji Monogatari*; Kitamura, Yuika, 'Sexuality, gender, and The tale of Genji in modern Japanese translations and manga'. Shirane, Haruo (red.), *Envisioning the Tale of Genji: media, gender, and cultural production*, Columbia University Press, New York, 2008. s. 329-358; Sano Midori, 'The narration of tales, the narration of paintings,' Stanley-Baker, Richard, Murakami, Fuminobu & Tambling, Jeremy (red.), *Reading the Tale of Genji: its picture scrolls, texts and romance*, Global Oriental, Folkestone, 2009. s. [37]-60.

<sup>224</sup> S. Ahmed, *Queer phenomenology: orientations, objects, others*. Durham: Duke University Press, 2006.

<sup>225</sup> Ahmed, 2006, s. [1]-24

<sup>226</sup> S. Ahmed, "Orienten, hemma," i *Vithetens hegemoni*, Tankekraft, Hågersten, 2011, s. 151.

<sup>227</sup> S. Ahmed, 2011, s. 151

<sup>228</sup> S. Ahmed, 2006, s. 161

<sup>229</sup> S. Ahmed, 2006, s. 161

<sup>230</sup> S. Ahmed, 2006, s. [1]

<sup>231</sup> S. Ahmed, 2006, s. 9.

<sup>232</sup> T. De Lauretis, *Technologies of gender: essays on theory, film, and fiction*. Indiana University Press, Bloomington, 1987.

<sup>233</sup> S. Chaudhuri, *Feminist film theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa De Lauretis, Barbara Creed*. Routledge, London, 2006, s. 66.

<sup>234</sup> K. Barad, *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Duke University Press, Durham, N.C., 2007, s. 33.

<sup>235</sup> T. De Lauretis, 'Queer theory: lesbian and gay sexualities: an introduction,' i *Differences: a journal of feminist cultural studies*, 1991(3): 2, s. [iii].

<sup>236</sup> Ahmed, 2011, s. 152; *Vint viste* är min egen formulering och förekommer inte i den svenska översättningen.

<sup>237</sup> C. Saitō, *Revolutionary girl Utena: to till*. Viz, San Francisco, 2001. s. [15].

<sup>238</sup> Detta diskuteras även av Karlene Ferrante, 'Baseball and the Social Construction of Gender,' i P. J. Creedon (red.), *Women, media, and sport: challenging gender values*. Sage Publications, Thousand Oaks, Calif, 1994. s. 238-256.

<sup>239</sup> B. Witz, 'Yoshida, the 'Knuckle Princess,' arrives in U.S.,' *The New York Times*, 2010-05-31, Artikel hämtad från Internet 2012-05-19. URL:

<http://www.nytimes.com/2010/05/31/sports/baseball/31pitcher.html?pagewanted=all>

<sup>240</sup> Gadamer 1997, s. 86.

<sup>241</sup> Gadamer, 1997, s. 87.

<sup>242</sup> Gadamer, 1997, s. 86.

<sup>243</sup> R. Arnheim, *The power of the center: a study of composition in the visual arts*. University of California Press, Berkeley, 1982, s. 10.

<sup>244</sup> Arnheim, 1982, s. 10.

<sup>245</sup> Butler, 1990, s. 138;

*Konventionsuppsättningar* är ett begrepp jag hämtat från L. Johannesson, *Gerd Miller - illustratör eller Hon som ritade 50-talet*, Carlsson, Stockholm, 1995, s. 64; Här skriver Johannesson om "veckotidningsillustrationens många konventionsuppsättningar" som ett antal grundelement som yttligt sett verkar begränsa variationsrikedomen, men som hon menar att modetecknaren Gerd Miller lyckas utmana.

<sup>246</sup> Gadamer, 1997, s. 83.

<sup>247</sup> Gadamer, 1997, s. 86.

<sup>248</sup> Gadamer, 1997, s. 84.

<sup>249</sup> Butler, 1990, s. 138.

<sup>250</sup> Butler, 1990, s. 138.

<sup>251</sup> Jag skriver i avhandlingen ut flickan Katsuki Mizutanis fullständiga namn, eftersom hennes förnamn Katsuki uttalas likadant som pojken Katsuki Satoyamas förnamn i berättelsen. De är skrivna med olika japanska tecken och har därför olika

- betydelse även om de uttalas samma. (水谷 香月 Mizutani Katsuki och 里山 活樹 Satoyama Katsuki)
- <sup>252</sup> Young, 2005, s. 33-34.
- <sup>253</sup> Ahmed, 2006, s. 7-8.
- <sup>254</sup> Haraway, 2004, s. 7.
- <sup>255</sup> Haraway, 2004, s. 7 ; Butler, 1990, s. 137-150.
- <sup>256</sup> Butler, 1990, s. 33-34
- <sup>257</sup> Även serieforskaren Ole Frahm relaterar till Judith Butlers användning av parodi i sin diskussion om serier och parodi. Frahm, Ole, 'Weird signs: comics as means of parody', A. Magnussen, and H-C Christiansen, *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Museum Tusulanum, University of Copenhagen, Copenhagen, 2000 s. 180.
- <sup>258</sup> Gadamer, 1997, s. 90.
- <sup>259</sup> A. Nodin, 'Will You Go or Must I? : om rekryteringsaffischer från första världskriget,' i Eriksson, Yvonne (red), *Visuella markörer : bild, tradition, förnyelse*, Stockholm : Carlsson, 2008, s. 92-107.
- <sup>260</sup> Kotani, 2006., s. 166. Mari Kotani är en japansk kritiker och skriver om science fiction. Hon har skrivit *Joseijō muishiki: tekunogainēshisu, josei SF-ron josetsu (Techno-gynesis : the Political Unconscious of Feminist Science Fiction* . Keisō Shobō, Tōkyō, 1994.
- <sup>261</sup> Kotani, 2006., s. 166.
- <sup>262</sup> N. Masuda, Nozomi, 'Magazine media and shōjo manga : what is the power of shōjo manga?,' i T. Yamada and K Kanazawa (red), *Shōjo manga pawā!: tsuyoku, yasashiku, utsukushiku = Shōjo Manga! Girl Power! Kawasaki-shi?: Kawasaki-shi Shimin Myūjiamu?*, 2008. s. 8
- <sup>263</sup> Butler, Judith, *Bodies that matter: on the discursive limits of "sex"*, Routledge, New York, 1993, s. 89.
- <sup>264</sup> Saitō, 2003, s. 90.
- <sup>265</sup> Haraway, 2004, s. 36. ; Butler, 1990, s. 138.
- <sup>266</sup> Kotani, 2006, s. 165.
- <sup>267</sup> Butler, 1993, s. 88-89.
- <sup>268</sup> Gravett, Paul. *Manga: sixty years of Japanese comics*, Laurence King, London, 2004, s. 54.
- <sup>269</sup> Ahmed, 2006, s. 61.
- <sup>270</sup> *Så här spelas baseboll! - Svenska Baseboll och Softboll Förbundet - IdrottOnline Forbund*. Online. Internet. Hämtad 2012-02-21 <http://iof1.idrottonline.se/SvenskaBaseboll ochSoftbollForbundet/Lardigmer/Saharspelasbaseboll/>
- <sup>271</sup> Young, 2005, s.40-41.
- <sup>272</sup> Butler, 1990, s. 111 ; Salih, Sarah. *The Judith Butler reader*, Blackwell, Oxford, 2002, s. 91.
- <sup>273</sup> Gadamer, 1997, s. 88
- <sup>274</sup> A. Magnussen, and H-C Christiansen, *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Museum Tusulanum, University of Copenhagen, Copenhagen, 2000, s. [193].
- <sup>275</sup> Solheim, 2001, s. 19-20.
- <sup>276</sup> Solheim, 2001, s. 25.
- <sup>277</sup> Alcoff, 2005. s. 6.
- <sup>278</sup> Alcoff, 2005. s. 7.
- <sup>279</sup> J. Elkins, *Pictures of the body: pain and metamorphosis*. Stanford University Press, Stanford, CA, 1999, s. 1.
- <sup>280</sup> Elkins, 1999, s. 42.
- <sup>281</sup> Halberstam, 1998, s. [1]-2.
- <sup>282</sup> Young, 2005, s. 33.
- <sup>283</sup> J. Elkins, *How to use your eyes*, Routledge, New York, 2000, s. [132].
- <sup>284</sup> Elkins, 2000, s. 138.
- <sup>285</sup> *Nationalencyklopedin – Uppslagsverk | Svensk ordbok | Engelskt lexikon*. Online. Internet. Tillgänglig URL: <http://www.ne.se/lang/kappmuskel>, sökord: "kappmuskel", hämtad 2012-03-21.
- <sup>286</sup> Johannesson, 2003, s. 36 och s. 44.
- <sup>287</sup> T. Murakami (red.), *Little boy: the arts of Japan's exploding subculture*, Japan Society Gallery and Yale University Press, New York, NY, 2005, s. 19.
- <sup>288</sup> Murakami, 2005, s. 246.
- <sup>289</sup> L. Irigaray, *Speculum of the other woman*, Cornell University Press, Ithaca, N.Y., 1985, s. 25 ff.
- <sup>290</sup> Elkins, 2000, s. 153.
- <sup>291</sup> Elkins, 2000, s. 152-153.
- <sup>292</sup> L. Johannesson, *Gerd Miller - illustratör eller Hon som ritade 50-talet*, Carlsson, Stockholm, 1995, s. 65.
- <sup>293</sup> E. Magnusson & J. Marecek, *Genus och kultur i psykologi: teorier och tillämpningar*, 1. uppl., Natur & Kultur, Stockholm, 2010, s. 29-30 ; Studien som författarna hänvisar till är: LaFrance, Marianne, Hecht, Marvin A. & Paluck, Elizabeth Levy, 'The contingent

smile: a meta-analysis of sex differences in smiling', *Psychological bulletin.*, 129(2003):2, s. 305-334, 2003.

<sup>294</sup> Samtal med professor Jacqueline Berndt och MA-studenter vid seminarium på mangafakulteten vid Kyoto Seika Universitetet, 16 november 2011.

<sup>295</sup> J. Elkins, *The object stares back: on the nature of seeing*. Simon & Schuster, New York, 1996, s. 161ff.

<sup>296</sup> Elkins, 2000, s.[146]-148.

<sup>297</sup> Frilansjournalisten och modebloggaren Lizzie Garrett Mettler har på en prisbelönt blogg som startades 2010 med bildexempel lyft fram sin version av en tomboystil. *Tomboy Style, Online*. Internet. URL: <http://tomboystyle.blogspot.se/> hämtad 2012-03-20 ; I boken med samma titel har hon samlat bilder som representerar en tomboystil som kan beskrivas som tomboy femme och representerar hennes personliga urval och visualisering av tomboyen ; Mettler, Lizzie Garrett, *Tomboy style : breaking the boundaries of fashion*. Rizzoli Intl Pubns, 2012.

<sup>298</sup> S. de Beauvoir, *Det andra könet*, Norstedt, Stockholm, 2002. s. 466.

<sup>299</sup> Butler diskuterar butch/femme-begreppen i *Gender Trouble* i samband med Monique Wittigs begrepp "the fictive sex". Butler föreslår att i en process att ifrågasätta heteronormativitet med dessa och andra begrepp inom gay-rörelsen i framför allt USA, en strävan efter subversiva och parodiska omgrupperingar av makt i stället för en strävan efter en utopi där maktrelationer inte existerar. Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, New York, 1990, s. 122-124 ; Judith Halberstam beskriver vad hon kallar en "Tomboy-Era" inom amerikansk film mellan 1950-1980-talet, under rubriken "Pre-Butch: The Tomboy Era". Hon menar att orsaken till att tomboyfiguren blivit ovanligare i dagens Hollywoodfilmer beror på en rädsla att dessa flickor skall sammankopplas med homosexualitet. Halberstam, Judith. *Female Masculinity*. Duke University Press, Durham, 1998, s. 187-193 ; Filmvetaren Barbara Creed beskriver i "Lesbian bodies : tribades, tomboys and tarts" tomboyfiguren som en trop inom populärkultur som

materialiserar en lesbisk kropp. E.A. Grosz, and E. Probyn. *Sexy bodies: the strange carnalities of feminism*. Routledge, London, 1995, s. 86-103.

<sup>300</sup> Elkins, 1999, s. 36.

<sup>301</sup> Elkins, 1999, s. 36.

<sup>302</sup> Solheim, 2001, s.18.

<sup>303</sup> Halberstam, 1998, s. 20.

<sup>304</sup> S. Kinsella, 'What's behind the fetishism of Japanese school uniforms?' i *Fashion theory*. 6 (2002): 215-238.

<sup>305</sup> R. Inagaki, Y. Murata, *Eyeshield 21. Vol. 1, The boy with the golden legs*. VIZ, San Francisco, Calif, 2005.

<sup>306</sup> L. Johannesson, 1995, s. 64.

<sup>307</sup> M. Foucault, *The will to knowledge: the history of sexuality. vol. 1*. Penguin, London, 1998, s. 95-96.

<sup>308</sup> Gadamer, 1997, s. 81.

<sup>309</sup> Gadamer, 1997, s. 80.

<sup>310</sup> Gadamer, 1997, s. 80.

<sup>311</sup> Gatens, Moira & Lloyd, Genevieve,

*Collective imaginings: Spinoza, past and present*, Routledge, London, 1999, s. 34

<sup>312</sup> Piaget, Jean, *Barnets själsliga utveckling*, 2. uppl., Norstedts akademiska förlag, Stockholm, 2008, s.115.

<sup>313</sup> Den svenska termen för Vygotskijs begrepp är "den närmaste utvecklingszonen" eller "zonen för den närmaste utvecklingen". Se exempelvis; Bråten, Ivar (red.), *Vygotskij och pedagogiken, Studentlitteratur*, Lund, 1998.

<sup>314</sup> Gatens, Moira & Lloyd, Genevieve,

*Collective imaginings: Spinoza, past and present*, Routledge, London, 1999, s. 34

<sup>315</sup> Robertson, 1998. s.12.

<sup>316</sup> Young, 2005, s 33-34.

<sup>317</sup> Young, 2005, s 34.

<sup>318</sup> C. Saitō, *Revolutionary Girl Utena*.3. VIZ, San Francisco, CA, 2004., opagnerat.

<sup>319</sup> Solheim, 2001, s. 142-143.

<sup>320</sup> Solheim, 2001, s. 75.

<sup>321</sup> Orłowski, Aleksander & Ruin, Hans (red.), *Fenomenologiska perspektiv: studier i Husserls och Heideggers filosofi*, Thales, Stockholm, 1997, s. 155.

<sup>322</sup> H. Iizuka, and A. Sumoto, *Shojo beat's manga artist academy*, VIZ, San Francisco, CA, 2006, s. 31.

<sup>323</sup> Iizuka and Sumoto, 2006, s. 31.

<sup>324</sup> Iizuka and Sumoto, 2006, s. 31.

<sup>325</sup> Iizuka and Sumoto, 2006, s. 31.

- <sup>326</sup> Robertson, 1998, s.12.
- <sup>327</sup> Johannesson, 1995, s. 86 ;  
*Nationalencyklopedin – Uppslagsverk | Svensk ordbok | Engelskt lexikon.* Online.  
Internet. Tillgänglig URL:  
<http://www.ne.se/lang/ellips/161535>, hämtad  
2012-05-25, sökbord: "ellips"
- <sup>328</sup> Johannesson, 1995, s. 86.
- <sup>329</sup> Gadamer, 1997, s. 81.
- <sup>330</sup> Gadamer, 1997, s. 80.
- <sup>331</sup> Weil, 2010, s. 191.
- <sup>332</sup> Meskimmon, 2011, s.5-6.
- <sup>333</sup> Gadamer, 1997, s. 100.
- <sup>334</sup> Young, 2005, s. 35.
- <sup>335</sup> Butler, 1997, s. 136.
- <sup>336</sup> Solheim, 2001, s.25.
- <sup>337</sup> Solheim, 2001, s. 23.
- <sup>338</sup> Ahmed, 2006, s. 8-9.

# KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING

## Tryckta källor

- Adachi, Mitsuru, *Katsu! 1*, Shōgakkan, Tokyo, 2002
- Adachi, Mitsuru, *Cross game. 1*, Viz, San Francisco, CA, 2010
- Adachi, Mitsuru, *Cross game. 2*, Viz, San Francisco, CA, 2011
- Adachi, Mitsuru, *Cross game. 3*, Viz, San Francisco, CA, 2011
- Ikeda, Riyoko, *La rose de Versailles. 1*. Dargaud Bénélux-Kana, Bruxelles, 2002
- Ikeda, Riyoko, *La rose de Versailles. 2*. Dargaud Bénélux-Kana, Bruxelles, 2002
- Inagaki, Riichiro & Yusuke Murata, *Eyeshield 21. 1, The boy with the golden legs*, VIZ, San Francisco, CA, 2005
- Konomi, Takeshi. *The prince of tennis. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2004
- Kurata, Hideyuki, and Ran Ayanaga. *R.o.d: read or dream. 1*, VIZ, San Francisco, 2006
- Kurata, Hideyuki, and Shutaro Yamada. *R.o.d., Read or die. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2006
- Miyazaki, Hayao. *Nausicaä of the valley of the wind. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2004
- Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena: to till. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2001
- Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena : to plant. 2*, VIZ, San Francisco, CA, 2002.
- Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena. to sprout. 3*, VIZ, San Francisco, CA, 2003
- Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena: To bud. 4*, VIZ, San Francisco, CA, 2003
- Shirow, Masamune, *Appleseed. Book 1, The Promethean challenge*, Dark Horse Comics, 1995.

- Takahashi, Rumiko, *Ranma 1/2. 1*, Serieförl./Egmont Kärnan, Malmö, 2003
- Takanashi, Mitsuba, *Crimson bero.*,1, VIZ, San Francisco, CA, 2005
- Takanashi, Mitsuba, *Crimson bero.* 2, VIZ, San Francisco, CA, 2006
- Takanashi, Mitsuba, *Crimson bero.* 3, VIZ, San Francisco, CA, 2006
- Tezuka, Osamu, *Astro boy. 1*, Dark Horse Comics, Milwaukie, OR, 2002

## Anförd litteratur

### Webbsidor

- Chic Tomboy Lookbooks*, Online. Internet. Tillgänglig URL:  
<http://www.trendhunter.com/trends/zara-fall-2011-campaign#!/photos/129329/3>, hämtad 2011-11-06.
- Chino, Kaori, *The importance of gender in Japanese art historical discourse*. [Translated by Martha J. McClindock.] The 21 symposium, Online. Internet. Tillgänglig URL:  
[http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects\\_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html#CHINO](http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html#CHINO) hämtad 2010-09-27
- Liza Garrett Mettler on 'Tomboy' Style*, Online. Internet. Tillgänglig URL:  
<http://www.guardian.co.uk/fashion/2011/aug/30/tomboy-style-lizzie-garrett-mettler>, hämtad 2011-11-03.
- The New Tomboy*. Online. Internet. Tillgänglig URL:  
<http://www.guardian.co.uk/fashion/fashion-blog/2011/aug/30/tomboy-chic>, hämtad 2011-11-03
- Så här spelas baseboll! - Svenska Baseboll och Softboll Förbundet - IdrottOnline Forbund*. Online. Internet. Tillgänglig URL:  
<http://iof1.idrottonline.se/SvenskaBasebollochSoftbollForbundet/Lardigmer/Saharspelasbaseboll/>, Hämtad 2012-02-21
- The Twenty-First International Symposium on the Preservation of Cultural Property Symposium on the Preservation of Cultural Property*
- The Present, and the Discipline of Art History in Japan*, Online. Internet. Tillgänglig URL:  
[http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects\\_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html](http://www.tobunken.go.jp/~bijutsu/english/projects_activities/kokusai/kokusai21st/index-e.html), hämtad 2010-09-27



*Tomboy Style*, Online. Internet. Tillgänglig URL:  
<http://tomboystyle.blogspot.se/>, hämtad 2012-03-20  
*Urban dictionary*. Online. Internet. Tillgänglig URL:  
<http://www.urbandictionary.com>. Hämtad 2011-11-03

## Artiklar

Allison, Anne, 'Cyborg violence: bursting borders and bodies with queer machines', *Cultural anthropology*, vol. 16, nr. 2, 2001, 237-265.

Allison, Anne, 'The cool brand, affective activism and Japanese youth', *Theory, culture and society*, vol. 26, nr. 2-3, 2009, s. 89-111.

De Lauretis, Teresa, 'Queer theory : lesbian and gay sexualities : an introduction', *Differences: a journal of feminist cultural studies*, vol. 3, nr. 2, 1991, s.[iii]-xviii.

Dollase , Hiromi Tsuchiya, 'Early twentieth century Japanese girls' magazine stories: examining shōjo voice in Hanamonogatari (Flower Tales)', *Journal of popular culture*, vol. 36, nr.4, 2003, s. 724-755.

K. Chino, 'Gender in Japanese Art', edited, with an introduction, by Joshua S. Mostow, *Aesthetics (Tokyo)*, nr 7, 1996, s. 49-68.

Griffin, Christine , Agnes Nairn, Patricia Gaya Wickes, Anne Phoenix, Rosaleen Croghan and Janine Hunter, 'Girly girls, tomboys and micro-waving Barbie: child and youth consumption and the disavowal of femininity', *Gender and consumer behavior*, vol. 8, 2006, s. 6-21.

Harris, Adrienne, 'Gender as a sort assembly tomboys stories', *Studies in gender and sexuality*, vol.1, nr. 3, 2000, s. 223-250.

Heinämaa, Sara, 'What is a woman? Butler and Beauvoir on the foundations of the sexual difference', *Hypatia*, vol.12, nr 1, 1997, s. 20-39.

Heinämaa, Sara, 'Kvinna - natur, produkt, stil?: en omprövning av den feministiska vetenskapsfilosofins grunder', *Kvinnovetenskaplig tidskrift*, vol. 19, nr. 1, 1998, s. 33-48.

Itō, Kinko, 'A History of manga in the context of Japanese culture and society', *Journal of popular culture*, vol 38, nr 3, 2005, s. 456-475.

Jalas, Kristiina, 'Between tomboys and butch lesbians: gender nonconformity viewed through clinical psychoanalysis and lesbian and gay theory', *The psychoanalytic review*, vol. 90, nr.5, 2003, s. 655-683.

- Johannesson, Lena, 'Karikatyrens utveckling har varit smärtsam', *Svenska Dagbladet*, 2006-02-12.
- Kano, Ayako, 'Women? Art? Gender? Chino Kaori and the Feminist Art History Debates', *Review of Japanese culture and society*, vol. 15, December 2003, s. 26-38.
- Kinsella, Sharon, 'What's Behind the Fetishism of Japanese School Uniforms?', *Fashion theory*, vol. 6, nr. 2, 2002, s. 215-238.
- Morgan, Betsy Levonian, 'A three generational study of tomboy behavior', *Sex roles*, vol. 39, nr. 9, 1998, s. 787-800.
- LaFrance, Marianne, Hecht, Marvin A. & Paluck, Elizabeth Levy, 'The contingent smile: a meta-analysis of sex differences in smiling', *Psychological bulletin.*, vol. 129, nr. 2, 2003, s. 305-334.
- Paechter, Carrie, and Clark, Sheryl, 'Who Are tomboys and how do we recognise them?', *Womens studies international forum*, vol 30, nr. 4, 2007, s. 342-354.
- Rich, Adrienne, 'Compulsory heterosexuality and lesbian existence', *Signs. Journal of women in cultures and society*, vol. 5, nr. 4, 1980, s. 631-660.
- Sommerland, Ylva, 'Kalejdoskopiskt kön: lesbisk existens i tecknade serier för barn?', *Lambda Nordica*, vol. 12, nr. 1-2, 2007, s. 26-44.
- Wallin Victorin, Margareta, 'Perspektiv på tecknade serier – visuella konventioner, autofiktiv narration och postkolonialt berättande', *Valör*, nr 2, 2011, s. 26-36.
- Witz, Billy, 'Yoshida, the 'Knuckle Princess,' Arrives in U.S', *The New York Times*, 2010-05-31

### Övrig anförd litteratur

- Abate, Michelle Ann, *Tomboys: a literary and cultural history*, Temple University Press, Philadelphia, Pa., 2008.
- Ahmed, Sara, *Queer phenomenology: orientations, objects, others*, Duke University Press, Durham, 2006.
- Ahmed, Sara, *Vitbetens hegemoni*, Tankekraft, Hägersten, 2011.
- Aitchison, Cara Carmichael (red.), *Sport and gender identities: masculinities, femininities and sexualities*, Routledge, London, 2007.

- Alcoff, Linda Martín, *Visible identities: race, gender and the self*, Oxford University Press, London, 2005.
- Allison, Anne, *A male gaze in Japanese children's cartoons, or are naked female bodies always sexual?*, Duke University, Durham, N.C., 1993.
- Allison, Anne, 'Sailor Moon: Japanese superheroes for global girls', i Timothy J. Craig(red.), *Japan pop! inside the world of Japanese popular culture*. M.E. Sharpe, Armonk, New York, 2000.
- Allison, Anne, *Permitted and prohibited desires: mothers, comics, and censorship in Japan*. University of California Press, Berkeley, CA, 2000.
- Allison, Anne, *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press, Berkeley, 2006.
- Arnheim, Rudolph, *The power of the center: a study of composition in the visual arts*. University of California Press, Berkeley, 1982.
- Åsberg, Cecilia, Hultman, Martin & Lee, Francis (red.), *Posthumanistiska nyckeltexter*, Studentlitteratur, Lund, 2012.
- Baker, Christine A, *Why she plays: the world of women's basketball*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2008.
- Bal, Mieke, 'The violence of gender', i Essed, Philomena, Goldberg, David Theo. & Kobayashi, Audrey Lynn (red.), *A companion to gender studies*. Blackwell Pub., Malden, MA., 2005, s. 530-543.
- Barad, Karen Michelle, *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Duke University Press, Durham, N.C., 2007
- Beaty, Bart, *Fredric Wertham and the critique of mass culture*. University Press of Mississippi, Jackson, 2005.
- Beauvoir, Simone de, *Det andra könet (Le deuxième sexe, 1949)*, Norstedt, Stockholm, 2002.
- Bejerot, Nils, *Barn - serier - sambälle*, Folket i bild, Stockholm, 1954.
- Bejerot, Nils, *Barn - serier - sambälle*, Kulturfront, Stockholm, 1981.
- Bell, David, *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Routledge, London, 2007.
- Berndt, Jaqueline, and Steffi Richter(red.) *Reading manga: local and global perceptions of Japanese comics*, Leipziger Universitätsverlag, Leipzig, 2006.

- Berndt, Jaqueline, 'Considering manga discourse: location, ambiguity, historicity', i Mark Wheeler Macwilliams(red.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*, M.E. Sharpe, Armonk, N.Y, 2008, s. 295-310.
- Berndt, Jaqueline, 'Manga and 'Manga': contemporary Japanese comics and their dis/similarities with Hokusai manga,' i Jablonski, Arkadiusz, Stanislaw Meyer, and Koji Morita(red.) *Civilisation of evolution, civilisation of revolution, metamorphoses in Japan 1900-2000*, Kraków: Museum of Japanese Art & Technology Manggha, 2009, s. 210-222.
- Berndt, Jaqueline, *Phänomen Manga: Comic-kultur in Japan*. Berlin: Ed. q, 1995.
- Berndt, Jaqueline, *Manbiken: manga no bi/gakuteki na jigen e no sekkin : towards an aesthetics of comics*, Daigo Shobō, Kyōto, 2002.
- Boudenot, Jean-Claude, *Fysik och fysiker genom historien: från Thales till Higgsbosonen*, Studentlitteratur, Lund, 2005.
- Brinck, Ingar, Eriksson, Yvonne & Göthlund, Anette, *Från modernism till samtidskonst: svenska kvinnliga konstnärer*, Signum, Lund, 2003.
- Bråten, Ivar (red.), *Vygotskij och pedagogiken*, Studentlitteratur, Lund, 1998.
- Braw, Monica, *Trollsländans land: Japans historia*, Atlantis, Stockholm, 2010.
- Buikema, Rosemarie & Tuin, Iris van der (red.), *Doing gender in media, art and culture*, Routledge, London, 2009.
- Butler, Judith, *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*, Routledge, New York, 1990.
- Butler, Judith, *Bodies that matter: on the discursive limits of "sex"*, Routledge, New York, 1993.
- Butler, Judith, *The psychic life of power: theories in subjection*, Stanford University Press, Stanford, CA, 1997.
- Butler, Judith, *Precarious life: the powers of mourning and violence*. Verso, London, 2003.
- Carroll, Barbara and Trevor Turpin, *Environmental impact assessment handbook: a practical guide for planners, developers and communities*, Thomas Telford, London, 2002.

- Cavaye, Ronald, Paul Griffith, and Akihiko Senda. (red.) *A guide to the Japanese stage: from traditional to cutting edge*. Kodansha International, Tokyo, 2004.
- Chaudhuri, Shohini, *Feminist film theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa De Lauretis, Barbara Creed*, Routledge, London, 2006.
- Chino, Kaori, 'Gender in Japanese Art,' i Mostow, Joshua S., Norman Bryson, and Maribeth Graybill (red.), *Gender and power in the Japanese visual field*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2003.
- Creed, Barbara, 'Lesbian bodies : tribades, tomboys and tarts,' i Grosz, Elizabeth, A and Elspeth Probyn, *Sexy bodies: the strange carnalities of feminism*. Routledge, London, 1995, s. 86-103.
- Creedon, Pamela J. (red.), *Women, media, and sport: challenging gender values*. Sage Publications, Thousand Oaks, Calif, 1994.
- Davies, Martin L. & Meskimmon, Marsha (red.), *Breaking the disciplines*, I. B. Tauris, London, 2003.
- De Lauretis Teresa, *Figures of resistance: essays in feminist theory*. University of Illinois Press, Urbana, 2007.
- De Lauretis, *Technologies of gender: essays on theory, film, and fiction*. Indiana University Press, Bloomington, 1987
- Dictionary of Environmental Science and Technology*, Wiley, Chichester, West Sussex, England, 2008.
- Dollase , Hiromi Tsuchiya, *Mad girls in the attic: Louisa May Alcott, Yoshiya Nobuko and the development of shōjo culture* , Diss., Purdue University, 2003
- Elkins, James, *The object stares back: on the nature of seeing*. Simon & Schuster, New York, 1996.
- Elkins, James, *Pictures of the body: pain and metamorphosis*. Stanford University Press, Stanford, Calif, 1999.
- Elkins, James, *How to use your eyes*, Routledge, New York, 2000.
- Elkins, James, *Stories of art*. Routledge, New York, 2002.
- Elkins, James (red.), *Is art history global?*, Routledge, New York, 2007.
- Ericson, Joan E., *Be a woman: Hayashi Fumiko and modern Japanese women's literature*. University of Hawai'i Press, Honolulu, Hawai'i, 1997.
- Eriksson, Yvonne(red.), *Visuella markörer : bild, tradition, förnyelse*, Carlsson, Stockholm, 2008.

- Ferrante, Karlene, 'Baseball and the Social Construction of Gender,' i Creedon, Pamela J. (red.), *Women, media, and sport: challenging gender values*. Sage Publications, Thousand Oaks, Calif, 1994. s. 238-256.
- Foucault, Michel, *The will to knowledge: the history of sexuality. vol. 1. (Histoire de la sexualité. 1. La volonté de savoir, 1976)*, Penguin, London, 1998.
- Frahm, Ole, 'Weird signs: comics as means of parody', i Magnussen, Anne & Christiansen, Hans-Christian (red.), *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Museum Tusulanum, University of Copenhagen, Copenhagen, 2000, s. 177-191.
- Gadamer, Hans-Georg, *Sanning och metod: i urval (Wahrheit und Methode, 1960)* Daidalos, Göteborg, 1997.
- Gatens, Moira & Lloyd, Genevieve, *Collective imaginings: Spinoza, past and present*, Routledge, London, 1999.
- Gravett, Paul, *Manga: sixty years of Japanese comics*, Laurence King, London, 2004.
- Groensteen, Thierry, *The system of comics (Système de la bande dessinée, 1999)*, University Press of Mississippi, Jackson, 2007.
- Grosz, Elizabeth, A and Elspeth Probyn, *Sexy bodies: the strange carnalities of feminism*. Routledge, London, 1995.
- Halberstam, Judith, *Female masculinity*, Duke Univ. Press, Durham, N.C., 1998.
- Haraway, Donna Jeanne  
*Modest\_Witness@Second\_Millennium.FemaleMan©\_Meets\_OncoMouse: feminism and technoscience*, Routledge, New York, 1997.
- Haraway, Donna Jeanne, 'A manifesto for cyborgs : science, technology, and socialist-feminism in the 1980s,' i *The Haraway reader*, Routledge, New York, 2004. s.7-45.
- Haraway, Donna Jeanne, *The Haraway reader*, Routledge, New York, 2004.
- Henshall , Kenneth G, *A history of Japan: from stone age to superpower*. Palgrave Macmillan, New York, 2004.
- Hoogland, Renée C., 'The arena of sexuality : the tomboy and queer studies,' i Buikema, Rosemarie & Tuin, Iris van der (red.), *Doing gender in media, art and culture*, Routledge, London, 2009, s. 99- 113.

- Iizuka, Hiroyuki, and Amu Sumoto, *Shojo beat's manga artist academy*, VIZ, San Francisco, CA, 2006.
- Irigaray, Luce. *Speculum of the other woman (Speculum de l'autre femme*, 1974), Cornell University Press, Ithaca, N.Y, 1985
- Ishizawa, Masao, *The heritage of Japanese art*. Kodansha International, Tokyo, 1982.
- Itō, Kinko, 'Manga in Japanese history,' i Macwilliams, Mark Wheeler(red.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*, M.E. Sharpe, Armonk, N.Y., 2008, s.26-47
- Itō, *A sociology of Japanese ladies' comics: images of the life, loves, and sexual fantasies of adult Japanese women*, Edwin Mellen Press, Lewiston, N.Y, 2010.
- Johannesson, Lena, *Xylografi och pressbild: bidrag till trägravryrens och till den svenska bildjournalistikens historia = [Wood-engraving and newspaper illustration] : [a contribution to the histories of wood-engraving and of Swedish press illustration during the nineteenth century]*, Nordiska mus., Diss. Uppsala : Univ.,Stockholm, 1982.
- Johannesson, Lena, *Gerd Miller - illustratör eller Hon som ritade 50-talet*, Carlsson, Stockholm, 1995.
- Johannesson, Lena, *Den massproducerade bilden: ur bildindustrialismens historia*, [Ny, rev. utg.], Carlsson, Stockholm, 1997.
- Johannesson, Lena, 'Sittandets semiotik och den kvinnliga modernismen', i Brinck, Ingar, Eriksson, Yvonne & Göthlund, Anette, *Från modernism till samtidskonst: svenska kvinnliga konstnärer*, Signum, Lund, 2003, s. 22-47.
- Kaminishi, Ikumi, *Explaining pictures: Buddhist propaganda and etoki storytelling in Japan*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2006.
- Kern, Adam L., *Manga from the floating world: comicbook culture and the kibyōshi of Edo Japan*, Harvard University Asia Center, Cambridge, Mass, 2006.
- Kinsella, Sharon, *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*. University of Hawaii Press, Honolulu, 2000.
- Kitamura, Yuika, 'Sexuality, Gender, and The tale of Genji in modern Japanese translations and manga,' i Shirane, Haruo (red.), *Envisioning the Tale of Genji: media, gender, and cultural production*, Columbia University Press, New York, 2008, s.329-358.

- Kleinbauer, Eugene W., *Modern perspectives in Western art history: an anthology of twentieth-century writings on the visual arts*, Repr., Published by Univ. of Toronto Press in association with the Medieval Academy of America, Toronto, 1989[1971].
- Kotani, Mari, 'Metamorphosis of the Japanese girl: the girl, the hyper-girl, and the battling beauty', i Lunning, Frenchy (red.), *Mechademia 1: Emerging worlds of anime and manga*. University of Minnesota Press, Minneapolis, Minn, 2006, s. 162-169.
- Koyama-Richard, Brigitte, *One thousand years of manga*. Flammarion, Paris, 2007.
- Laqueur, Thomas Walter, *Om könens uppkomst: hur kroppen blev kvinnlig och manlig (Making sex : body and gender from the Greeks to Freud, 1990)*, B. Östlings bokförl. Symposion, Stockholm, 1994.
- Lent, John A. (red.), *Illustrating Asia: comics, humour magazines, and picture books*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2001
- Levi, Antonia, McHarry, Marc and Dru Pagliassotti (red.), *Boys' love manga: essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre*. McFarland & Co, Jefferson, N.C, 2008.
- Lippit, Yukio, 'Figure and facture in the Genji scrolls: text, calligraphy, paper, and painting', i Haruo Shirane (red.), *Envisioning the Tale of Genji: media, gender, and cultural production*, Columbia University Press, New York, 2008. s. 49-80.
- Lunning, Frenchy (red.), *Mechademia 1: emerging worlds of anime and manga*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minn., 2006.
- Magnussen, Anne, 'The semiotics of C. S. Pierce', i Magnussen, Anne & Christiansen, Hans-Christian (red.), *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Museum Tusulanum, University of Copenhagen, Copenhagen, 2000.
- Magnussen, Anne & Christiansen, Hans-Christian (red.), *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Museum Tusulanum, University of Copenhagen, Copenhagen, 2000.
- Magnusson, Eva & Marecek, Jeanne, *Genus och kultur i psykologi: teorier och tillämpningar*, 1. uppl., Natur & Kultur, Stockholm, 2010.



- Magnusson, Helena, *Berättande bilder: svenska tecknade serier för barn*. Diss. Stockholms universitet, Stockholm, 2005.
- Manga: från Hokusai till Dragon Ball*, Östasiatiska museet, Stockholm, 2004.
- Masuda, Nozomi, 'Magazine media and shōjo manga : what is the power of shōjo manga?', i Yamada, Tomoko, and Kodama Kanazawa (red.), *Shōjo manga pawa!: tsuyoku, yasashiku, utsukushiku = Shōjo Manga! Girl Power! Kawasaki-shi?: Kawasaki-shi Shimin Myūjiamu?*, 2008.
- Matlok-Ziemann, Ellen, *Tomboys, belles, and other ladies: the female body-subject in selected works by Katherine Anne Porter and Carson McCullers*, Acta Universitatis Upsaliensis, Diss. Uppsala : Uppsala universitet, 2005.
- Meskimmon, Marsha, *Women making art: history, subjectivity, aesthetics*, Routledge, London, 2003.
- Meskimmon, Marsha, *Contemporary art and the cosmopolitan imagination*, Routledge, London, 2011.
- Mettler, Lizzie Garrett, *Tomboy style : breaking the boundaries of fashion*. Rizzoli Intl Pubns, 2012.
- Mostow, Joshua S., Norman Bryson, and Maribeth Graybill (red.), *Gender and power in the Japanese visual field*, University of Hawaii Press, Honolulu, 2003
- Murakami, Takashi(red.), *Little boy: the arts of Japan's exploding subculture*, Japan Society Gallery and Yale University Press, New York, NY, 2005.
- Nobuoka, Jakob, *Geographies of the Japanese cultural economy : innovation and creative consumption*, Kulturgeografiska institutionen, Uppsala universitet, Diss. Uppsala : Uppsala universitet, 2010.
- Nodin, Anders, 'Will you go or must I? : om rekryteringsaffischer från första världskriget,' i Eriksson, Yvonne(red.), *Visuella markörer : bild, tradition, förnyelse*, Carlsson, Stockholm, 2008, s. 92-107.
- Ogi, Fusami, 'Gender insubordination in Japanese comics (manga) for girls', i John. A. Lent (red.), *Illustrating Asia: comics, humour magazines, and picture books*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2001, s. 171-186.
- Ogi, Fusami, *Reading, writing and female subjectivity: gender in Japanese comics (manga) for girls (shōjo)*, Diss, State University of New York at Stony Brook , 2001.

- Orlowski, Aleksander & Ruin, Hans (red.), *Fenomenologiska perspektiv: studier i Husserls och Heideggers filosofi*, Thales, Stockholm, 1997.
- Paulsson, Gregor, 'Nya studier över rumsbildningen'. *Konsthistoriska sällskapetets publikation*, Stockholm, 1918.
- Piaget, Jean, *Barnets själsliga utveckling (Six études de psychologie, 1964)*, 2. uppl., Norstedts akademiska förlag, Stockholm, 2008.
- Prough, Jennifer Sally, *Straight from the heart: gender, intimacy, and the cultural production of shōjo manga*. University of Hawai'i Press, Honolulu, 2011.
- Puette, William J., *Guide to The Tale of Genji by Murasaki Shikibu*, Tuttle, Rutland, Vt, 1983.
- Raz, Aviad E., *Riding the black ship: Japan and Tokyo Disneyland*, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1999.
- Robertson, Jennifer Ellen, *Takarazuka: sexual politics and popular culture in modern Japan*. University of California Press, Berkeley, 1998.
- Sano, Midori, 'The narration of tales, the narration of paintings', i Stanley-Baker, Richard, Murakami, Fuminobu & Tambling, Jeremy (red.), *Reading the Tale of Genji: its picture scrolls, texts and romance*, Global Oriental, Folkestone, 2009. s. [37]-60.
- Schodt, Frederik L., *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, CA, 1996.
- Schodt, Frederik L., *Manga! Manga!: The world of Japanese comics*. Kodansha International, Tokyo [etc.]: 2001.
- Shamoon, Deborah Michelle, *Passionate friendship: the aesthetics of girls' culture in Japan*. University of Hawai'i Press, Honolulu, 2011.
- Shimizu, Isao, 'Red comic books: the origins of modern Japanese Manga', i John.A. Lent, *Illustrating Asia: comics, humor magazines, and picture books*, University of Hawai'i Press, Honolulu, 2001, s. 137-152.
- Shimizu, Isao, *Manga no rekishi*. Iwanami Shoten, Tōkyō, 1991
- Shirane, Haruo (red.), *Envisioning the Tale of Genji: media, gender, and cultural production*, Columbia University Press, New York, 2008.
- Solheim, Jorun, *Den öppna kroppen: om könsymbolik i modern kultur (Den åpne kroppen, 1998)*, Daidalos, Göteborg, 2001.
- Spade, Joan Z. and Valentine, Catherine G., *The kaleidoscope of gender: prisms, patterns, and possibilities*, Sage Publications, Los Angeles, Calif, 2008.

- Stanley-Baker, Joan, *Japanese art*, Thames & Hudson, London, 2000.
- Stanley-Baker, Richard, Murakami, Fuminobu & Tambling, Jeremy (red.), *Reading the Tale of Genji: its picture scrolls, texts and romance*, Global Oriental, Folkestone, 2009.
- Strömberg, Fredrik, *Manga!: japanska serier och skaparglädje*, Seriefrämjandet, [Stockholm], 2007.
- Svenaesus, Fredrik, 'Heideggers stämningbegrepp' i Orłowski, Aleksander & Ruin, Hans (red.), *Fenomenologiska perspektiv: studier i Husserls och Heideggers filosofi*, Thales, Stockholm, 1997, s. 142-170.
- Takahashi, Mizuki, 'Opening the closed worlds of shōjo manga.' i MacWilliams, Mark Wheeler (red.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*, M.E. Sharpe, Armonk, N.Y., 2008, s. 114-136.
- Toriyama, Akira, *Drakekulornas hemlighet*, Carlsen Comics, Stockholm, 2000.
- Vindkraften och landskapet: att analysera förutsättningar och utforma anläggningar*, 1. uppl., Boverket, Karlskrona, 2009.
- Weil, Simone, *Tyngden och nåden (La pesanteur et la grâce, 1947)*, Artos & Norma, Skellefteå, 2010.
- Wertham, Fredric, *Seduction of the innocent*, Rinehart, New York, 1954.
- Wind energy - the facts: a guide to the technology, economics and future of wind power*, Earthscan, London, 2009.
- Wittgenstein, Ludwig, *Filosofiska undersökningar (Philosophische Untersuchungen, 1953)*, Ny uppl., Thales, Stockholm, 1992.
- Wölfflin, Heinrich, *Konsthistoriska grundbegrepp: stilutvecklingsproblem i nyare tidens konst, (Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst, 1915)*, Sv. bokförl. (Norstedt), Stockholm, 1957.
- Young, Iris Marion, 'Throwing like a girl : a phenomenology of feminine body compartment, motility, and spatiality,' i *On female body experience: "Throwing like a girl" and other essays*, Oxford University Press, New York, 2005, s. 27-45.
- Young, Iris Marion, *On female body experience: "Throwing like a girl" and other essays*, Oxford University Press, New York, 2005.
- Österlund, Maria, *Förklädda flickor: könsöverskridning i 1980-talets svenska ungdomsroman*, Åbo Akademi, Diss. Åbo : Åbo akademi, 2005.



## BILDFÖRTECKNING

BILD 1. *Suzumushi II* detalj ur *Genji Monogatari emaki*, tidigt 1100-tal, Gotoh Museet, Tokyo.

BILD 2. *Chōjū-jinbutsu-giga emaki*, detalj, sent 1100-tal, Kozan-ji templet, Kyoto.

BILD 3. OMSLAG TILL Adachi, Mitsuru, *Cross Game. 3*. Viz, San Francisco, CA, 2011.

BILD 4. OMSLAG TILL Saitō, Chiho. *Revolutionary Girl Utena. 2*, VIZ, San Francisco, CA, 2002.

BILD 5. OMSLAG TILL Takanashi, Mitsuba, *Crimson Hero. 3*, VIZ, San Francisco, CA, 2006.

BILD 6. OMSLAG TILL Miyazaki, Hayao. *Nausicaä of the Valley of the Wind. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2004.

BILD 7. OMSLAG TILL Inagaki, Riichiro, Y. Murata, *Eyeschild 21. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2005.

BILD 8. OMSLAG TILL Konomi, Takeshi. *The prince of tennis. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2004.

BILD 9. OMSLAG TILL Kurata, Hideyuki, and Ran Ayanaga. *R.o.d: read or dream. 1*, VIZ, San Francisco, 2006.

BILD 10. AOBA SPELAR BASEBOLL, Adachi, Mitsuru, *Cross Game. 1*. Viz, San Francisco, CA, 2010, s. 85.

- BILD 11. AOBA SPELAR BASEBOLL, Adachi, Mitsuru, *Cross Game. 1*. Viz, San Francisco, CA, 2010, s. 109.
- BILD 12. AOBA SPELAR BASEBOLL, L Adachi, Mitsuru, *Cross Game. 1*. Viz, San Francisco, CA, 2010, s. 511.
- BILD 13. AOBA SPELAR BASEBOLL, Adachi, Mitsuru, *Cross Game. 1*. Viz, San Francisco, CA, 2010, s. 514.
- BILD 14. KATSUKI MIZUTANI I SLAGSMÅL, Adachi, Mitsuru, *Katsu! 1*, Shōgakkan, Tokyo, 2002, s.90.
- BILD 15. KATSUKI MIZUTANI I SLAGSMÅL, Adachi, Mitsuru, *Katsu! 1*, Shōgakkan, Tokyo, 2002, s.91.
- BILD 16. KATSUKI MIZUTANI I SLAGSMÅL, Adachi, Mitsuru, *Katsu! 1*, Shōgakkan, Tokyo, 2002, s.93.
- BILD 17. KATSUKI MIZUTANI BOXAS, Adachi, Mitsuru, *Katsu! 1*, Shōgakkan, Tokyo, 2002, s.140.
- BILD 18. UTENA SPELAR BASKET, Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2001, s.90.
- BILD 19. UTENA FÄKTAS, Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2001, s.135.
- BILD 20. UTENA ÖVERLÄMNAR SVÄRDET TILL ANTHY, Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena. 1*, VIZ, San Francisco, CA, 2001, s. 141.
- BILD 21. NOBARA GÖR EN CROSSOVER, Takanashi, Mitsuba, *Crimson Hero. 3*, VIZ, San Francisco, CA, 2006, s.145.

BILD 22. UTENA FÄKTAS, Saitō, Chiho, *Revolutionary girl Utena*. 1, VIZ, San Francisco, CA, 2001, s.134.

BILD 23. PRINSESSAN NAUSICAÄ I STRID, Miyazaki Hayao, *Nausicaä of the valley of the wind*. 1, VIZ, San Francisco, CA, 2004, s. 55.

BILD 24. MAGGIE, Kurata, Hideyuki, and Ran Ayanaga. *R.o.d: read or dream*. 1, VIZ, San Francisco, CA, 2006, s.122.

BILD 25. RYOMA, TENNISPRINSEN, Konomi, Takeshi. *The prince of tennis*. 1, VIZ, San Francisco, CA, 2004, s. 148.





# PERSONINDEX

## A

Abate, Michelle A., 35, 69, 70, 71  
Adachi, Mitsuru, 32, 97, 103, 140, 153  
Ahmed, Sara, 35, 93, 94, 110, 126,  
210, 217, 227  
Alcoff, Linda Martín, 21, 133  
Alcott, Louisa May, 37, 59, 60, 61  
Allison, Anne, 38  
Ayanaga, Ran, 30, 32

## B

Bal, Mieke, 17  
Barad, Karen, 94, 207, 218  
Beauvoir, Simone de, 162  
Berndt, Jaqueline, 24, 25, 37, 44, 54,  
55, 57  
Bigot, George, 53  
Burnett, Frances Hodgson, 59  
Butler, Judith, 17, 20, 28, 35, 71, 99,  
101, 102, 113, 117, 120, 131, 144,  
205, 208, 209, 215

## C

Chino, Kaori, 26, 27, 28, 36, 73, 74,  
75, 76, 79, 82, 86, 88, 116, 146,  
183, 213, 214

## D

De Lauretis, Teresa, 94

Disney, Walt, 57, 58, 173  
Dollase, Hiromi Tsushia, 37, 61

## E

Elkins, James, 26, 27, 58, 133, 134,  
140, 158, 163, 207

## G

Gadamer, Hans-Georg, 23, 24, 99,  
101, 114, 132, 188, 189, 206, 207,  
208  
Gatens, Moira, 189

## H

Halberstam, Judith, 17, 35, 70, 136,  
176  
Haraway, Donna, 17, 25, 28, 29, 56,  
113  
Henshall, Kenneth G., 52  
Hokusai, Katsushika, 51, 54

## I

Ikeda, Riyoko, 30, 49, 67, 77  
Inagaki, Riichiro, 32, 245  
Irigaray, Luce, 146  
Itō, Hirobumi, 52  
Itō, Kinko, 37, 42, 43, 56, 57

## J

Johannesson, Lena, 16, 17, 25, 205,  
206

## K

Kern, Adam L., 44, 51, 54  
Kinsella, Sharon, 43, 53, 54  
Kitazawa, Rakuten, 53  
Kobayashi, Ichizou, 63, 64, 65, 235  
Kotani, Mari, 38, 115  
Koyama-Richard, Brigitte, 54  
Kurata, Hideyuki, 30, 32

## L

Lippit, Yukio, 46, 47

## M

MacArthur, Douglas, 56  
Magnussen, Anne, 55, 132  
Meskimmon, Marsha, 21, 23, 35, 207,  
217, 237  
Miyazaki, Hayao, 32  
Murakami, Takashi, 146  
Muruta, Yusuke, 32  
Mutsuhito, 52

## N

Nakahara, Jun'ichi, 59, 60  
Nobuoka, Jakob, 38

## O

Ogi, Fusami, 36, 59, 60, 62

## P

Paulsson, Gregor, 22, 202  
Perry, Matthew, 52

## R

Rich, Adrienne, 71  
Robertson, Jennifer, 63, 64, 65, 66,  
192, 204

## S

Saitō, Chiho, 30, 32, 194  
Schodt, Frederik L., 16, 41, 42, 43, 44  
Shamoon, Deborah Michelle, 36, 37  
Shibuki, Murasaki, 46  
Shimizu, Isao, 42, 54  
Shirow, Masamune, 30  
Solheim, Jorun, 21, 71, 132, 163, 196,  
210  
Stanley-Baker, Joan, 45, 47  
Strömberg, Fredrik, 38  
Summers, David, 27

## T

Takahashi, Makoto, 59  
Takahashi, Mizuki, 59, 60  
Takahashi, Rumiko, 32  
Takanashi, Mitsuba, 32, 103  
Takehisa, Yumeji, 59, 60  
Tezuka, Osamu, 56, 57, 58, 59, 77,  
173  
Toriyama, Akira, 16

## U

Ubl, Ralph, 27

## V,W

Wallin Wictorin, Margareta, 38

Weil, Simone, 23, 207, 208, 243

Wirgman, Charles, 53

Wittgenstein, Ludwig, 23, 24

Wölfflin, Heinrich, 26, 27, 73, 86

## Y

Yamada, Shutaro, 30, 32

Yoshida, Eri, 98

Yoshiya, Nobuko, 37, 60, 61

Young, Iris Marion, 20, 32, 35, 95,  
109, 110, 130, 140, 192, 193, 208,  
215

## Z

Zweig, Stefan, 67



# *BILDBILAGA*



GOTHENBURG STUDIES IN ART AND ARCHITECTURE

ISSN: 0348-4114

EDITOR: BIA MANKELL

Theses and other studies by members of the Department of Art History  
and Visual Studies of the University of Göteborg

SEND YOUR ORDERS TO:

Acta Universitatis Gothoburgensis

P. O. Box 222

se-405 30 Göteborg

Sweden

Volumes published:

1. BERGSTRÖM, INGVAR, *Interpretationes selectae*. 1978. 54 p. ISBN 91-7346-057-5
2. KRAUSS, ANDRÉ, *Vincent van Gogh. Studies in the social aspects of his work*. 1983. 205 p. ISBN 91-7346-118-0
3. WADELL, MAJ-BRIT, *Evangelicae historiae imagines. Entstehungsgeschichte und Vorlagen*. 1985. 70 p. 292 Abb. ISBN 91-7346-149-0
4. ERIKSSON, YVONNE, *Tactile Pictures. Pictorial representations for the blind 1784–1940*. 1998. 303 p. ISBN 91-7346-329-9
5. NODIN, EVA, *Estetisk pluralism och disciplinerande struktur. Om barnkolonier och arkitektur i Italien under fascismens tid*. 1999. 345 p. ISBN 91-7346-363-9
6. WÄNGDAHL, LARS, *"En natur för män att grubbla i." Individualitet och officialitet i varbergskolonins landskapsmåleri*. 2000. 220 p. ISBN 91-7346-376-0
7. HANNER NORDSTRAND, CHARLOTTA, *Konstliv i Göteborg. Konstföreningen, museisamlingen och mecenaten Bengt Erland Dahlgren*. 2000. 413 p. ISBN 91-7346-378-7
8. EKBERG, MICAEL, *Torben Grut. En arkitekt och hans ideal*. 2000. 332 p. ISBN 91-7346-388-4
9. FREDIN, INGRID, *"I skuggan av Halmstadgruppen". Konstnären Arvid Carlson och Hallandsringen*. 2001. 384 p. ISBN 91-7346-408-2
10. HAMBERG, PER GUSTAF, *Temples for Protestants. Studies in the Architectural Milieu of the Early reformed Church and of the Lutheran Church*. 2002. 371 p. ISBN 91-7346-425-2
11. BORG, RAINE, *Smålands medeltida dopfuntar, Volym 1 – en inventering i komparativ belysning*, 281 p, *Volym 11 – Catalogue raisonné*. 392 p, 2002. ISBN 91-7346-439-2
12. DAHLSTRÖM, PER, *Särlingskap och konstnärsmyt. En text- och begreppsanalys inom den moderna konst- och kunskskapsteorin*. 2002. 320 p. ISBN 91-7346-453-8
13. MANKELL, BIA, *Självporträtt. En bildanalytisk studie i svensk 1900-talskonst*. 2003. 406 p. ISBN 91-7346-465-1

14. ZETTERMAN, EVA, *Frida Kablos bildspråk. ansikte, kropp & landskap. Representation av nationell identitet*. 2003. 371 p. ISBN 91-7346-470-8
15. *Woman Photographers – European Experience*. (eds. Lena Johannesson & Gunilla Knapé). 2004. 384 p. ISBN 91-7346-474-0
16. KRISTOFFERSSON, SARA, *Memphis och den italienska antidesignrörelsen*. 2003. 198 p. ISBN 91-7346-476-7
17. WAGNER, KARIN, *Fotografi som digital bild. Narration och navigation i fyra nordiska konstverk*. 2003. 326 p. ISBN 91-7346-485-6
18. WALLIN WICTORIN, MARGARETA, *Föreningen Original-Träsnitt. Grafik och grafiker på ett tidigt modernistiskt konstfält*, 2004. 448 p. ISBN 91-7346-492-9
19. Stahre, Ulrika, *Beundrad barbar. Amasonen i västeuropeisk bildkultur 1789–1918*, 2004. 340 p. ISBN 91-7346-493-7
20. VIPSJÖ, LARS, *Den digitala konstens aktörer: En studie av datorintegrering i svensk konstundervisning*. 2005. 314 p. ISBN 91-7346-543-7
21. *Akvarellstudier. Om mediet, historien och myterna. / Watercolour Studies. The Medium, the History and the Myths*. (eds. Lena Johannesson & Bera Nordal). 2008. 451 p. ISBN 978-91-7346-598-4
22. NODIN, ANDERS, ”Fosterländska bilder”. *Den svenska historien i 1800-talets illustrerade läromedel, historieböcker och romanfiktio*n. 2006. 286 p. ISBN 91-7346-553-4
23. WERNER, HELENA, *Kvinnliga arkitekter. Om byggpionjärer och debatterna kring kvinnlig yrkesutövning i Sverige*. 2006. 329 p. ISBN 91-7346-571-2
24. HÄIKIÖ, TARJA, *Barns estetiska läroprocesser. Atelierista i förskola och skola*. 2007. 366 p. ISBN 978-91-7346-599-1
25. SI, HAN, *A Chinese Word on Image. Zheng Qiao (1104–1162) and His Thought on Images*. 2008. 270 p. ISBN 978-91-7346-607-3
26. WISTMAN, CHRISTINA, *Manifestation och avancemang. Eugen: konstnär, konstsamlare, mecenat och prins*. 2008. 387 p. ISBN 978-91-7346-608-0
27. ARVIDSSON, KRISTOFFER, *Den romantiska postmodernismen. Konstkritiken och det romantiska i 1980- och 1990-talets svenska konst*. 2008. 452 p. ISBN 978-91-7346-619-6
28. *Contemporary Feminist Studies and its Relation to Art History and Visual Culture*, (eds. Bia Mankell & Alexandra Reiff). 2010. 197 p. ISBN 978-91-7346-647-9
29. KJELLMER, VIVEKA, *Doft i bild. Om bilden som kommunikator i parfymannonsens värld*. 2009. 235 p. ISBN 978-91-7346-659-2
30. PHILPOT, ELIZABETH, *Old Testament Apocryphal Images in European Art*. Göteborg 2009. 399 p. ISBN 978-91-7346-666-0
31. ÅKERSTRÖM-HOUGEN, GUNILLA, *Genesis och metamorfosis. En studie i de nordiska guldbrakteaternas ikonografi*. Göteborg 2010. 137 p. ISBN 978-91-7346-667-7
32. VON ROSEN, ASTRID, *Knut Ströms scenografi och bildvärld. Visualisering i tid och rum*. Göteborg 2010. 221 p. ISBN 978-91-7346-691-2
33. PERSSON, BEATRICE, *In-Between: Contemporary Art in Australia. Cross-culture, Contemporaneity, Globalization*. Göteborg 2011. 255 p. ISBN 978-91-7346-708-7
34. SOMMERLAND, YLVA, *Tecknad tomboy: kalejdoskopiskt kön i manga för tonåringar*. Göteborg. 2012. 251 s, ISBN 978-91-7346-720-9