

# La violencia simbólica a través del cómic: el caso de Estados Unidos y Japón

Lorenzo Teijo, Bruno José

Sociología del Género/Sociología de la Cultura

Universidad de A Coruña

bruno.lorenzo91@gmail.com

RESUMEN. Este trabajo parte de la hipótesis de que los autores y autoras de cómic de cada país representan a las mujeres en sus obras según la imagen que se tiene de las mujeres en cada contexto social. Los cambios en Estados Unidos y Japón en la década de 1980 a todos los niveles (social, económico, político, etc.) provocaron la creación de una nueva forma de presentar la realidad de las mujeres a través del cómic, por lo que es necesario examinar el tratamiento que recibían en ese período y las diferencias que existían entre las mujeres y, por lo tanto, entre los personajes femeninos que se plasmaban en el cómic Estadounidense y Japonés. Tanto en Estados Unidos como en Japón se reproducían implícitamente a través de su cultura, incluso de manera inconsciente, la violencia simbólica contra las mujeres, entendiendo ésta como aquella en la que se reproduce el rol de dominancia del hombre sobre la mujer. En el caso del cómic, de los personajes masculinos sobre los femeninos. Ambas son culturas globalizadoras que han ofrecido durante años a todo tipo de lectores y lectoras de todo el mundo una visión en la que el personaje masculino era siempre dominante en sus diferentes representaciones culturales, en las artes. Dentro de esas artes situamos al cómic, cuyas historias y su interpretación a través de las imágenes es variable, subjetiva y abierta a autores, autoras y lectores y lectoras. La narración secuencial del cómic, a través de la combinación de texto e imágenes, es uno de los instrumentos que estructuran las relaciones sociales que se producen en la realidad, que permite intercambios de experiencias, nociones y la consolidación de la identidad social (individual o colectiva). Los autores y autoras de cómic, igual que los lectores o lectoras, “practican el género” en cada interacción social con los demás, interacciones que se reproducen también en el cómic (visual y guión). La metodología empleada para llegar a estas conclusiones ha sido el estudio de casos, analizar la evolución de personajes femeninos concretos procedentes de las colecciones más representativas y producir un conocimiento inductivo.

PALABRAS CLAVE: cómic, estados unidos, japon, manga, violencia simbólica

## 1. – Las mujeres en el cómic: método de análisis

El cómic tiene una función básica que debe ser la de entretener siempre. Pero además, en el caso de las historias que se han analizado en este trabajo que aquí se comunica, se representa en ellas a las mujeres de una manera u otra, pudiendo obtener a partir de dicho análisis diferentes modelos de mujeres dentro de las historias, diferenciando entre países, géneros, autores y autoras. ¿Pero cómo filtrar toda la información que hay dentro de una historia, y quedarnos con lo que realmente nos interesa? Este objetivo se consigue estableciendo un método de análisis que, a partir de una serie de variables, nos permita identificar el papel que juegan los personajes femeninos en cada obra y compararlo con la realidad que existía en los países en los que se crearon las obras en los que aparecen.

El cómic, tal y como nos explica la investigadora de la Universidad de Salamanca, María Antonia Díaz Balda es un medio de comunicación escrito-icónico pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato, de una historia guionizada, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética (onomatopeyas). Los nombres que recibe son diferentes según los países. En todos ellos, y a pesar de que son necesarios ambos elementos, normalmente es más importante la imagen que el texto, ya que las historias en el cómic pueden existir sin palabras pero no sin dibujos (Díaz, 2011). La imagen hace referencia a una realidad, la representa a través de un mensaje implícito o explícito, en el que intervienen tanto la intención del autor como la experiencia del receptor. El cómic crea de esa forma una iconografía, en el caso que nos ocupa, de las mujeres, cuando lleva la percepción del mundo a un guión y unas imágenes en papel. El papel es lugar de encuentro entre las dos visiones del lector (la realidad y la ficción presentada), siendo los colores elegidos por los autores y autoras un punto importante a la hora de diferenciar una visión de la otra. Esto quiere decir que el parecido que encontramos entre una persona cualquiera, una mujer, y la visión de esa misma mujer en, por ejemplo, un cómic de la *Patrulla-X* es producto de una educación social/cultural, que nos permite justamente encontrar ese parecido. La misma educación social/cultural que el autor o autora pone en juego para realizar sus creaciones, aunque sea de manera involuntaria, llegando en muchas ocasiones a repetir arquetipos de personajes. Al representar personajes con filosofías de la vida en competencia (Norteamérica/Japón), se ofrece una visión más plena y localizada del mundo en el que viven los personajes. Y es esa imagen del mundo la que los lectores y lectoras recordarán (McCloud, 2012).

En este trabajo se ha optado por realizar un estudio de casos que analiza la figura del personaje femenino teniendo en cuenta el autor o autora, el contexto del mundo del cómic en el que se realizó, el contexto social en el que se realizó y su relevancia dentro del universo de ficción y el género en el que se encuadraban. También se han tenido en cuenta las cifras de venta de la época. Todos los títulos se convirtieron en absolutos superventas de la década de los 80, convirtiéndose a su vez en referentes absolutos del cómic mundial de entretenimiento e iniciando una ola globalizadora que llega hasta nuestros días. Ver un comic no es suficiente para interpretar su sentido. Es necesario ir más allá, analizarlo crítica y reflexivamente para entender todo el mensaje que nos quieren comunicar los autores o autoras.

## 2. – Las mujeres en el cómic estadounidense de la década de 1980

Los cambios en la estructura de la sociedad de Estados Unidos, iniciados años antes eran evidentes al inicio de la década de 1980. La composición de la población y los trabajos habían variado mucho. La actividad en el sector servicios se benefició con la accesibilidad y el uso creciente de las nuevas tecnologías. Las pautas demográficas cambiaron debido a todas estas convulsiones. La composición de la familia se modificó también. En este tiempo, numerosos grupos empezaron a participar activamente en la lucha por la igualdad de oportunidades y la continuación de la reivindicación de los derechos civiles para toda la población, independientemente de su orientación sexual o raza. (Departamento de Estado de Estados Unidos, 2008). Por su parte, Ronald Reagan, un joven político de Illinois, consiguió aunar las dos tendencias del partido republicano y llegar a la presidencia en 1981. Estados Unidos entró así en los primeros compases de los 80 en uno de los periodos más largos de crecimiento económico sostenido desde la Segunda Guerra Mundial. En las elecciones presidenciales de 1988. Ronald Reagan dejó vacante el cargo al haber cumplido los ocho años máximos de mandato, sustituido por el vicepresidente George H. W. Bush (Collins, 2007).

En primer caso de estudio en este apartado se conoce como La Primera Mujer MARVEL en la Primera Familia MARVEL. Así podría definirse a Susan Storm Richards, el primer personaje femenino que Stan Lee y Jack Kirby crearon en el Universo Marvel. Su primera aparición data del año 1961, en el *Fantastic Four #1* el cómic que sentaría las bases de lo que es hoy uno de los mayores universos de ficción jamás creados. Susan se comportaba, o mejor dicho, hacían que se comportase, como el modelo perfecto de las mujeres de la época. Es un modelo de mujer que podemos ver en series de televisión ambientadas en los años 60-70, como *Mad Men*, feliz ama de casa, experta en homear, dulce y madre amantísima. Pero todo cambió en 1979 cuando el artista canadiense John Byrne realizó un acercamiento a la serie. Byrne hizo destacar a la Chica Invisible, mostrando facetas de sus poderes nunca vistas, y sobre todo, destacando su papel como mujer dentro de un grupo compuesto únicamente por hombres, y dentro de un Universo Marvel en el que las super-chicas no tenían, ni mucho menos, el espacio que merecían. Sus poderes crecen, se reivindica como héroe, y también lo hace como madre y como esposa, esposa moderna, que no solo asentía y servía como complemento a su marido. También podía desarrollarse por sí misma y vivir aventuras propias. El punto de inflexión definitivo de Susan en la colección y en su trayectoria vendría de la mano de este autor. La protagonista, que se había quedado embarazada en el transcurso de sus aventuras, sufrió en sus carnes una de las tragedias más grandes que puede sufrir una mujer: la pérdida de un hijo. La vida de Susan a partir de entonces, siguió una espectacular secuencia en la que se desarrollaban todo el proceso de duelo y de auto-reparación personal que necesitaba el personaje después de una traumática experiencia como esa, simbolizada en la adopción del nombre Mujer Invisible, desterrando para siempre el título de Chica Invisible.

A finales de los 70 y principios de los 80 un joven autor llamado Frank Miller llegó a Daredevil, una colección a punto de cancelarse por las bajas ventas. Con sus influencias del cómic ja-

ponés cambió de arriba a abajo la colección, situándola como un título de culto. Unos de sus climas creativos llegó con la creación de Elektra, que apareció por primera vez en *Daredevil vol.1 #168* (1981). Guión y dibujo de Frank Miller). Reelaboraba un arquetipo convencional, Miller lo abría a nuevas posibilidades, como el conflicto intercultural o la investigación de la mística tradicional del código ético de los samuráis. Por otro lado, Miller, gran aficionado a la mitología e historia griegas, llama a su personaje igual que al de la tragedia griega, con lo cual se puede adivinar la motivación y sentimientos del personaje (en psicología se conoce como complejo de Electra a la versión femenina del complejo de Edipo). Elektra es también el modelo que adoptaría la denominada “mujer fatal” en MARVEL Cómics a partir de su aparición. Teniendo en cuenta todos estos elementos, el hecho de que Miller acabe con su creación, asesinada a manos del mayor enemigo de Daredevil pone de manifiesto la iconicidad de la mujer de Miller, y la iconicidad de este tipo de modelo de mujer, auténtica mezcla cultural de principios de los años 80. Icónico por la forma en la que se realiza, con una de las composiciones de página más recordadas de la historia, e icónica indiscutiblemente porque es el efecto que provoca en el protagonista de la serie.

Cuando el británico Christopher Claremont nació poco sabían sus progenitores o él mismo lo que años después su llegada al mundo significaría para el mundo del cómic norteamericano en general, y de los superhéroes y *La Patrulla-X* de MARVEL Comics en particular. Claremont era (y es) un autor con una preocupación social enorme, y muy al tanto siempre de los movimientos sociales estadounidenses, de las modas, y de los temas que interesaban y por los que se movían las personas. Todo ello se reflejó a lo largo de sus 17 años en la cabecera mutante, que se convirtió no solo en lo más vendido de la compañía, también en una franquicia con más de 3 series interconectadas, formando su propio Universo dentro del Universo Marvel. Desde el principio, ya antes del inicio de la década de los 80, las mujeres de Claremont, las Mujeres-X, cobraron especial importancia en sus historias. Uno de los más destacados personajes fue Tormenta, que se convirtió a lo largo de esta etapa en la primera líder del equipo. Tormenta, igual que Claremont, era una inmigrante (en su caso Africana). Echaba de menos su tierra, en la que estaba consideraba como una diosa. En los Estados Unidos se sentía oprimida, lejos del contacto con la naturaleza. Tormenta tiene un marcado carácter feminista, ecofeminista, defensora de una sociedad perfecta en la que las mujeres viven sin opresión, lo que implica la construcción de una sociedad ecológica en la que se favorece el uso de tecnologías más respetuosas con el medio ambiente. Pero el ecofeminismo no es a la única corriente, movimiento social y cultural al que Tormenta se adscribió a lo largo de la etapa de Chris Claremont en la colección de *La Patrulla-X*. Claremont nos presentó a lo largo de los primeros años de Tormenta en los *X-Men* diversas situaciones en las que demostraba que el personaje no estaba muy cómodo siguiendo el modo de vida y las tradiciones occidentales. Un hecho que derivó de su ecofeminismo, a una actitud más proactiva y en cierto modo violenta en 1983, cuando Claremont, junto al dibujante Paul Smith, hicieron que Tormenta adoptase la estética y los valores del movimiento *punk*.

### 3. – Las mujeres en el cómic japonés de la década de 1980

Japón en la década de los 80, el periodo final de la denominada *Era Shōwa* (“periodo de paz ilustrada”) no se puede entender sin conocer algunos aspectos previos. En la década de 1960 Japón estaba por encima de prácticamente todas las naciones de Europa Occidental en lo que PIB se refiere, y seguía a Estados Unidos como potencia industrial mundial. En el ámbito político, a lo largo de toda la década de 1970 fueron muy frecuentes los cambios de gobierno, consecuencia de la aparición de facciones dentro del partido mayoritario (Karam, 2007). A principios de los 80 Japón hizo frente a la congestión urbana, a la contaminación ambiental como consecuencia de la industrialización y a la baja productividad de la agricultura. Estos temas fueron explotados en muchas representaciones artísticas de autores y autoras japonesas, en especial el interés por la naturaleza que, al igual que sucedía en los Estados Unidos es un tema recurrente en la bibliografía del *manga* del país nipón de la década. Fue en la década de los 70 en pleno *boom* económico, con la incipiente globalización, cuando las mujeres japonesas comenzaron a tener un protagonismo real en el desarrollo del país. No sólo porque se produjo su entrada masiva en el mercado laboral, sino también porque el mercado se dio cuenta de su capacidad de consumo (como amas de casa y como trabajadoras). Esto tuvo como consecuencia la aparición de una gran cantidad de movimientos feministas durante los años 80, muchos de los cuales han desaparecido en la actualidad. A pesar de eso, como todo parece indicar por las fechas, la segunda ola feminista en los Estados Unidos tuvo un impacto en muchos otros países, e inspiró el aumento del activismo también Japón (Karam, 2007).

La cultura de Japón es el resultado de un proceso que supone la unión de diversos acontecimientos históricos. Esto hace que estemos ante una cultura distinta a otras culturas de la zona. En Japón, las relaciones personales están muy influenciadas por las ideas de “honor”, “obligación” y “deber”, conjunto conocido como *giri* y que representa una costumbre diferente a la cultura individualista y liberal de los países occidentales. Reflejan las ideas del presente, pero constantemente con una conexión al pasado y a su historia. (Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón, 2010). Y eso es algo que se puede apreciar también en una de las formas culturales más importantes del país nipón: el *manga*. El *manga* es sobre todo un producto comercial enfocado a obtener un beneficio económico más que una manifestación artística, por lo que se crea teniendo muy claro quién es el público objetivo, qué es lo que le gusta a este público, cuál es su psicología y qué es lo que busca al adquirir el producto, producto especialmente de la idiosincrasia mental del pueblo japonés. Por todo ello, la narrativa de los títulos *Shojo*, dirigidos a las chicas, es especialmente absorbente y distinta del cómic occidental. Los “combates del corazón” son emocionales, no físicos, se producen internamente, todo a través de efectos expresionistas para sugerir emoción o por la transformación exagerada de cuerpo entero. La técnica del *Shojo* invita a los lectores y lectoras a participar en las vidas emocionales de los personajes, no solo a observarlos y seguir sus aventuras. Mientras, en los títulos *Shonen* las emociones pueden desatarse igualmente (como las caras de sus protagonistas nos recuerdan constantemente) pero la sensación de participación es física, (McCloud, 2012).

Creado por Akira Toriyama, *Dragon Ball* presenta las aventuras de Son Goku desde su infancia hasta su edad adulta. En ese período el joven se somete a un entrenamiento de artes marciales, y explora el mundo en búsqueda de siete objetos legendarios conocidos como las Dragon Balls. *Dragon Ball* es, independientemente de su enorme éxito, un *shonen manga* con todos los tópicos del género, con una presencia mínima de las mujeres a lo largo de la colección. Por ejemplo, Chi-Chi, la mujer de Son Goku, es representada como el arquetipo de mujer japonesa, servicial, cuidadora, amante, y ama de casa. Otro personaje femenino que destaca al menos mínimamente entre tanto "superhombre", por su carácter y el apoyo técnico que presta a los protagonistas es Bulma. Su nombre proviene de una deformación del inglés *bloomers* (*burūmā*, bragas en japonés), lo que unido al estilo de sus intervenciones en algunos de los primeros números de la colección denota el carácter sexualizado del personaje en estos inicios. Posteriormente tampoco recibiría un tratamiento mejor, quedando relegada siempre a un segundo plano. Toriyama repetiría estos arquetipos procedentes de su primera y exitosa obra *Dr. Slump* que se publicó entre 1980 y 1984.

La figura de la chica como objeto de deseo del o de los protagonistas es un argumento muy recurrente en la historia de los *shonen manga*, pero un ejemplo contrario al de *Dragon Ball* lo encontramos en una obra de Hayao Miyazaki publicada entre 1982 y 1994 y titulada *Nausicaä del Valle del Viento*, con una alta relación con el mundo feminista y ecologista, muy en la línea a su vez del estilo de este característico autor. Nausicaä, basada levemente en princesas de la mitología griega (elementos mitológicos parecidos a los que acompañaron a la creación de Wonder Woman), es una amante de la paz y la vida. Al igual que el caso de la *X-Men* Tormenta en el cómic norteamericano, el movimiento ecologista se representa en el cómic japonés y en su adaptación animada de la mano de Miyazaki en este personaje.

En el *manga* humorístico también tenemos algunos ejemplos de representación de las mujeres. En 1987 la exitosa autora Rumiko Takahashi comenzaba *Ranma Nibun No Ichi* (*Ranma ½*). Esta serie continuaba con la clásica fórmula de comedia romántica que llevó a Rumiko a la fama en sus anteriores obras, aunque en esta ocasión decidió incorporar las artes marciales como parte de la historia. Uno de sus personajes principales es Akane, que no se ha llevado nunca muy bien con ningún hombre, y que no está dispuesta a celebrar una ceremonia en contra de su voluntad con un muchacho al que ni siquiera conoce. A partir del instante en el que se encuentran y se establece el acuerdo, la vida de ambos jóvenes estará unida no sólo por el pacto de sus padres, sino también por la obligatoriedad de trato hacia los hombres, derivada de la tradición japonesa de contraer matrimonio con aquella mujer a la que vieses despojada de sus ropas, como se muestra con mucho humor en los primeros capítulos de la serie. Los planes de Rumiko Takahashi de representar a la mujer japonesa de la época a través de sus creaciones no se quedaron ahí. Además de Akane, en *Ranma ½* hay una serie de personajes femeninos que muestran diversas facetas de la sociedad del momento.

Otro *manga* que reflejó perfectamente la situación y cambió, un avance, en el papel de las mujeres en la sociedad fue *Los Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*), otro de los grandes éxitos

de los 80 gracias a la fuerza que desprendían las páginas de su creador, Masami Kurumada. El personaje femenino más relevante es Marin de Águila, la maestra de entrenamiento del protagonista. No llega al nivel de la mujer fatal que podemos ver en el cómic occidental, pero es perfectamente un modelo a medio camino entre el personaje femenino típico del *manga* y alguien como Elektra Natchios. Marin no revela nunca su rostro, ya que siempre se ocultaba detrás de la máscara que le había sido impuesta. Es una sutil pero evidente relación con la prohibición en Japón de que las mujeres pudiesen acceder a determinados ámbitos en la sociedad, y también a algunas ropas tradicionales utilizadas en otras partes del mundo que son impuestas a través de la cultura o de la religión a las mujeres, como es el caso del *burka* en algunos países árabes o islámicos.

#### 4. – Conclusiones

Si hay algo que se debe destacar en estas conclusiones, por encima del resto de aspectos, es que no existe una regla única que defina al mundo del cómic. Como arte, el cómic es variable, subjetivo, abierto a interpretaciones tanto de lectores y lectoras como de autores y autoras. Y esto sirve también para los temas (sean sociales o no) de los que tratan sus historias.

Las mujeres en los primeros años de MARVEL Comics eran personajes secundarios a la sombra de los héroes varones, siempre por debajo de ellos en protagonismo y poder. En décadas posteriores y especialmente en los años 80, llegamos a una época en la que comienzan a despuntar unos autores y autoras que crecieron con esas historias, pero que también estaban inmersos en un mundo que comenzaba poco a poco su globalización, en el que el intercambio cultural, de información, de ideas políticas y de tendencias, estaba a la orden del día. Supieron plasmar todos esos cambios sociales, representar la realidad de América y del mundo y ofrecer en sus historias, esta vez sí, unas mujeres tridimensionales, que ganan en profundidad y carácter. Todo en un momento en el que el feminismo y todos los movimientos relacionados con la reivindicación de las mujeres asimilaban los cambios producidos durante la década anterior, y se embarcaban en la recta final de la segunda ola feminista que por desgracia comenzaría poco después a perder algo de fuerza, diluida en los constantes debates sobre la sexualidad de las mujeres. Con ello, la violencia simbólica se disminuyó en un medio que estaba enfocado fundamentalmente a jóvenes. Al mismo tiempo se producía un auténtico *boom* del *manga* japonés a nivel internacional, sin perder la esencia y las señas de identidad de este arte. Al analizar cómo se representan las mujeres en las obras se establece una relación entre la figura femenina ficticia y el papel real de la mujer en la sociedad. Se puede ver claramente la lucha por la igualdad y la justicia reflejados en los actos que estos autores y autoras escriben para sus personajes. Puede que ellos no fuesen conscientes, igual que los norteamericanos, de esa reproducción del contexto social que realizaban reproduciendo una realidad, pero estaban reafirmando la identidad social de las mujeres en ese momento concreto. Los autores y autoras son capaces de adaptarse a las nuevas tendencias y cambiar el papel de la mujer en el *manga* progresivamente. A finales de los años 80 se inició un cambio

que en estos momentos continúa hacia la normalización de la mujer en el *manga*, y que pasa sobre todo por la superación de las barreras entre las diferentes temáticas del cómic japonés

Los autores y autoras de cómic, igual que los lectores y lectoras, aprenden, "practican el género" en cada interacción social con los demás, una práctica que se reproduce de manera involuntaria como ocurre también con la violencia simbólica. En el curso de un día reproducimos socialmente el género en miles de acciones menores, con nuestras familias, en nuestro trabajo o con amigos y amigas. Este mismo proceso nos ayuda a comprender el género como institución social que se crea y recrea en nuestra interacción con los demás y se produce también en el cómic a todos los niveles: tanto a nivel visual, como a nivel de guión. Todo producido por el contexto y el mundo en el que vivimos.

Las lectoras y las autoras de cómic han existido siempre. Su manera de entender este arte, su diversidad, son un factor importantísimo, que debería tenerse en cuenta para el futuro del medio. Una concepción diferente que va desde lo artístico hasta lo social. Es necesario que las mujeres comiencen a reivindicar aún más su lugar dentro de la industria, demostrando que el cómic debe ser un medio que puede permitir aumentar la visibilidad de colectivos y organizaciones, de minorías sobre las que debemos poner nuestro foco de investigación. La influencia del arte, la literatura, el cine, la estética y la cocina japonesa en los Estados Unidos ha sido constante en las últimas décadas, y todo parece indicar que lo seguirá siendo en el futuro. Lo cierto es que el aspecto cultural es solamente un reflejo, entre otros, de la manera en que las relaciones Estados Unidos-Japón son entendidas. Las obras de arte tienen la oportunidad expresar esos valores, y nosotros tenemos la capacidad de analizarlas.

## Bibliografía

**Collins, Robert M.** (2007) *Transforming America: Politics and Culture During the Reagan Years*, Columbia University Press

**Departamento de Estado de Estados Unidos** (2008) Reseña de la Historia de Estados Unidos. Capítulo 14: *El nuevo conservadurismo y un nuevo orden mundial*. Consultado en la web el día 05/07/2014 <http://photos.state.gov/libraries/argentina/8513/ushistory/RHEUCap14.pdf>

**Díaz Balda, María Antonia** (2011). *El cómic feminista: Un poco de historia*. Universidad de Salamanca. Consultado en la web el día 05/07/2014 [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/112914/1/DGL\\_DiezBalda\\_comic.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/112914/1/DGL_DiezBalda_comic.pdf)

**Karam, Verónica.** (2007) *HISTORIA DE JAPÓN*, Universidad Nacional Autónoma de México. Consultado en la web el día 05/07/2014 <http://www.mexicodiplomatico.org/>

**McCloud, Scott** (2012) *Hacer Cómic: Secretos Narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*; Astiberri Ediciones

**Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón** (2010). Consultado en la web el día 05/07/2014 <http://www.eumed.net/rev/japon/>

Esta comunicación es una adaptación del trabajo del autor, tutorizado por Rosa Cobo Bedía. Lorenzo Teijo, Bruno José (2013) Modelos de mujer en el cómic norteamericano y el manga japonés en los años 80. Universidade da Coruña. Facultade de Socioloxía. Se puede consultar en la web <http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/11752>.