



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: La representación de los superhéroos en las series de animé: una mirada semiótica

Autores (en el caso de tesis y directores):

Noelia Bellucci Flammini

Mónica Kirchheimer

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2017

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL**

TESINA DE LICENCIATURA

***La representación de los superhéroes en las series de animé:
una mirada semiótica***

Noelia Bellucci Flammini
DNI 30.289346
noelia.bellucci@outlook.com.ar
Tutora: Mónica Kirchheimer
Diciembre 2016

Índice

Introducción.....	4
Objetivos.....	5
Marco teórico, metodología y corpus.....	8
El animé en la TV Argentina: la animación que elegimos no mirar / El animé en la TV Argentina: auge y caída	10
<i>La primera avanzada</i>	10
<i>La época dorada</i>	10
<i>La caída.....</i>	11
<i>La animación que nos quedó</i>	12
Para entender al animé	14
<i>Animé: el nombre de una diferencia</i>	14
El <i>animé</i> como lenguaje.....	15
<i>La herencia de la 2GM</i>	16
<i>La economía expresiva del animé.....</i>	18
El verosímil en el <i>animé</i> : todo lo que usted siempre quiso ver y los dibujos animados americanos no se atrevieron a mostrarle.....	23
<i>Animación antes que dibujitos animados.....</i>	25
<i>Las profundidades de la paleta de grises: una psicología de personajes compleja y ambigua</i>	26
<i>No happy endings</i>	28
Superhéroes en el animé (?)	32
¿Existen los superhéroes en el animé? Algunas consideraciones sobre la elección del corpus	32
Superhéroes colectivos: más que la suma de las partes.....	34
Boys don't cry? Donde el modelo del héroe macho no existe.....	36

Héroe y superhéroe: hacia una definición de “superhéroe” / Qué hace un superhéroe? El heroísmo en tanto rol	39
Antagonistas del superhéroe: Mucho más que “los malos”	42
Superhéroes por casualidad? Causas y objetos del heroísmo	45
¿De dónde obtienen su poder?	47
Simples mortales: el superhéroe y su cotidianeidad	49
El superhéroe y su sociedad	50
Estructura del Relato	52
Recorrido y final del camino del héroe	58
¿Para quién son los animé de superhéroes?.....	61
Conclusiones y reflexiones finales.....	64
Bibliografía.....	70

Introducción

El presente trabajo parte de un interés personal que se convierte en una pregunta analítica que ya otros han transitado: ¿por qué (a algunos) nos gusta tanto el *animé*¹? ¿Qué nos seduce? ¿Qué nos atrapa? ¿Por qué lo sentimos tan diferente? ¿Qué encontramos allí de especial que no encontramos en otras producciones animadas?

Una aproximación posible y sin duda necesaria para encontrar las respuestas a estas preguntas es el análisis de la configuración y elementos presentes en estos discursos así como de su propuesta enunciativa. El modo de abordaje y principal marco teórico interpretativo de nuestro trabajo será el análisis semiótico del corpus seleccionado, en base a sus rasgos constitutivos retóricos, temáticos y enunciativos (las definiciones correspondientes a estos conceptos se presentan más adelante, en el apartado metodológico).

Para empezar a construir nuestro objeto de estudio es necesario rastrear los orígenes de la popularización del animé en nuestro país. En la década del '90, se produjo un importante crecimiento de la oferta de televisión por cable y comenzó a haber una amplia oferta de canales dedicados a emitir series de animación. Entre 1990 y 1996 comenzó a emitirse en el país media docena de canales de animación dirigidos a un público eminentemente infantil: *The Big Channel, Magic Kids, Cartoon Network, Fox Kids, Nickelodeon, Discovery Kids*; más un canal de animación con un perfil más adolescente – joven-adulto: *Locomotion*. Este fenómeno permitió la apertura de las pantallas locales a una gama más variada de series animadas: puntualmente, se produjo el desembarco de una gran cantidad de animaciones de origen japonés (*animé*).

Esta situación se mantuvo hasta bien entrada la primera década de los 2000, con el animé aumentando en popularidad, variedad de géneros emitidos y cuota de pantalla. Vanina Papalini (Papalini, 2006) hace referencia a un fenómeno ya presente desde la década del '80: la retracción de los superhéroes tradicionales norteamericanos y a su contraparte: el vuelco en las preferencias del público infantil y adolescente hacia las producciones niponas. Sin embargo, desde mediados de los 2000 comienza a producirse un retraimiento del animé, junto con un reacomodamiento de las señales dedicadas a animación y un cambio en el estilo de programación de las mismas.

Atendiendo a este fenómeno resulta interesante observar cuáles son las características particulares de estas series niponas, que supieron constituir una alternativa potente en la

¹ Se designa con el nombre "animé" a las producciones animadas de origen Japonés.

pantalla local frente a la animación norteamericana que la había dominado tradicionalmente. Nos proponemos entender en qué medida el animé implicó un reacomodamiento de la oferta de animación y hasta qué punto ha dejado huellas en el tipo de animación y entretenimiento infantil y adulto que se emite y consume actualmente. Al mismo tiempo, la observación de cierto paralelismo entre la curva de la cuota de pantalla de los animé, desde su primer estallido en los '90 hasta su clímax y apogeo en los 2000, y la evolución de las señales dedicadas a animación permitiría tomar la historia del animé en la pantalla argentina como indicio y síntoma de toda una concepción en torno a la animación, el rol que se le asigna y aquello que se permite mostrar en las pantallas locales a través de este lenguaje.

Objetivos

En este contexto nos proponemos analizar la representación de los superhéroes en series de animé. De entre los numerosos tipos de relatos / producciones animadas, los de superhéroes constituyen una clase particular, en la que un individuo o grupo de individuos dotados de algún tipo de poder extraordinario debe proteger su mundo de alguna clase de peligro o fuerza maligna. Independientemente de las variables inherentes a cada serie, esta sucinta caracterización ya dirige nuestra atención hacia algunos de los elementos que serán relevantes en nuestro análisis:

- Cómo se conforma el superhéroe?
- De qué índole es el enemigo o amenaza?
- Cómo es la sociedad en la que vive este superhéroe?
- Cómo se inserta el superhéroe en su sociedad?

La respuesta a estas preguntas iniciales, y a otras que irán surgiendo en el curso del análisis, no sólo nos permitirá arribar a una caracterización precisa de los discursos bajo estudio, sino que nos hablará de una particular cosmovisión presente en los animé. Sabemos que las posibles entradas para entender dicha cosmovisión no se agotan en este tipo de relato², pero elegimos los animé de superhéroe en tanto consideramos que son especialmente apropiados para analizar el tipo de sociedad representada y el tipo de defensores en los que dicha sociedad confía.

² Sólo por mencionar algunos y acaso los más populares, los animé que abordan el desarrollo de la tecnología y sus implicancias para el ser humano y su sociedad, y los de corte ecológico o que tratan la relación del hombre con la naturaleza, constituyen otras tantas entradas válidas para vislumbrar la cosmovisión presente en el animé.

Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras (1949)* postula que los diversos relatos heroicos que una cultura produce son reactualizaciones de su particular mitología y visión del mundo. La finalidad de tales relatos es la transmisión de ciertos patrones y arquetipos que resultan válidos para la solución de aquellos traumas y dificultades que dicha sociedad considera relevantes. Así, “la primera misión del héroe es (...) presentar combate a los demonios infantiles de cada cultura local y llegar hacia la experiencia y la asimilación no distorsionada de las que C. G. Jung ha llamado ‘imágenes arquetípicas’” (Campbell, 1949, p24). Haciendo un paralelismo con el rol de los sueños como mecanismo simbólico de visualización y resolución de conflictos, este autor nos dice que “el sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado. (...) En el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad” (Campbell, 1949, p25-26).

En esta misma línea, Mabel Tassara, en *El relato en la cultura y los medios* señala que “los relatos populares cuentan éxitos o fracasos que coronan las acciones del héroe y dan legitimidad a instituciones de la sociedad (mitos), o representan modelos felices o desgraciados de integración en las instituciones (leyendas, cuentos). Permiten definir los criterios de competencia en la sociedad donde se cuentan, y valorar a partir de esos criterios las actuaciones que se realizan o pueden realizarse en ellos. Por otra parte ponen al alcance del receptor el saber que la sociedad posee hasta ese momento sobre el universo, los ciclos de la naturaleza, la flora y fauna, etc.”.

Nos proponemos entonces analizar la configuración de los superhéroes en el animé como una forma de acercamiento hacia una sociedad regida por valores que intuitivamente percibimos como diferentes a los nuestros y de los que creemos que existen huellas rastreables al día de hoy en nuestra cultura y nuestro entretenimiento. Para ello intentaremos ver en estas mitologías animadas modernas la cara de los demonios que acechan el mundo y de los salvadores con que podemos contar desde la perspectiva oriental. Analizaremos entonces diversas series de superhéroes de animé poniendo el foco, por un lado, en el modo de constitución y particularidades de esta “superheroicidad” a nivel del individuo-personaje y, por otro, en el vínculo del superhéroe con su sociedad, siempre en el plano intradieético³.

Partiremos desde algunas consideraciones que darán un marco interpretativo general a las inquietudes propuestas, para luego avanzar sobre una serie de entradas analíticas, cada

³ Las relaciones intradieéticas son todas aquellas que se desarrollan al interior del relato. En el caso de la relación del superhéroe con su sociedad estamos refiriéndonos siempre al vínculo del superhéroe con la sociedad en la que él habita, es decir, con el mundo construido en el discurso. No nos encargamos en el presente trabajo de la recepción social de los animé analizados.

una enfocada sobre un aspecto del objeto de estudio, que nos permitirán armar “el rompecabezas” de los superhéroes en el animé. Es así que el desarrollo se organizará en tres grandes módulos:

1. **Evolución del animé en la TV local:** una periodización de las señales destinadas a animación en la TV paga local y de la participación del animé en ellas.
2. **Introducción al mundo animé:** un breve recorrido por la historia del surgimiento del *manga* (comics japoneses: al comienzo todos los animé eran transposiciones de comics) y el animé, sus modos y condiciones de producción; así como una descripción de sus principales rasgos. Este módulo dedicado al animé en general nos proporcionará un marco de comprensión para nuestros animé de superhéroes.
3. **Desarrollo del análisis de la representación del superhéroe en el animé:** a partir de un corpus seleccionado y representativo, junto con referencias a un corpus de control más amplio, analizaremos la configuración de estos discursos (los animé de superhéroes) y del tipo de superhéroe representado. Durante el desarrollo del análisis se tomarán diferentes teorías y conceptualizaciones sobre la figura del héroe, que servirán de referencia teórico-metodológica. La consideración de nuestro corpus bajo la óptica de dichas teorías nos permitirá contrastar e iluminar diferentes aspectos de los animé de superhéroes, que en última instancia nos llevarán a caracterizarlos y entenderlos de forma completa en su particularidad.

Las entradas analíticas abordarán:

- a. La posibilidad de una identificación apriorística del género “animé de superhéroes”
- b. Lo individual vs. lo colectivo en este tipo de relatos
- c. El modelo masculino tradicional dominante
- d. El superhéroe en tanto rol
- e. Los antagonistas
- f. Las causas y objetos del heroísmo
- g. Los poderes del superhéroe
- h. La cotidianidad del superhéroe
- i. La sociedad del superhéroe y su relación con ella
- j. La estructura del relato
- k. El final del camino del superhéroe de animé
- l. La propuesta de espectación configurada

Este recorrido nos permitirá comprender nuestro objeto de estudio en profundidad y trazar hipótesis que podrían ser el punto de partida para subsecuentes análisis que complementen el nuestro, tanto desde diferentes perspectivas sobre el animé, como desde una perspectiva análoga pero enfocada hacia los seriales de superhéroes animados norteamericanos. Al mismo tiempo nos permitirá dar los primeros pasos hacia la comprensión de lo que creemos significó un momento de crisis y cambio de paradigma en relación a los superhéroes representados en las pantallas, tanto chicas como grandes. Finalmente, y a pesar de que exceda en mucho las ambiciones del presente trabajo, entender qué fue lo que dejó de lado la pantalla animada local será indicativo del rumbo que la misma eligió seguir.

Marco teórico, metodología y corpus

El abordaje elegido para el presente trabajo es de carácter socio-semiótico, adscribiendo a los postulados de Eliseo Verón (1976-1980) como marco teórico fundamental. Entendemos que “toda producción de sentido es necesariamente social (...) y todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido” (Verón, 1976-1980, p. 125). Dicha producción de sentido se hace evidente en lo social y a través de la *circulación* de los discursos entre sus *condiciones productivas (de producción y de reconocimiento)*. Buscaremos en el corpus de series seleccionado las *marcas* de dicha *circulación* a partir del análisis semiótico de los discursos en sus tres niveles: retórico, temático y enunciativo; y el análisis estructural del relato. Siguiendo a Oscar Steimberg:

- Entendemos la dimensión retórica “no como un ornamento del discurso, sino como una dimensión esencial a todo acto de significación’ (C. Bremond), abarcativa de todo los mecanismos de configuración de un texto que devienen en la ‘combinatoria’ de rasgos (Durand) que permite diferenciarlo de otros” (Steimberg, 1993, p 44).
- Llamamos “dimensión temática a aquella que en un texto hace referencia (Segre) a ‘acciones y situaciones según esquemas elaborados de representabilidad históricamente elaborados y relacionados, previos al texto’. El tema se diferencia del contenido específico y puntual de un texto por ese carácter exterior a él, ya circunscripto por la cultura” (Steimberg, 1993, p44).
- Definimos como ‘enunciación’ al “efecto de sentido (...) por los que en un texto se *construye* una situación comunicacional (...) La definición de esa situación puede

incluir la de la relación entre un 'emisor' y un 'receptor' implícitos, no necesariamente personalizables" (Steimberg, 1993, p 44).

Por otra parte, entendemos en el análisis estructural del relato en el sentido en que lo hace Roland Barthes al plantear que "o bien el relato es una simple repetición fatigosa de acontecimientos ..., o bien posee en común con otros relatos una estructura accesible al análisis. (...) Es evidente que el discurso ... está organizado y ... tiene sus unidades, sus relgas, su 'gramática'" (Barthes, 1982, p 8-9).

De forma complementaria, recurriremos a las teorizaciones de diferentes disciplinas acerca del héroe, a fin de enriquecer nuestra comprensión sobre el modo de representación de los superhéroes en las series de animé. De este manera, partiendo del análisis estructural del relato, entenderemos a los superhéroes en tanto personajes y actantes para luego completar este abordaje con la teoría psico-social de Joseph Campbell (1949) y con la mirada de la teoría cinematográfica acerca de la constitución del héroe clásico.

El recorrido inicial por la historia del manga y el animé y su puesta en relación con las características retóricas, temáticas y enunciativas observadas en nuestro corpus de análisis, así como la puesta en relación de estas con las teorías complementarias mencionadas, nos permitirá dar cuenta del doble triángulo de la semiosis social postulado por Eliseo Verón (1976-1980).

El corpus de análisis elegido son las series *Evangelion*, *Dragon Ball Z* y *Sailor Moon*. Los porqué de la elección de estas series son en sí mismos parte de nuestro análisis y serán desarrollados más en profundidad en apartados subsiguientes. Sin embargo, baste anticipar aquí que obedece una triple justificación:

- Su nivel de popularidad
- Su variedad en términos de género (al interior del sistema de géneros del animé)
- Su variedad en cuanto a tipos de superhéroe colectivo

El animé en la TV Argentina: la animación que elegimos no mirar / El animé en la TV Argentina: auge y caída

Como señaláramos anteriormente, la popularización del animé en nuestro país se produjo en los años '90, de la mano de la expansión de la TV paga y de la proliferación de señales dedicadas a emitir exclusivamente animación. En este contexto de florecimiento de la oferta de productos animados, la pantalla de cable local se presentaba como un espacio generoso en el cual había lugar para todo tipo de géneros animados, destinados a una variedad cada vez más grande de públicos. Durante aquella década, el crecimiento de la cuota de pantalla del animé fue incrementándose paralelamente al número de señales animadas.

La primera avanzada

Cablin, creado en 1988 por VCC SA (hoy Cablevision), fue el primer canal infantil de la época. Si bien no se dedicaba enteramente a emitir animación, esta cumplía un rol importante en su grilla. Cablin a lo largo de su historia emitió series de animé como Robotech, Sailor Moon, Meteoro, Fuerza G y Los Caballeros del Zodíaco. The Big Channel, de PRAMER, que comenzó a emitirse en 1990, fue el verdadero pionero 100% animado. Entre 1990 y 1995, esta señal emitió algunos pocos clásicos del animé como Robotech. A partir de 1995, la oferta de animé de este canal creció al tiempo que salía al aire Magic Kids, también de PRAMER, con una oferta de animé mucho más amplia en su programación regular. Mientras que en 1993, hizo su aparición Cartoon Network, de Turner, otro canal exclusivamente de animación y dedicado al público infantil.

La época dorada

Luego de este primer impulso, tanto para las señales animadas como para el animé, la década transcurrida entre 1995 y 2005 fue una fase de consolidación y profundización de la tendencia. En estos años aparecieron nuevas señales y aumentó considerablemente la importancia de los animé, lo cual se hizo evidente en las grillas de todos los canales de animación no sólo a través de las series integrantes de la programación regular, sino también de programas y segmentos de dedicación exclusiva.

Entre 1998 y 2005, Magic Kids tuvo al aire *El Club del Animé*, un programa de producción propia que comenzó como segmento de emisión "maratónica" de series de animé (programas de dos horas y cuatro capítulos cada uno) en las madrugadas de los fines de semana, para luego convertirse en un programa informativo de animé, de media hora y con

mayor producción. En 1996 comenzó a emitirse Fox Kids, dedicado al público infantil y casi exclusivamente a series de animación, que luego se convertiría en Jetix en 2004. Fox Kids y Jetix emitieron *Invasión Animé* entre 2001 y 2006. Cartoon Network emitió en el horario Prime Time *Talisman*, un segmento que no se dedicaba exclusivamente al animé, pero en el que se emitieron shows como *Sakura Card Captors* y *Pokémon*; y luego *Toonami*, segmento sí plenamente animé, entre 2002 y 2007.

Paralelamente, en 1996 comenzó a emitirse la señal Locomotion, un hecho sin precedentes en la pantalla local, pues se trataba de un canal dedicado exclusivamente a la animación pero dirigido a un público eminentemente no infantil, sino adolescente-adulto. Esta señal continuó en el aire hasta 2005, con una importante porción de su programación dedicada al animé. La desaparición de Locomotion no marcó un retroceso del animé, sino, por el contrario, un hecho ilustrativo de la importancia que la animación nipona estaba tomando en la escena latinoamericana y local: Locomotion se convirtió en Animax, señal dedicada exclusivamente a la emisión de animé.

La oferta de canales dedicados a animación se completaba con otros en los que el animé no tuvo espacio, pero que resultan indicativos del auge de este tipo de señales. Nickelodeon, de Viacom y Televisa, comenzó a emitirse en 1996 y sigue hasta la actualidad combinando series animadas con series de live-action y con un segmento dedicado a niños pequeños, Nick Jr.. Discovery Kids también hizo su arribo en 1996 y sigue hasta el día de hoy, con programación orientada a un público eminentemente infantil. Con una línea de contenidos similar, en 2000, salió al aire Disney Channel, que también continúa hasta hoy. Finalmente, en 2001, hizo su aparición Boomerang, de Turner al igual que Cartoon Network. Inicialmente concebido como una señal para público adulto “nostálgico”, emitía solamente caricaturas de los años ‘60, ‘70, ‘80 y ‘90 de Hanna-Barbera, Warner Bros y MGM Cartoons; pero luego fue variando su enfoque e incorporando otro tipo de programas. Actualmente ha sido redefinido nuevamente, retornando en parte a su enfoque en repeticiones, mezclando los shows clásicos de sus comienzos con otros más recientes, pero que ya no se emiten en Cartoon Network.

La caída

A partir de la segunda mitad de la década del 2000 y hasta la actualidad se retrae la oferta de animé, al tiempo que asistimos a la desaparición de algunas de las señales aparecidas en la fase previa y vemos contraerse el espectro de lo ofrecido por las que quedan.

Magic Kids desaparece en 2006. Jetix desaparece en 2009 y es reemplazado por Disney XD, submarca de la casa Disney destinada a un público pre-adolescente, que nunca emitió animé, excepto Digimon. Cartoon Network, por su parte, fue contrayendo cada vez más los espacios que le dedicaba al animé. Desaparecido Toonami, la oferta nipona en la pantalla de Cartoon desde 2008 en adelante se fue limitando cada vez más a horarios “de banda negativa”, como ser la noche y la madrugada, y a la emisión casi exclusiva de Dragon Ball Z y su versión remasterizada Dragon Ball Z Kai⁴. En los años posteriores la pantalla de Cartoon Network vio dos intentos infructuosos por retomar el legado de Toonami: Animation (2010 – 2011), que emitió Naruto, Demashita! Powerpuff Girls Z, Pokémon, Kamen Rider, entre otros; y Top Top Toons (2010 – 2013), bloque de 3 horas dedicado a emitir las series de más éxito del canal, entre las que se contaba Pokémon.

Resulta interesante señalar que, también en 2008, Adult Swim, el segmento adulto de Cartoon Network fue primero desplazado de horario, para finalmente ser trasladado a la señal I-Sat, en donde estuvo al aire entre 2008 y 2010 y en el cual se emitieron series de animé como Evangelion, Los Caballeros del Zodiaco, Bubblegum Crisis Tokio 2040, Samurai Champloo y otros de contenido considerado todavía más adulto como Cinderella Boy, Ikkitousen, Trigun y Gungrave.

Por último, también en 2008, Animax cambió su perfil de programación para pasar a emitir programas musicales, y varias series de live-action y películas distribuidas por Sony Pictures; dejando finalmente de emitirse en Enero 2011.

El panorama de las señales animadas en este período se completa con la aparición de Disney Jr. en 2011, un nuevo canal de la firma Disney, enfocado abiertamente a los más pequeños; y de Paka Paka en 2010. Este último, un canal infantil del Ministerio de Educación de la República Argentina, con programación enteramente nacional, orientado a niños pre-escolares y en edad escolar primaria.

La animación que nos quedó

La evolución de las señales dedicadas a animación y su contenido, junto con el destino que siguió la cuota de pantalla del animé en la última década constituyen una suerte de “declaración de principios” respecto del rol de la animación televisada y el contenido que debe tener. Parece haber un veredicto implícito según en el cual, por un lado, la animación debe

⁴ Además de estas series, entre 2008 y 2011, Cartoon Network emitió también Pokémon, Naruto y Bakugan pero sin continuidad y con horarios aún más fluctuantes que los de las sagas de Dragon Ball

estar al servicio del entretenimiento infantil y, solidariamente, la única animación “permitida” es aquella que convoca a un destinatario niño. Es decir: una tendencia que busca generar ofertas de contenido homogéneas y excluyentes, obturando la posibilidad de emitir otro tipo de producciones animadas (en términos de géneros, técnicas, temáticas, orígenes, etc.) o de que existan espacios (señales o segmentos) animados que convoquen a un destinatario adulto.

La multiplicación de las señales abiertamente infantiles y con programación específicamente orientada a niños en diferentes etapas, la homogeneización del tipo de programación que dichas señales emiten y la desaparición de las que presentaban otro tipo de “línea de contenidos”, son indicios de este rumbo. También lo es el hecho de que todos los contenidos animados “sospechosamente adultos” hayan sido expulsados de los canales de animación, que, de esta forma, quedaron nuevamente equiparados a canales infantiles. Hoy un fenómeno como Locomotion parecería no tener lugar en la TV paga local.

Unos pocos hechos aislados escapan a esta tendencia de infantilización de la animación. Por un lado, algunas emisiones de animación no infantil en canales “adultos” y no dedicados a la animación, sino fundamentalmente a series y películas: Family Guy por FX de lunes a jueves luego de la medianoche, el bloque Adult Swim que desde Abril 2015 regresó a la pantalla de i-Sat de lunes a jueves a las 23.00 y viernes y sábados a las 22.00, y Daria y South Park que siguen siendo emitidos por MTV. Por otro, un fenómeno involuntario de “desviación de audiencia”, en donde un alto porcentaje del público de Cartoon Network está compuesto por jóvenes adultos⁵.

De esta manera, hoy el consumo de animé (a excepción de Dragon Ball Z y Dragon Ball Z Kai) ha sido desplazado a plataformas online, tanto a servicios pagos on-demand como a la descarga directa y la piratería, o a la adquisición de episodios en comercios especialmente dedicados a manga y animé. En este contexto, vale la pena un acercamiento a este tipo de contenidos, que nos permita entender qué fue lo que la TV local eligió expulsar de su espectro y por qué.

⁵ Excede los alcances del presente trabajo, pero es válido hipotetizar que esto se debe al estilo absurdo y algo psicodélico que pueden asumir ciertas series de Cartoon, como Adventure Time. Al mismo tiempo, vale la pena notar que, de todos los canales de animación que existen hoy en día, Cartoon Network es el único que desde sus comienzos se caracterizó por dar lugar a un espectro de contenidos más amplio (animé, bloques adultos, shows “absurdos”) y por tener una personalidad más irreverente, expresada no sólo en sus contenidos sino también en sus separadores e institucionales. En este sentido, no resulta tan llamativo que hoy Cartoon Network pueda convocar a un público infantil, pero también a un adulto joven.

Para entender al animé

Animé: el nombre de una diferencia

El estudio de los animé de superhéroes debe ser abordado en primera instancia desde una mirada al contexto más amplio en el que se insertan: el conjunto de los animé en general.

Un primer acercamiento al tema requiere una definición del término “animé”. Actualmente la designación es utilizada socialmente para abarcar un gran conjunto de producciones animadas cuyo común denominador es su origen japonés. Sin embargo, dicho término no fue acuñado y popularizado sino hasta hace unas pocas décadas.

El término inglés *animation*, utilizado por los animadores japoneses para referirse a sus producciones, no fue introducido en Japón sino hasta la segunda mitad de los años '60. Anteriormente, dichas animaciones eran designadas como *películas de manga* (en referencia al origen que tenían en un comienzo las producciones animadas japonesas: transposiciones de comics, *manga*) o bien como *do ga*, cuadros en movimiento. Durante los '70 el uso del término *animation* se extendió y así nació su versión acortada al estilo japonés, *animé*, la cual pasó a formar parte del vocabulario popular (Kosei Ono, 2007). Es así que durante el boom de las producciones animadas japonesas en occidente, estas series ya vinieron acompañadas por un denominador específico.

Acaso la presencia de un término puntual (“animé”) para designar a las animaciones japonesas no hace más que marcar y enfatizar cierto *efecto de conjunto* que dichas producciones generan: la sensación de que al mirar animé nos enfrentamos a una animación de diferente orden, cuyas características se apartan ostensiblemente de las de las animaciones estadounidenses. Esta parece haber sido la impresión causada por los animé fuertemente durante su primera avanzada, pero también hasta el día de hoy.

El ingreso de los animé en las pantallas occidentales no ha pasado desapercibido, sino que el efecto de la diferencia se ha hecho sentir entre el público tanto en sentido positivo como en sentido negativo. Si por un lado el éxito del animé se vio reflejado en el entusiasmo de las audiencias infantiles y adolescentes y en las crecientes cuotas de pantalla que recibió, por otro, se hicieron oír las voces de la polémica y el rechazo, enfocadas fundamentalmente en cierto componente de violencia presente en las animaciones japonesas.

Finalmente, y como otro indicio de la diferencia, basta recordar el emplazamiento que recibieron estas producciones en la grilla de televisión local. Los animé ingresaron al mercado

de la mano de la televisión por cable y en un comienzo ocuparon segmentos claramente diferenciados y/o destinados a una audiencia no infantil: bloques o programas dedicados, horarios nocturnos, canales destinados a un público adulto o joven adulto⁶.

Sin embargo, ¿de qué hablamos cuando hablamos de animé? La pregunta puede parecer sencilla, pero lo que nos interesa aquí es ahondar en las bases de aquello a lo que el público responde intuitivamente y sin cuestionamientos. Además del origen japonés, ¿qué características reviste ese conjunto amplio y heterogéneo de textos al que llamamos animé? ¿Qué es lo que designa el nombre de la diferencia?

El *animé* como lenguaje

Los animé poseen un sello característico que se ofrece a la mirada del espectador a nivel de la imagen. Aquello que el televidente percibe como una impronta particular y característica en estas producciones puede ser definido en términos analíticos como una serie de rasgos estilísticos. Steimberg señala que los estilos, al igual que los géneros, se caracterizan por rasgos retóricos, temáticos y enunciativos, siendo el estilo un conjunto de “propiedades que permiten advertir una cierta condición de unidad en la factura de una variedad de objetos” (Steimberg, 1993). En este sentido entenderemos el “estilo animé” como un modo de hacer particular, registrable en todas las series de animé, independientemente del género al que pertenezcan, y diferente del modo de hacer de la animación occidental.

Los marcas de dicho estilo se vuelven observables tanto a nivel de la materia (sustancia) como de la forma de la expresión⁷ (Hjelmslev) de estos dibujos animados. Rasgos estilísticos que persisten en gran medida hasta la actualidad, pero que deben ser rastreados en los orígenes del animé y en sus condiciones de producción, tanto discursivas como materiales.

Llamamos condiciones discursivas de producción a todos aquellos discursos cuyas huellas es posible detectar en la superficie textual de los animé, mientras que al hablar de

⁶ Es interesante notar dos cuestiones en relación a estos temas. En primer lugar, que la crítica hacia la “violencia” de los animé parece haber estado fundada más en la selección particular de animé que fueron emitidos localmente como parte del primer boom de este tipo de producciones, que en un rasgo atribuible al conjunto de los animé. En segundo lugar y relacionado con lo anterior: si bien es posible datar la “popularización” del animé en la segunda mitad de los ‘90, lo cierto es que mirábamos animé mucho antes sin saber que lo hacíamos: *Heidi* era animé, *Meteoro* era animé, *Los supercampeones* eran animé. Sin embargo, ninguna de estas tres producciones fue identificada en la grilla de programación específicamente como tal ni fue acompañada por metadiscursos que marcaran su origen. Ninguna de ellas puede ser tampoco tildada de violenta.

⁷ Seguimos aquí las ideas de Hjelmslev retomadas por Barthes en *Elementos de semiología* (1964). Hjelmslev suma a los dos planos del signo (significante-plano de la expresión y significado-plano del contenido) dos estratos: la sustancia o materia y la forma. Así tendremos una materia y forma de la expresión y una materia y forma del contenido. La materia de la expresión es “por ejemplo la sustancia fónica, articularia, no funcional, de la que se ocupa la fonética y no la fonología”. La forma de la expresión está “constituida por las reglas paradigmáticas y sintácticas”.

condiciones materiales de producción nos estaremos refiriendo a aquellas implicancias derivadas fundamentalmente de lo económico y de los modelos de producción de la industria animada japonesa.

La herencia de la 2GM

Siguiendo la periodización realizada por Kosei Ono (2007) es posible afirmar que si bien existió la animación japonesa con anterioridad a la Segunda Guerra Mundial, el florecimiento del animé en Japón no se dio hasta después de casi dos décadas de concluida la misma. La guerra representó un parate en la industria del entretenimiento japonés, fundamentalmente en lo que respecta al manga, origen impreso del animé. Durante dicho período, los manga y la publicación de manga dentro de las revistas infantiles prácticamente desaparecieron por orden gubernamental. El país se encontraba en guerra y era necesario, por una parte, ahorrar recursos y, por otra, capitalizar los mismos con objetivos más elevados que el simple entretenimiento: comunicar valores de patriotismo y nacionalismo y concientizar a las jóvenes generaciones. En este contexto, muchos caricaturistas se emplearon en la producción de films animados financiados por el gobierno⁸.

Terminada la guerra, se produjo la confluencia de varios factores que contribuyeron al florecimiento del manga primero y del animé después:

- El fin de las prohibiciones oficiales en relación al entretenimiento
- Un público local entusiasta y ávido de entretenimiento, lo cual quedó demostrado por el ingreso de producciones animadas estadounidenses, puntualmente de Disney⁹, que fueron acogidas con gran entusiasmo
- Una cantidad de caricaturistas antes contratados por el gobierno y ahora desempleados

⁸ Kosei Ono señala que “desde 1943 hasta la derrota japonesa en 1945 se realizaron seis films propagandísticos animados producidos por la Marina y uno por la Armada. Entre estas animaciones propagandísticas se encuentra *Momotaro no Umi Washi* (*Momotaro's Sea Eagles / Las águilas marinas de Momotaro*), dirigida por Mitsuse Seo en 1943. Se trata de una pieza de 37 minutos sobre el ataque japonés a Pearl Harbor (...) Nunca antes había habido un film animado de esta duración, y fue promocionado como el primer largo animado in Japón”. Dicho film marcó un record de audiencia, atrayendo a un público masivo compuesto fundamentalmente por estudiantes. El éxito de esta producción alentó a la Marina a financiar una secuela, *Momotaro Umi no Shinpei* (*Momotaro's Divine Sea Warriors / Los divinos guerreros marinos de Momotaro*). De 74 minutos, dirigida por el mismo Mitsuse Seo, su realización demandó un año y nueve meses. El resultado fue el film animado de mayor calidad técnica realizado hasta la fecha en Japón. Un film que sin embargo pasó relativamente desapercibido en términos de audiencia, ya que fue estrenado en 1945, mientras los ataques norteamericanos sobre Tokio y Osaka se volvían cada vez más intensos. Durante los años de la contienda armada, se produjo además una gran cantidad de cortos animados propagandísticos, algunos de ellos de muy alta calidad técnica. (Kosei Ono, 2007)

⁹ Con el fin de la guerra y el levantamiento de las prohibiciones, regresaron a las pantallas los films americanos. “Se estrenaron con gran éxito algunas de las primeras producciones animadas de Disney, como *Blancanieves y los siete enanitos*, *Pinocho* y *Bambi*. Muchas escuelas primarias enviaban a los alumnos en grupos bajo la supervisión de los maestros a ver las películas animadas de Disney como parte de sus actividades extra-curriculares, una práctica que se volvió común y frecuente.” (Kosei Ono, 2007)

Uno de los dibujantes más importantes en la historia del manga y el animé japonés fue Ozamu Tezuka, quien vio crecer su popularidad justamente en los años de post guerra. Al llegar los años '50 Tezuka era el autor de comics más popular entre los niños japoneses. Y en 1951 apareció publicada por primera vez, en una revista mensual para niños, la historieta *Tetsuwan Atom* (literalmente, *Atom del brazo de hierro*, conocida luego en occidente como *Astroboy*), que luego se convertiría en una de las caricaturas más importantes y emblemáticas de la producción japonesa.

En lo que a la animación se refiere, entre 1945 y 1955 se produjeron numerosos cortos animados con fines educativos, los cuales eran proyectados en las escuelas. En 1956, Toei, una de las productoras más importantes de Japón hasta el día de hoy, fundó Toei Doga (Toei Animated Film Co.Ltd.) con el objetivo de producir sus propios films animados. El primero de ellos, estrenado en 1958, fue *Hakuja-Den (The Legend of the White Serpent / La Leyenda de la Serpiente Blanca)*, dirigida por Taishi Yabushita. Toei ostentó el monopolio de la producción animada para entretenimiento durante los siguientes cinco años, durante los cuales produjo otros cinco largos animados. Sin embargo, un competidor entraría en escena para cambiar la historia de la animación japonesa.

En 1962, impulsado por el éxito de sus comics, por un lado, y el de las series (animadas y no animadas) provenientes de Estados Unidos, por el otro, Ozamu Tezuka fundó su propia productora, Mushi Production. Tezuka se dio cuenta de que el público japonés disfrutaba del entretenimiento y de que los productos importados habían entrenado a los niños en la comprensión de historias seriadas emitidas semanalmente. Es así como el 1º de Enero de 1963 hizo su aparición en la televisión japonesa el animé de *Tetsuwan Atom*. Esta serie se desarrolló a lo largo de 193 episodios que fueron emitidos semanalmente durante 3 años; y en 1965 fue conocida en Estados Unidos como *Astro Boy*.

Si bien la práctica de trasponer los manga a animé no se popularizó hasta los '80, los rasgos que luego caracterizarían a las animaciones japonesas se fueron consolidando durante las dos décadas previas. Muchos de ellos ya se encontraban en *Tetsuwan Atom*, cuyo gran éxito en cierta medida impuso el particular estilo de Tezuka como matriz de los animé por venir.

Las características del animé son producto en buena parte de las restricciones presupuestarias a las que se veían sometidas las productoras japonesas. Solo a título de ejemplo, un episodio de *Tetsuwan Atom* costaba aproximadamente USD 1.250, mientras que un episodio animado de similar duración cuesta en nuestros días aproximadamente USD

80.000. Estas limitaciones presupuestarias dieron origen a un estilo signado por la economía de recursos. El resultado de ello fue una animación que podría ser juzgada como de calidad comparativamente inferior en relación, por ejemplo, a las producciones de Disney; pero con una plena potencia expresiva que se valía de aprovechar al máximo los recursos limitados con los que contaba.

Sin embargo, las características del animé deben ser entendidas no sólo en función de las restricciones económicas a las que se veía sujeto, sino también en relación con otras particularidades del modelo de la industria de la animación en Japón y con sus condiciones discursivas de producción. Si bien es una regla que no se verifica desde hace años, en el comienzo, los animé seriados eran exclusivamente transposiciones de manga y, además, el mismo creador del manga estaba a cargo del traslado de la historieta a la pantalla. La sinergia entre el fuerte lazo manga-animé y las restricciones económicas permiten explicar en gran medida el estilo de la animación japonesa, muchas de cuyas características derivan del aprovechamiento, en la animación, de recursos cuya eficacia y eficiencia ya había sido probada en el manga.

La economía expresiva del animé

Si tomamos como premisa la misión de contar una historia de manera atractiva y entretenida para el público manteniendo un gasto lo más bajo posible, encontramos que el animé se revela como un producto sumamente exitoso, que logra crear lo complejo a través de elementos simples en su realización.

El primer grupo de rasgos que conforman la estructura del animé está compuesto por elementos tomados del manga y trasladados directamente a la pantalla. En este sentido, la animación se vale de un código ya popularizado y aprehendido por el público para comunicar eficazmente aquello que de otro modo tal vez sería más complicado de dibujar. Focalizándonos en la representación de personas, entre los recursos que el animé toma del manga encontramos:

- **Ojos:**

Los ojos, desproporcionadamente grandes en relación al rostro, son tal vez la característica más “famosa” de los animé. Más allá de todas las interpretaciones que ligan este elemento a una cierta “revancha” en contra de los rasgos propios de los orientales, lo cierto es que los ojos constituyen un centro de expresividad y emotividad, y de allí su importancia. En el animé se pueden distinguir claramente

todos los elementos que componen el ojo: pupila, iris, brillo, y también párpados, cejas y a veces pestañas. Además, frecuentemente se dibujan junto a los ojos ciertos elementos gráficos codificados que representan emociones. Todos estos elementos conforman un código a través del cual es posible transmitir de forma sencilla (en términos de producción) sentimientos, emociones y rasgos de personalidad de los personajes. Son ejemplos de ello: la combinación de la forma que pueden adoptar ojos, pupilas y cejas para transmitir alegría, tristeza, enojo, sospecha, etc; la presencia de “estrellitas” cerca de los ojos (habitualmente en personajes femeninos) para indicar emociones como enamoramiento o alguna transformación del personaje que acarrea sentimientos positivos; la forma en que se dibujan las lágrimas, como gotas que salen de la cara o como chorros que caen de los ojos; ojos sin pupila ni brillo para indicar que el personaje está muerto o inconsciente; los ojos en espiral para indicar mareo, etc.

En relación a esto, cabe aclarar que, en contra del prejuicio occidental más frecuente, no todos los personajes de animé poseen ojos igualmente grandes, y esto también responde a un código. Habitualmente, las mujeres en general y particularmente las protagonistas de las historias románticas destinadas a un público adolescente / infantil femenino poseen ojos más grandes pues deben comunicar una mayor gama de sentimientos. En cambio, los personajes más malvados y también más adultos suelen tener ojos pequeños debido a que poseen o dejan traslucir una gama más limitada de sentimientos. La atenuación del rasgo acompaña el carácter misterioso, opaco, oscuro, o simplemente menos “sensible” de estos personajes y la incapacidad de leer claramente sus intenciones.

- Grafismos emotivos:

Además de los mencionados elementos gráficos que se ubican próximos a los ojos, existe una serie de símbolos que se dibujan por lo general sobre la cabeza del personaje y que constituyen un código de sensaciones y emociones, no siempre de comprensión intuitiva para quienes no están familiarizados con el manga y el animé.¹ Un ejemplo típico de ello es la presencia de una gota de vapor sobre la cabeza del personaje, habitualmente utilizada para expresar vergüenza y no calor, fatiga o mareo como podría pensarse.

- Cabello:

En el animé es posible encontrar casi tantos tipos de cabello y “cortes de pelo” como personajes, y en ningún caso se trata de un mero adorno o capricho estético. El cabello es un elemento significativo de carácter indicial, que opera tanto en relación a la

definición de la personalidad de los personajes, como de sus sentimientos y de la atmósfera general de las situaciones sumando dramatismo.

Independientemente del nivel de detalle con que sea representado, el movimiento del pelo de los personajes de animé es notorio y acompaña la acción y estados de ánimo del personaje¹⁰. “La ‘acción del pelo’ entonces contribuye a la atmósfera de las escenas e intensifica las conductas y sentimientos de los personajes” (Poitras, 2001, p62).

Otro aspecto importante del cabello de los personajes de animé es la paleta de colores, muchas veces imposibles de encontrar en la naturaleza, y la forma del cabello. Nuevamente encontramos una codificación detrás de las elecciones gráficas: la forma y el color del cabello constituyen indicios/informantes en relación a rasgos de personalidad de los personajes. En una sociedad en donde la mayor parte de la población posee cabello negro, los personajes que poseen el cabello de este color, habitualmente se corresponden con los de mejor corazón y con aquellos que representan los valores japoneses más tradicionales, mientras que los restantes colores de cabello suelen tener otras tantas implicancias. Aunque no existe un código fijo e inamovible en este sentido, ya que cada artista y cada animé tiene sus reglas internas, es posible notar algunas regularidades. Los cabellos rubios suelen ser sinónimo de personajes problemáticos, los cabellos de colores extraños se suelen corresponder con cualidades también extraordinarias de los personajes como el hecho de ser robots, androides, o pertenecer a otro mundo (por ejemplo Rei, en *Evangelion*, posee un cabello verdoso que se corresponde con su cualidad no enteramente humana), los cambios de color de cabello acompañan cambios en los personajes a la vez que operan como indicio de cuál es su verdadera personalidad (por ejemplo Goku, en *Dragon Ball*, cambia su cabello a rubio al transformarse en Súper Sayayin pero su cabello negro habitual nos recuerda que esa es la verdadera personalidad de Goku; y algo parecido sucede con Ranma, en *Ranma ½*, cuyo cabello cambia a rojo cuando él se transforma en mujer, indicando que no estamos en presencia del verdadero Ranma, cuyo cabello es negro).

¹⁰ En algunas series, es posible notar que el cabello es dibujado como “un bloque” con algunas líneas internas que remiten a los cabellos individuales. Este modo de representar el cabello busca la sencillez de la animación: los cabellos del personaje no son animados individualmente, sino que acompañan la cabeza del personaje. Sin embargo, aunque sea mediante un movimiento simple y esquemático (cabellos que ondean o que de pronto se muestran desalineados), la expresividad no está exenta, incluso en estas representaciones más rudimentarias del cabello. Esto sucede fundamentalmente en series destinadas a un público masculino infantil y adolescente, y coincidiendo con temáticas y tratamientos más “pasatistas”: series de aventuras, de lucha, de deportes, etc. Sin embargo, lo más habitual es encontrar una variedad de estilos, en los que el cabello ya no es un bloque indiferenciado sino que se distinguen peinados, mechas, flequillos.

Además de los mencionados hasta aquí, existe un rasgo más en relación a la forma en que el animé representa a los seres humanos que vale la pena mencionar, aunque no esté vinculado con un código expresivo destinado a economizar recursos. Se trata de la representación del cuerpo femenino. En el animé, las curvas y la voluptuosidad de las mujeres suelen ser resaltadas, salvo en los casos en los que se dibuja a niñas definitivamente pequeñas. Esta característica no resulta tan llamativa en sí misma, sino en combinación con la selección de vestuario de estos personajes. Uniformes escolares, faldas sumamente cortas, escotes, prendas ajustadas y la mostración frecuente de trajes de baño y prendas íntimas, conforman una representación / mostración de la anatomía femenina mucho más “realista” y osada que la de las animaciones tradicionales estadounidenses. Esta característica, presente incluso en animé destinado a un público infantil y adolescente, ha levantado casi tantas controversias como la cuota de violencia atribuida a estas animaciones. Veremos más adelante que este rasgo tiene su correlato a nivel de los límites de lo que los animé se permiten mostrar.

El segundo grupo de características lo constituyen aquellos elementos más propios del modo de animar en el animé, es decir más relacionados con el movimiento de los dibujos que con el dibujo de los personajes en sí. En este sentido el animé se caracteriza por:

- Animación limitada:

En el animé, se mueven exclusivamente aquellos elementos que es estrictamente necesario mover, es decir que, por ejemplo, para hacer hablar a un personaje, se mueve exclusivamente su boca; y para hacerlo correr, se dibujan solo dos o tres posiciones de sus brazos y piernas coordinados en la acción de correr. La ilusión de movimiento continuo se logra por una repetición acelerada de estos tres momentos detenidos, que se obtiene en la filmación. En la animación disneyana, por ejemplo, si bien el procedimiento es técnicamente semejante, se utilizan muchos más dibujos, de manera que el resultado es un movimiento fluido, mientras que en el animé no lo es¹¹.

- Economía de cuadros / de dibujos:

La animación tradicional, cuyo canon en la época de nacimiento del animé era Disney, tiene alrededor de 12 cuadros por segundo y un dibujo cada 2 o 3 cuadros. En cambio, en la animación japonesa se reduce la cantidad de cuadros por segundo y tenemos un dibujo cada 5 o 6 cuadros, o incluso menos. Nuevamente, se anima y se dibuja solo lo

¹¹ Un estilo de animación semejante al del animé en este sentido es el que podemos encontrar en las producciones de Hanna-Barbera y la Warner, justamente coincidiendo con presupuestos más limitados y criterios de producción guiados por la eficiencia más que por la “excelencia”. Puntualmente en el caso de Hanna-Barbera, el florecimiento de sus producciones coincidió con el del animé en Japón, en un período en el que la industria animada mundial estaba luchando contra una crisis monetaria. Hanna-Barbera fue la productora americana que mejor se adaptó a dicha situación, justamente gracias a su estilo de animación limitada. (Raffaelli, 1997)

que es estrictamente necesario. De este modo, en un animé podemos estar mirando el mismo dibujo durante varios segundos: son frecuentes las expresiones congeladas de los personajes para expresar cierto estado de ánimo y los planos de personajes detenidos en un movimiento, por ejemplo en el caso de los saltos o los vuelos.

Otro recurso sumamente habitual es la reutilización de secuencias de movimiento ya dibujadas. Incluso a veces es posible ver la misma secuencia de movimiento con diferentes líneas de diálogo para acciones rutinarias que se repiten, aunque la conversación entre los personajes no sea la misma en cada oportunidad.

- Encuadre cinematográfico:

Los ángulos de las tomas son elegidos de manera que resulten funcionales a la historia y ayuden a realzar las cualidades expresivas del dibujo. De este modo encontramos, tanto la utilización de ángulos y puntos de vista en el dibujo mismo, como zooms y movimientos de cámara que acentúan sus efectos en la filmación sin incurrir en costos adicionales (dibujos extra).

Cabe aclarar que los rasgos formales del animé no sólo obedecen a restricciones, sino que existe una importante cuota de elecciones derivadas de toda una tradición artística previa en la que el manga y el animé abrevan. La cultura y el lenguaje japoneses son fuertemente simbólicos en el sentido de que son particularmente afectos a condensar contenidos complejos a través de formas expresivas escasas y cuidadosamente seleccionadas. Como ejemplo de ello basta pensar en los *haikus*. Aplicado al animé, esto ha resultado en un tipo de animación en el cual en una misma escena suelen combinarse diversos elementos que comunican contenidos complejos, que operan en diferentes niveles de sentido relativos a la historia. De esta manera el animé posee la capacidad de economizar en dibujos y escenas porque se aboca a decir mucho con un solo cuadro. Como ejemplo de esto cabe mencionar el uso de los fondos en el manga y el animé. La inclusión de determinadas figuras y ornamentos en el fondo, así como ciertas yuxtaposiciones de imágenes, posee un valor simbólico que a veces no resulta intuitivamente comprensible para espectadores no familiarizados con la cultura oriental y sus productos.

Por otra parte, como señala Antonia Levi en *Samurai from Outer Space* (1996), las formas tradicionales del arte y el teatro en Japón nunca se han basado en el realismo, sino que han intentado transmitir la esencia de los sujetos y de las acciones implicando una activa participación del espectador. Algo similar sucede en el animé, donde se dibujan sólo los elementos básicos, dejándole al espectador la tarea de “completar los espacios en blanco”. Los

pintores tradicionales japoneses eran particularmente hábiles en las técnicas de *trompe l'oeil* y en hacer aparecer sus pinturas como más detalladas de lo que realmente eran. Esta tradición ha pasado al animé, donde es habitual que los espectadores creen haber visto más de lo que realmente vieron. Dicho efecto se logra a partir de una hábil aplicación de detalles en aquellas zonas más relevantes del cuadro, así como de juegos de luces, sombras y contrastes, que crean la ilusión de que la totalidad de la escena es igualmente detallada. Del mismo modo, han influido en el animé los teatros masculinos *Noh* y *Kabuki* y las representaciones de títeres *Bunraku*, de donde el animé tomó gran cantidad de acciones estilizadas y convenciones teatrales.

La combinación de los factores mencionados anteriormente, más el uso de bandas de sonido que sirven para unificar la acción y crear climas, da por resultado una animación técnicamente restringida, pero con alto potencial expresivo. La falta de fluidez en los movimientos de ningún modo se corresponde con falta de fluidez en la narración o con ausencia de dramatismo. Por el contrario, cada emoción y cada acción significativa en una historia de animé parece desarrollarse y profundizarse en el tiempo. La reducción de cuadros y dibujos da por resultado una animación “estática” en la que el tiempo parece estirarse al máximo. De este modo, el animé crea tensión no mediante la velocidad y el vértigo sino mediante el suspenso y la contemplación¹².

“En síntesis, la habilidad de los animadores japoneses consistió precisamente en encontrar un estilo de animación que no tuvo nada que ver con la costosa fluidez de Disney. Entonces, a pesar del hecho de que, a veces y gracias a mayores presupuestos, algunos animé logran fluidez, es posible concluir que la fluidez no es necesaria para la narración, los dibujos animados japoneses utilizan un lenguaje diferente.” (Raffaelli, 1997)

El verosímil en el *animé*: todo lo que usted siempre quiso ver y los dibujos animados americanos no se atrevieron a mostrarle

El animé no sólo se distingue por el modo y las formas que emplea (rasgos retóricos), sino que además se separa de la norma occidental también en aquello que nos cuenta y en cómo lo cuenta (rasgos temáticos). Veremos que las temáticas que se permite abordar el

¹² Cabría decir que el animé presenta un ritmo contemplativo / meditativo acorde con cierta concepción de la temporalidad propia de la cultura japonesa, más inclinada que la occidental al respeto de los ritmos naturales, la meditación, la observación, la paciencia y la espera.

animé y el modo de hacerlo nos hablan del carácter diferencial de estas producciones animadas, tanto o más que esos ojos grandes y esos desconcertantes cuadros congelados.

Nos resultará sumamente útil aquí remitirnos a la noción de verosímil tal como es definida y empleada por Christian Metz en “El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?” (1968). Este autor, retomando postulados Aristotélicos y post-aristotélicos, nos indica que las artes “no representan todo lo posible, todos los posibles, sino sólo los posibles verosímiles (...) Es verosímil lo que es conforme a las leyes de un *género* establecido... es en relación con *discursos* y con discursos *ya pronunciados* que se define lo Verosímil, que aparece así como un *efecto de corpus*: las leyes de un género se derivan de las obras anteriores de dicho género” (Metz, 1968, p19-20). Metz, quien se dedica al estudio del cine, propone en este mismo artículo la idea de que el cine todo ha funcionado como un gran género, como una “provincia-de-cultura”. Un pensamiento similar podemos aplicar al estudio del animé en donde, más allá de géneros individuales, veremos configurarse una provincia-de-cultura con un paisaje particular que signa toda la producción.

Retomando nuevamente a Hjelmslev, junto con Metz, entendemos que las censuras de lo que es y no posible en el cine (pero también en otros géneros y artes) apuntan hacia la materia o sustancia y la forma del contenido. La materia o sustancia del contenido “es el caso, por ejemplo, de los aspectos emotivos, ideológicos o simplemente nocionales del significado”; mientras que la forma del contenido “es el caso de la organización formal de los significados entre sí, por ausencia o presencia de una marca semántica” (Barthes, 1964). Las censuras institucionales apuntan hacia la materia del contenido, es decir, netamente hacia aquello que es y no posible mostrar; mientras que “la censura de lo Verosímil apunta a la *forma del contenido*, es decir, al modo en que el film habla de lo que habla (y no aquello mismo de lo que habla)” (Metz, 1968, p22). Veremos a continuación que las diferencias de verosímil entre las producciones animadas niponas y estadounidenses se manifiestan tanto a nivel de la materia del contenido como de su forma.

Tanto en el cine como en otras artes, la ampliación de lo verosímil se produce cuando un discurso logra hacer entrar un nuevo posible en su campo de desempeño. Normalmente esto sucede cuando, en el juego entre el verosímil de género (las reglas del género) y el verosímil social (aquello que es efectivamente posible y comúnmente observable en la realidad), una nueva “verdad” hace su aparición en el mundo de las representaciones; es decir cuando un discurso puede correrse de lo que habitualmente se permite decir para incorporar algo que es percibido como socialmente verdadero/posible pero que hasta ese entonces no se

había mostrado¹³. Cuando esto sucede es recibido como un *efecto de verdad*, una suerte de “shock” de saludabilidad y honestidad del discurso. Desde ese momento, esa nueva verdad tiene la potencia de ser incorporada al verosímil del género. Se produce así, según Metz, una suerte de “acrecentamiento absoluto” de lo decible y es así, “de verdad verosimilizada en verdad verosimilizada” como las artes avanzan en aquello que se permiten decir.

En el particular caso del animé, o más exactamente del consumo occidental del animé, este *efecto de verdad* se produce no tanto por la verificación de una ruptura del verosímil interno al propio género (animé), sino por el enfrentarse con un verosímil totalmente diferente, apoyado en un soporte (materia y forma de la expresión) familiar, la animación. Lo que genera el animé, y sospechamos que allí se encuentra una de las principales claves de la fascinación que logró generar en muchos de los espectadores occidentales, es una ampliación brutal y completa de aquello que podía ser visto en una producción animada emitida en espacios de consumo masivo. En este sentido, lo que tal vez en Japón era parte de lo cotidiano¹⁴, aquí resultó sorprendente y revitalizante para las pantallas.

Nuevamente, remitirnos a los orígenes del animé resulta ilustrativo para entender las particularidades del estilo animé, aquello que lo distancia de los dibujos animados americanos.

Animación antes que dibujitos animados

Un primer elemento a señalar es que, a diferencia de la animación norteamericana clásica que se pensaba como destinada a un público preponderantemente infantil, el animé conoció desde sus inicios, y por herencia del manga, una variedad de géneros divididos en base al público al que estaba destinado, y esto incluía a públicos adolescentes y adultos. A su vez el manga ha recogido inspiración en las religiones japonesas, en la mitología y en el teatro *Takarazuka*¹⁵, todas manifestaciones que incluían temáticas y tratamientos adultos (o que resultan adultos a los ojos occidentales).

Esto determinó, por un lado, que el animé tuviera, y hasta cierto punto siga teniendo, una temática sumamente amplia, que sorprende muchas veces al público occidental y por

¹³ Un ejemplo muy claro de ello, citado por Metz, es el momento en que el Western se permitió por primera vez, tras 50 años de historia del género, mostrar la fatiga, el desaliento o el envejecimiento del héroe.

¹⁴ Entendiendo que lo verosímil es enteramente arbitrario y cultural, y por lo tanto, relativo a los tiempos y las geografías, es posible admitir que lo que aquí fue rupturista, tal vez en Japón fueran producciones inscriptas netamente *en* lo verosímil y la convención, sin que esto invalide el presente análisis.

¹⁵ El teatro *Takarazuka* era la contraparte del *Noh Noh* y el *Kabuki*, una forma de teatro representado exclusivamente por mujeres y destinado fundamentalmente a chicas adolescentes. Levi (1996 p 10-11) señala que para muchas niñas/adolescentes japonesas la primera experiencia con el romance es el enamoramiento con alguno de los personajes masculinos del teatro Takarazuka, representado en verdad por mujeres, sin que en la sociedad japonesa esto sea visto como un indicio de homosexualidad, sino incluso considerado como una forma más pura e inocua del amor. Los “galanes” masculinos de los manga y animé destinados a adolescentes mujeres responden fuertemente a la representación de estos personajes. Esto explica su aspecto delicado y estilizado, pero también la presencia no conflictiva de personajes andróginos o travestidos en muchos animé.

otro, que el animé haya ofrecido desde el comienzo de su popularización una visión no necesariamente infantil o apta para niños¹⁶. Existe el animé catalogado como para adultos, pero también existen dosis de “contenido adulto” desde violencia, desnudos y relaciones / personajes sexualmente ambiguos¹⁷, hasta referencias al hechos históricos y épocas pasadas, al mundo de la política, la economía, los medios y visiones pesimistas o catastróficas, en animé para adolescentes e incluso para niños.

Las profundidades de la paleta de grises: una psicología de personajes compleja y ambigua

En 1963 además de *Tetsuwan Atom* se estrenó otra serie protagonizada por un robot: *Tetsujin Niju-hachi-go (Gigantor)*. Estas dos series parecen haber marcado algunas de las tendencias más importantes por las que luego discurriría la animación japonesa. Visto retrospectivamente no resulta para nada azaroso que en el inicio del animé hayan existido dos series protagonizadas por robots, ya que el *mecha* (término derivado del inglés “mechanicals” y que designa al género de animés en donde máquinas gigantes o robots ocupan un rol protagónico) se convertiría luego en uno de los géneros más populares y extendidos del animé.

Sin embargo, estas dos series estaban en cierto sentido una en las antípodas de la otra. *Tetsuwan Atom* era un robot niño que había sido creado para reemplazar a un niño humano fallecido. A pesar de su cualidad mecánica y sus superpoderes, *Tetsuwan Atom* se comportaba como un niño humano y poseía alma y sentimientos. De hecho su deseo era poder convertirse finalmente en humano, gracia que no le es concedida al final de la serie. *Tetsujin* por el contrario era una máquina gigantesca, sin ningún tipo de sentimientos ni pensamientos, creada con el único fin de servir como arma de combate manejada remotamente por seres humanos.

Todas las demás series de *mechas* son entonces descendientes de *Tetsujin*, no de *Tetsuwan Atom*. Sin embargo, en *Tetsuwan Atom* se encuentran presentes algunos elementos que encontraremos luego en muchos otros animé, no sólo en los que tematizan la tecnología,

¹⁶ Si bien existe la animación occidental “adulta”, hasta el día de hoy esta no se ha ganado un lugar en las pantallas masivas. Algunas producciones animadas no infantiles han logrado ser emitidas en forma estable y en horarios centrales en la televisión local. Sin embargo, se ha tratado en su mayoría no de productos “adultos” sino más bien “para niños Y adultos”. Ejemplos de ello son: *Los Simpsons*, *Family Guy*, *American Dad*, las producciones animadas de MTV (menos populares); mientras que las animaciones como las emitidas en Adult Swim siguen constituyendo una rareza destinada a horarios marginales.

¹⁷ Por citar sólo algunos ejemplos, tenemos a *Ranma* en *Ranma ½* que se transforma en mujer dando a pie a situaciones cómicas y ambivalentes con Akane (de quien *Ranma-hombre* está enamorado), el “enamoramiento” que se insinúa de parte de la mejor amiga hacia Sakura en *Sakura Card Captor*, la relación ambigua de Shinji con el último ángel en *Evangelion*, y *Yellow Dancer* (nombre artístico dado en la adaptación norteamericana al *Yellow Belmont* del animé original), de *Robotech*, sin dudas el primer travesti que muchos occidentales vieron en la TV.

a saber: la profundización de las características psicológicas de los personajes y cierta visión no ingenua sobre el mundo¹⁸.

Levi (1996) destaca que la tradición literaria japonesa siempre ha sido fuertemente introspectiva, dando gran importancia a la motivación y al desarrollo psicológico de los personajes. Esta característica también se ha filtrado al animé, donde si, por una parte, encontramos una animación técnicamente “descuidada”, por otra, se suele dar gran importancia a la complejidad de la trama. Asimismo, es frecuente que los aspectos más interesantes se encuentren no tanto en la misión de los protagonistas, sino en la evolución psicológica de los personajes, tanto protagónicos como secundarios. La estructura seriada de los animé (vs. la estructura episódica de la animación tradicional estadounidense) y, en muchos casos, su largo desarrollo, resultan totalmente funcionales a la profundidad de la historia que caracteriza a los animé.

El hecho de explorar en la psicología y en las motivaciones de los personajes acarrea como consecuencia otra de las características que distinguen al animé de las animaciones estadounidenses: su ambigüedad moral. En el animé es frecuente que los personajes no sean totalmente buenos o totalmente malvados, e incluso que cambien “de signo” conforme evoluciona la historia.

Apoyándonos nuevamente en los estudios de Levi (1996), entendemos asimismo que parte de la ambigüedad que frente a los ojos occidentales ostenta el animé puede ser atribuida a las diferencias que caracterizan a una y a otra cosmovisión. Más allá del nivel de arraigo que puedan tener las creencias religiosas en cada individuo, la occidental es una cultura monoteísta, educada para creer en una respuesta, una verdad, un orden justo y racional del mundo, para confiar más en la razón que en la imaginación y separar claramente los mundos de la realidad y de la fantasía. En cambio, la japonesa es una cultura construida sobre otros principios y otras creencias.

Los japoneses, aunque no sean estrictamente practicantes, adscriben a más de una religión y ninguna de ellas es monoteísta, sino que existe una multitud de entidades divinas o divinizadas y la mayoría no son absolutamente benévolas (ni malévolas) ni carentes de

¹⁸ La tecnología y su relación con los humanos es uno de los tópicos principales del animé, no solamente presente en los animé de mechas: actualmente una línea importante del animé trata temas similares no desde la robótica, sino desde la expansión de las posibilidades de la informática y las redes virtuales. Sin embargo, en la mayoría de los casos, no se trata de una visión optimista, sino que se suele poner en escena una preocupación por el desarrollo y autonomía crecientes de las máquinas y los límites cada vez más difusos entre hombre y máquina y entre lo real y lo virtual, cuestiones que suelen ser foco de profundos conflictos y fuente de desequilibrio psicológico para los personajes de las series. Esto determina que los animé que tienen a la tecnología como tópico central suelen ser exponentes particularmente buenos de las características mencionadas: profundidad psicológica de los personajes y visión no ingenua del mundo.

falencias. Este punto es resaltado tanto por Levi (1996) como por Patrick Drazen (2003), quien, en *Anime Explosion*, nos explica que los japoneses poseen al menos tres sistemas de creencias principales. El primero es el *Confucianismo*, considerado más un código ético y social que una religión. El Confucianismo, siguiendo a Drazen, funcionó como un modo de ordenar la vida en sociedad basándose en los méritos antes que en lo heredado y en el respeto de las jerarquías. De acuerdo a este autor, dicho sistema estableció una matriz de valores que, no obstante, corría el riesgo de caer en el despotismo. En este sentido, el *Budismo*, importado de India, operó como contrapeso, introduciendo la noción de que la iluminación es igualmente alcanzable por cualquier individuo, y siendo una religión que pregona valores de compasión y empatía hacia todos los seres. Por último, el *Shinto* proporcionó “nada menos que la identidad misma de Japón en tanto nación y de los japoneses como pueblo. El Shinto proveyó la mitología de la creación para Japón” (Drazen, 2003, p 146, traducción propia). Gran parte de las historias reelaboradas en los animé provienen de la tradición mitológica del Shinto¹⁹. Pero además, la cultura japonesa ha practicado una tolerancia que le ha permitido incorporar y amalgamar a su haber mitológico a dioses e historias provenientes de otras culturas como la china y la nórdica.

El resultado de esta multiplicidad de influencias no es sólo un archivo de inspiración considerablemente amplio, sino también una cosmovisión en donde no hay una verdad, las respuestas no suelen ser únicas, o totalmente correctas o incorrectas, y las fronteras entre el bien y el mal, y el sueño y la realidad se vuelven borrosas. Todo esto se traslada a las historias de animé, otorgándoles su impronta de ambigüedad o laxitud moral y su carácter original tan distintivos frente a la animación tradicional estadounidense y la mirada occidental.

No happy endings

El animé se permite abordar una variedad de temas sumamente amplia y muchas veces impensada y, además, lo hace de un modo que también contrasta con el habitual de la animación occidental clásica. Si siguiendo los postulados de Raffaelli (1997), pensamos en las producciones disneyanas como prototipo de esta última, encontramos algunos elementos que son fundamentales para caracterizarla.

En primer lugar, cierto *realismo*, que puede ser entendido dos sentidos. Por un lado, las producciones de Disney no explotan plenamente su carácter de caricaturas, es decir, no

¹⁹ Levi (1996) explica además que cada una de estas religiones se asocia hoy a ritos, funciones y simbolismos particulares. Mientras que el Shinto es la religión de la vida y así los nacimientos, matrimonios y todos festejos más alegres responden a esta religión; el Bushido es la religión de la muerte y los funerales, teniendo incluso sus celebraciones y festivales una nota sombría.

suelen hacer nada que no pueda ser hecho en el mundo real; Disney explota las posibilidades que el lenguaje le da casi exclusivamente con el fin de resaltar aspectos de la realidad. En este sentido, cabe mencionar dos tipos de ejemplos. A nivel micro, Disney puede ofrecer una visión detallada de una expresión que denota cierto sentimiento. A nivel macro, y más importante a los fines de compararlo con el animé, Disney puede imaginar un mundo entero de animales, pero solo para dotarlos de comportamientos y dilemas netamente humanos, haciéndolos operar como reflejo de la sociedad de un modo similar al que lo hacen las fábulas.

En segundo lugar, su sentido *moralizante / bienpensante*. Disney tiende a ubicarnos en un mundo idealizado en el que siempre acabarán triunfando las reglas del bien y la justicia, y en el que no hay lugar para las incertidumbres. Las historias poseen finales cerrados, exentos de ambigüedad, y normalmente se trata de un *happy ending* o al menos de un cierre optimista, que ha dejado atrás las desgracias que pudieran haber sucedido durante la historia. Disney nos enseña que si somos buenos y justos, si obramos de manera adecuada y especialmente si somos tenaces, las cosas terminarán bien. La narrativa de Disney responde a una estructura clásica introducción – nudo – desenlace en donde este siempre es de signo positivo.

En tercer lugar y conectado con lo anterior, su *individualismo*. Las historias de Disney nos muestran no sólo una cultura del esfuerzo, sino una cultura del esfuerzo individual²⁰. Raffaelli (1997) señala que *“la filosofía de Disney logra reunir en la misma historia el éxito del individuo y la apoteosis del grupo. Todos celebran la buena fortuna del ganador: lo importante es que todos estén unidos y celebren juntos”* (traducción propia).

Los animé contrastan con Disney de manera más o menos notoria en los tres aspectos señalados²¹. Quizás el *realismo*, entendido como voluntad de representar la realidad, sea la cualidad que más hermana a ambos tipos de animación, sin embargo existen notables diferencias estilísticas en los modos en que se construye dicho realismo en cada caso. A nivel micro, desde los rasgos retóricos, Disney presenta un estilo marcadamente realista, mientras que el animé, como hemos señalado previamente, se acerca más un estilo “expresionista”, en el sentido de que no se propone representar la realidad fidedignamente, sino resaltar ciertos aspectos a fin de enfatizar ciertos sentidos, tonos o emociones. A nivel macro, es posible señalar dos grandes diferencias. La primera radica en que los animé no sólo incorporan

²⁰ Excede los fines y los temas de este trabajo, pero cabría observar que el estilo disneyano se corresponde con y resulta funcional a la ideología del *American Dream*.

²¹ Las producciones de la Warner Bros y MGM también lo hacen pero desde otro lugar. En este caso, las diferencias son aún más profundas, al punto que casi no habilitan la comparación. Aquí tenemos situaciones repetitivas y no historias, personajes que se pelean unos contra otros sin ser mejores ni peores y no héroes y villanos, una total ausencia de moraleja y de cierre, y un gran aprovechamiento de los recursos de la animación: no solo se exagera lo posible, sino que se permite lo imposible y lo absurdo.

elementos fantásticos sino que les otorgan un estatuto similar al de lo cotidiano. El efecto de sentido generado en el animé es: “lo fantástico nos sorprende, pero habita entre nosotros y es parte de lo posible”. Los personajes de animé no dejan de maravillarse frente a las manifestaciones de lo fantástico, pero conviven a diario con estos elementos y los entienden como otros habitantes más de este mundo. En Disney en cambio, lo fantástico, aparece claramente señalado como tal, como una emergencia extraordinaria y única, que no forma parte de lo posible cotidiano. En Disney lo fantástico sucede pero está “fuera de lugar”, mientras que en el animé lo fantástico está “en su lugar” y es justamente este efecto de *normalización de lo extraño* el que genera un desajuste y sorprende a los espectadores occidentales.

La segunda diferencia es que más allá de la visión o condiciones particulares que introduzcan, las historias suceden efectivamente en Tokio (o en otros lugares de Japón o del mundo a los que se hace referencia específica) y dedican una importante parte del tiempo a mostrar la cotidianeidad de sus personajes. En cambio, las historias de Disney suelen suceder en un escenario inespecífico y por ello, más neutro y universal. Mientras que el animé suele proponer una visión particular sobre “nuestro” mundo –aquí y ahora- y de ahí sus historias *situadas*, ya sea mediante un presente alterado o mediante un futuro posible; Disney propone moralejas universales y que se pretenden atemporales.

Esto conecta con el segundo punto de divergencia: en el animé es habitual que no haya *happy ending* ni moraleja. Por el contrario, se permiten los finales abiertos, ambiguos o “tristes”. Mientras que Disney parece proponerse enseñar, los animé se ofrecen a veces como simple entretenimiento sin moraleja y otras como invitación a la reflexión. El animé se permite mostrarnos personajes ambiguos, sociedades injustas y mundos que se derrumban. El animé nos dice que no hay bien absoluto y que sin importar cuánto lo intentemos, las cosas pueden terminar mal.

En tercer lugar, el animé bucea en la psiquis de cada uno de sus personajes, pero esto no quiere decir que sea individualista. Por el contrario, lo que suele primar en estas historias es la *filosofía de la lealtad al grupo*, el abrazar y sacrificarse por un objetivo grupal, a pesar de que en paralelo se desarrollen extensamente los conflictos y motivaciones individuales. En un mundo donde los valores, el bien y la justicia son relativos, los individuos se entregan a las causas que juzgan correctas y se mantienen fieles a su grupo, que es el que no los va a traicionar. Drazen (2003) señala además, que los japoneses poseen un sentido de la privacidad muy diferente del occidental, determinado históricamente por el estilo de convivencia y la

arquitectura de las viviendas²². “En esta cultura, la identidad de una persona proviene de su pertenencia a un grupo, antes que de ser sólo un yo independiente” (Drazen, 2003, p 28, traducción propia). En este sentido y como destacaremos más adelante, parece lógico que la mayor parte de los animé más populares tengan como protagonista a un grupo y no a un individuo.

Frente al modelo disneyano, cuyo mundo anacrónico e inespecífico pretende generar una identificación sin cuestionamientos e inculcar ideas y valores positivos, válidos para todos los individuos en todo tiempo y lugar; el animé opone historias situadas en lugares y tiempos específicos, a la vez remotos y cercanos, y sin una línea de valores “correctos” clara y explícita. En este sentido, el modelo del animé resulta disruptivo para los ojos occidentales, pudiendo generarse una identificación más conflictiva y “amarga”, pero a la vez más fuerte.

²² Drazen (2003) cita el estilo arquitectónico tradicional japonés con paredes de madera ligera y papel, como promotores de un tipo de intimidad en donde primaban proximidad con los otros y la sensación de nunca estar solo,

Superhéroes en el animé (?)

¿Existen los superhéroes en el animé? Algunas consideraciones sobre la elección del corpus

Uno de los primeros desafíos de este trabajo está dado por el hecho de que en el universo de las producciones animadas niponas, los superhéroes no existen en tanto figuras fuertes que permitan clasificar y distinguir a un determinado grupo de textos. Si al pensar en la animación norteamericana podemos afirmar rápidamente y sin dudarlo que hay un grupo de series que se reconocen socialmente como “de superhéroes”, tal cosa no es posible en el caso del animé. En este sentido, el proceso de selección y recorte del corpus se constituye en una entrada analítica en sí misma.

El sistema de géneros japonés que rige para el animé es heredado del manga y su primer principio rector tiene que ver con el destinatario en un sentido casi de “estrategia de mercado”: el target, audiencia, público objetivo. En el caso del manga este target viene definido desde la publicación misma, la cual explicita la edad y género al que está dirigido. La clasificación más básica de los manga y animé nos permite distinguir entre *shōjo* (historias para chicas) y *shōnen* (historias para chicos). Los japoneses distinguen además específicamente entre estos géneros para adolescentes y sus variantes para jóvenes adultos y para adultos.

A esta primera clasificación se añade otra referida a rasgos temáticos, que recoge no tanto el tema (Steimberg, 1993) en sentido fuerte como una característica de la historia que podría asimilarse más a un motivo, en los términos en que es definido por Cesare Segre (Segre, 1985). Segre retoma los postulados de Panofsky, identificando el motivo con lo que este entiende, en el campo de la pintura, como significados primarios: “las puras formas, en cuanto representaciones de objetos naturales con sus eventuales características expresivas”. Segre complementa luego esta definición con la empleada por otros campos artísticos. Así el motivo es entendido además como unidad significativa mínima, como elemento germinal, y como elemento recurrente (Segre, 1985). En este sentido veremos que en el animé hay series “de robots”, “de chicas con poderes mágicos”, “de acción”, “de deportes”, etc. Sin embargo, ninguna clase de manga y animé nos habla de superhéroes. No tenemos en ningún caso una indicación que nos haga anticipar que la historia se tratará de un personaje con superpoderes que lucha por el destino de la humanidad, sino que debemos buscar a los superhéroes como un emergente transversal a todas las clases de animé y detectarlos caso por caso.

Para identificar los animé de superhéroes nos enfocamos en los personajes protagónicos en busca de dos rasgos fundamentales:

- Posesión de alguna capacidad o característica extraordinaria, no accesible para los seres humanos mortales corrientes.
- Llevar adelante una lucha en la que esté en juego la defensa o el destino de algo más grande que ellos mismos y su entorno inmediato, ya sea su ciudad, país, el planeta o la galaxia enteros.

Al filtrar los animé emitidos localmente en función de estos criterios, nos encontramos con un primer elemento de interés: es posible observar una clara preponderancia de protagonistas colectivos, situación que se repite si ampliamos la observación al conjunto total de las series de animé. Así, la preeminencia de lo colectivo por sobre lo individual constituye un primer aprendizaje sobre los rasgos característicos de los animé de superhéroes, pero también sobre los animé en general.

Nos enfocamos entonces en animé de *superhéroe colectivo* tomando para el análisis Evangelion, Dragon Ball Z y Sailor Moon (sólo su primera temporada). Dentro del universo acotado de protagonistas grupales, los animé seleccionados permiten cubrir una variedad de opciones en términos de composiciones del colectivo: mixto, masculino y femenino; y en términos de géneros²³:

- *Mechas*: Evangelion. “La ciencia ficción puede ser considerada el mayor género de animé, especialmente en los inicios y en particular en relación a los animé comercializados fuera de Japón. Mecha es uno, sino el más importante de los subgéneros de CF del animé. Este género pone en escena aparatos mecánicos gigantes, la mayor parte de las veces, robots. Originalmente estos robots operaban a radio control, pero desde 1970 se popularizaron los animé que presentan al piloto dentro del robot, añadiendo una nueva dimensión humana a la historia”. (Poitras, 2001, p 34-35, traducción propia)
- *Magical girls*: Sailor Moon. “El tradicional énfasis japonés en separar los roles de los hombres (guerreros y jefes) y las mujeres (madres y amas de casa) ha ayudado a crear un mercado significativo de manga y animé destinado a niñas y mujeres. Magical Girls es el término aplicado al subgénero de shows para chicas que presenta un personaje

²³ Los géneros se definen por sus rasgos retóricos, temáticos y enunciativos y por un cierto emplazamiento en un área de desempeño semiótico. (Stemiberg, 1993). Aquí nos estamos ateniendo a la taxonomía propia de los manga y animé aplicada en Japón y que nosotros importamos junto con su producción.

femenino que posee poderes sobrenaturales u objetos mágicos de poder. Un gran subgénero de este subgénero tiene como personaje protagónico a una niña que obtiene un objeto que le brinda la habilidad de transformarse en superheroína, a veces con un cuerpo adolescente o adulto.” (Poitras, 2001, p 45, traducción propia)

- *Artes marciales: Dragon Ball Z.* “Así como existe un mercado de manga y animé pensado especialmente para el público femenino, hay otro para el público masculino, y los animé de artes marciales son el equivalente masculino de las Magical Girls. En estos animé se presentan series interminables de escenas de pelea” (Poitras, 2001, p 46, traducción propia), así como otras escenas que también resaltan la construcción de cierta masculinidad estereotipada.

Por otra parte, la elección recae en estas series ya que, además de ofrecer ventajas en cuanto a variedad, las tres fueron parte del primer estallido de popularidad del animé en la Argentina²⁴ y desde entonces son tres de los animé de mayor repercusión a nivel local en relación al conjunto de los animé emitidos, especialmente Dragon Ball Z y Evangelion²⁵.

Superhéroes colectivos: más que la suma de las partes

Como se ha señalado, la gran frecuencia en que los superhéroes adoptan la forma de un grupo, constituye un primer rasgo distintivo de los animé de superhéroes. Si bien es cierto que en muchos casos es posible identificar uno o más personajes que se destacan del grupo, siendo “más protagonistas” que el resto, existe un funcionamiento de conjunto en el que todas las partes son necesarias y se complementan. El grupo es más que la suma de sus integrantes, y sería imposible para el protagonista principal cumplir su misión sin la participación de sus compañeros. El que lucha es el grupo, independientemente de cómo lo hagan: puede ser que sus miembros se unan en cada batalla (incluso literalmente: Goku y Vegeta al final de Dragon Ball Z realizan la técnica de la Fusión), que hagan ataques coordinados o que operen como relevos. Es esto lo que permite hablar de un superhéroe colectivo antes que de un

²⁴ Como hemos visto, la oferta de animación en general comenzó a crecer a comienzos de los '90, pero la avanzada animé propiamente dicha se produjo a mediados de la década. Sailor Moon comenzó a emitirse en The Big Channel, mientras que Dragon Ball Z, al igual que las otras dos sagas de la serie, estuvieron al aire en Magic Kids, cosechando ambas una gran popularidad; Evangelion por su parte, fue emitida en esta misma época pero en Locomotion, constituyendo ya desde su emplazamiento, una serie destinada a un público más adulto.

²⁵ Prueba de ello es que fueron emitidos varias veces y/o fueron emitidos en canales de animación reconocidos como “populares” y no solo en señales “de nicho” como lo fueron Locomotion y Animax. Particularmente elocuente es el caso de Evangelion que ha recorrido una variada gama de señales y segmentos: Locomotion, I-Sat, FX. Dragon Ball Z por su parte, se mantiene vigente hasta la actualidad y renueva su oferta a través de su versión Kai (remasterización de Dragon Ball Z), merchandising y películas, la más reciente de ellas estrenada en nuestro país el 25 de Junio de 2015: *Dragon Ball Z: La resurrección de Freezer*.

protagonista con ayudantes. Además, como se explicará más adelante, existen otros personajes que desempeñan la esfera de acción del *ayudante*.

Por otra parte, estas series ponen en escena el proceso de conformación del superhéroe, y dicho proceso se da y se concreta en lo grupal. En su nivel más básico, el superhéroe no está completo hasta que el grupo no se termina de reunir. Esto puede concretarse rápidamente en los primeros capítulos, como en el caso de Evangelion, o bien ser un largo proceso que continúa desarrollándose prácticamente a lo largo de toda la serie, como el caso de Dragon Ball Z. Pero además, en términos de las etapas de conformación del héroe planteadas por Joseph Campbell (1949)²⁶, es la dinámica de conjunto la que hace madurar a los miembros del grupo (especialmente, pero no solo al protagonista destacado), constituirse en superhéroes aceptando plenamente su misión y, eventualmente, resolver conflictos o llegar al final de la serie modificados “a nivel personal”.

Sailor Moon constituye un ejemplo claro de esta dinámica, en la cual la primera etapa de constitución del superhéroe, la *partida* (Campbell, 1949), se completa mediante la reunión de las tres primeras protagonistas. La *partida* es la primera de las tres fases señaladas por Campbell. Esta fase se subdivide en cinco etapas que refieren a los pasos que el héroe completa antes de iniciar el camino de las pruebas que lo convertirán finalmente en héroe. Esta preparación para el camino consiste en *la llamada* del destino, que puede ser aceptada o no con mayor o menor grado de resistencia por parte del héroe, la *ayuda sobrenatural*, encarnada en la figura de algún tipo de guía o consejero, y el *cruce del primer umbral* y la introducción en *el vientre de la ballena*, que constituyen la aceptación definitiva del héroe en relación a su destino y la inmersión plena en un mundo que lo aparta de su realidad cotidiana y del que puede no regresar: el mundo de las pruebas, que constituyen el inicio de la segunda gran fase señalada por este autor. El cumplimiento de la partida a través de la reunión del grupo se evidencia a nivel colectivo mediante la integración, la aceptación de la dinámica de grupo y el comienzo de la coordinación con vistas a la lucha. Pero también se constata a nivel individual: es la reunión con sus compañeras la que lleva a Serena, la protagonista destacada, a comprender que efectivamente tiene una misión y a comenzar a comportarse de manera más madura, tomando responsabilidad e iniciativa sobre dicho mandato.

En Evangelion y Dragon Ball Z este proceso “modelo” de constitución del superhéroe colectivo es menos esquemático, pero aún así evidente. En Evangelion los primeros capítulos

²⁶ Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, desde un marco teórico diferente al nuestro, ya que aplica postulados del psicoanálisis al estudio de mitologías clásicas, arriba a un modelo de tres fases: Partida, Iniciación y Regreso, a su vez subdivididas en etapas, que conforman el camino de todo héroe.

presentan un ritmo vertiginoso en el cual aún no ha terminado la *partida*, pero ya se está desarrollando la fase de *iniciación* y el *camino de las pruebas* (Campbell, 1949). La *iniciación* constituye la segunda gran fase señalada por Joseph Campbell, y el *camino de las pruebas* es la primera parte de la misma. Campbell señala que esta es la fase favorita de la aventura mítica y prueba de ello es la literatura construida en torno a esta etapa. Sin embargo, Campbell indica también que “la prueba es una profundización del problema del primer umbral (...) La partida original a la tierra de las pruebas representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas” (Campbell, 1949, p 104). En Evangelion, Shinji, el protagonista destacado, aún no ha aceptado su misión cuando se produce la primera lucha; y es justamente el ver luchar y ser gravemente herida a Rei, una de sus compañeras, lo que lo impulsa a ocupar su lugar. Esta primera *prueba* con la que comienza el camino encierra además la semilla de dos de los conflictos más relevantes que atravesarán toda la serie: la capacidad de los personajes de empatizar y desarrollar relaciones con otros y el dilema sobre la naturaleza y estatuto de Rei y sus implicancias para Shinji y el resto. De esta manera, en Evangelion la *iniciación* ya está en marcha, pero el superhéroe colectivo se completa más adelante con la llegada de la tercera integrante del grupo.

Dragon Ball Z, por otra parte, pone en escena una suerte de proceso de *partida* individual, para luego reunir a los héroes en el grupo heroico. Así, mientras Goku, que es muerto en la batalla al comienzo de la serie, se prepara y entrena en el más allá para poder regresar a la Tierra a luchar; su hijo Gohan es criado y entrenado por Pikolo; y los demás integrantes del grupo se preparan para la lucha, también por su propia cuenta. El grupo de superhéroes está constituido un año después (en la temporalidad de la serie) de comenzada la acción. Sin embargo, a lo largo de la serie vemos a este colectivo cambiar y expandirse al ritmo de las batallas, con personajes que mueren, parten, regresan, otros que se suman, y otros que pasan de oponentes a miembros del grupo; renovando el ciclo de *partidas e iniciaciones*.

Boys don't cry? Donde el modelo del héroe macho no existe

Además de la preeminencia de lo grupal por sobre lo individual, un segundo rasgo que destaca en los animé es la ruptura de la hegemonía masculina adulta en el rol protagónico.

Apoyándonos en la cinematografía y siguiendo el análisis realizado por Núria Bou y Xavier Pérez en *El tiempo del héroe, Épica y masculinidad en el cine de Hollywood* (2000), podemos advertir algunas de las características principales que comporta el modelo de héroe

occidental, las cuales parecen ajustarse a los superhéroes animados americanos, pero no así a los nipones.

El modelo heroico hegemónico responde “al *régimen diurno* de las imágenes, un régimen imaginativo de las grandes civilizaciones patriarcales, donde los guerreros solares ponen en movimiento su figura erecta para defender a la comunidad del conjunto de demoníacos enemigos que la amenazan” (Bou, Perez, 2000, p25)²⁷. Un modelo de héroe masculino y machista, inscripto en unos relatos en donde la cobardía o la duda son criminalizadas, ya que se equiparan a una virilidad cuanto menos dudosa. Héroes atléticos, positivos, afirmativos, que no dudan frente a la causa que deben abrazar, y que recurren al movimiento como respuesta principal frente a la amenaza. El cuerpo es el soporte de la heroicidad y se trata de un cuerpo activo y voluntarioso. Se trata además de un cuerpo solitario: el héroe es individual e individualista y jerárquico, sin espacio para compartir ni la carga ni la gloria.

Como correlato de la exaltación masculina, el rol de lo femenino en las vidas de estos héroes es condenado desde un doble lugar. Por un lado, mediante la negación del costado femenino que podría comportar el héroe en sí: el héroe no muestra sus sentimientos, el héroe no se entristece, el héroe no llora; porque estas demostraciones equivalen a la inmovilidad paralizante, en un régimen que les demanda justamente lo opuesto: movimiento perpetuo en la lucha contra el enemigo. Por otro lado, la mujer y el hogar como punto de llegada del camino, si bien son presentados habitualmente como fin último y recompensa luego de la lucha, son también objeto de omisión: nadie sabe qué sucede cuando el héroe consigue a la chica, se casa, o regresa a casa. Implícitamente, lo que este paradigma heroico nos deja entender es que la cotidianeidad doméstica acaba con el héroe: el fin de la aventura es *el fin*.

El héroe, además, no conoce (intenta no conocer) el tiempo: el paso del tiempo, el crecimiento y la madurez son los enemigos naturales del héroe. Nuevamente, lo que se esconde es la amenaza de la inmovilidad. Así como una vida cotidiana familiar coarta la libertad necesaria para correr riesgos y salir “a la aventura”, la edad, con el deterioro físico que implica, es también la enemiga de estas posibilidades. Y parecería que el único movimiento posible y válido es la lucha: cuando la lucha se termina no hay a dónde ir, no hay otro movimiento, no hay otro rumbo ni recorrido posible.

²⁷ El concepto de “régimen diurno” es tomado por los autores de Gilbert Durand, *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*

Este héroe modelo masculino - macho, individual y en su primera adultez nos resulta fácilmente rastreable en los superhéroes americanos, pero parece ser subvertido de pies a cabeza por los héroes nipones. Frente a la preeminencia de la individualidad masculina, el animé opone mayoría de héroes grupales y, como mínimo, igual presencia de hombres y mujeres. Esta característica no sólo es visible en los animé de superhéroes, sino que se hace extensiva a toda la grilla de animé emitido localmente, en donde, tanto en lo grupal como en lo individual, nos encontramos con protagónicos femeninos. Piénsese no sólo en nuestro corpus de análisis, en donde tenemos un grupo femenino (en Sailor Moon) y uno mixto (en Evangelion), sino también en otras series como Sakura Card Captor, Bubblegum Crisis Tokio 2040, Saber Marionette J, Silent Mobius, Magic Knight Rayearth, Cyber Team in Akihabara, Blue Seed, Earth Girl Arjuna, Agent Aika, etc. Asimismo, el imperativo de “primera adultez” también es subvertido, con héroes que pueden ser tanto adultos (Dragon Ball, Macross, Bubblegum Crisis), como adolescentes (Evangelion, Sailor Moon), o incluso niños (Sakura, Arjuna).

No es sólo en las características “más evidentes” de género y número en donde el animé se aparta del canon. Frente a unos héroes afirmativos y atemporales, cuya vida se agota en su misión, el animé nos presenta héroes que reniegan de su misión, que la abrazan a reñadientes y que luchan a desgano. Y nos dice también que no sólo la vida no se acaba cuando termina la misión, sino que es ahí donde empieza. El animé se permite mostrarnos héroes que quieren llegar al final, que se quieren ir y que de hecho parten y siguen su camino. Evangelion, con su anti happy ending incierto pero decididamente abierto al futuro, y Bubblegum Crisis, con la disolución del grupo, destacan como ejemplos.

Por otro lado, si para el héroe tradicional el tiempo no pasa y el matrimonio es “la muerte”, el caso de Dragon Ball Z (la más larga de las series analizadas) es claro exponente de lo contrario: Goku tiene hijos y hasta nietos; y otro tanto sucede con los demás personajes de la serie. Veremos más adelante que esto tiene correlación con una característica significativa de los animé de superhéroes relacionada con la mostración de la vida cotidiana.

Finalmente, vale la pena destacar un último rasgo en donde el animé se aparta de la concepción occidental del héroe: el culto al cuerpo. Si bien dentro de nuestro corpus, Dragon Ball Z justamente se aviene a esta norma, ya que es una serie de artes marciales, los demás animé analizados, así como todos los demás aquí mencionados, nos muestran héroes que no sólo no son particularmente fuertes, sino que son de hecho débiles, teniendo que sustentar su fortaleza en otros elementos. Bou y Pérez señalan en relación al cine de acción de la segunda

mitad de los 90: “Si el movimiento de la aventura es virtual, la idea rectora del cuerpo masculino activo y potente como instrumento inmutable para la afirmación de la beligerancia guerrera empieza a convertirse en nabulosa” (Bou, Pérez, 2000, p100). En este sentido, el cine de actores empieza a explorar a fines de los 90, con *Matrix* (1999) como exponente emblema, algo aún entonces no visto en los superhéroes animados americanos y que el animé venía haciendo desde décadas atrás con sus series de mechas²⁸.

Los animé, entonces, a través de su multiplicidad de opciones y variantes en la configuración de sus héroes, nos ofrecen un mundo en el que no sólo no hay un canon hegemónico claramente reconocible, sino que además parecería no existir un deber ser. Así como no hay un solo modelo de héroe, tampoco hay una sola herramienta de lucha, ni un solo modo de enfrentar la misión e integrarla a la propia vida. En el animé, cada héroe parece responder a su propio deber ser, que tiene más de *ser* que de *deber*. Otros apartados que desarrollaremos más adelante permitirán entender de qué modo se plasma esto a nivel estructural en las series.

Héroe y superhéroe: hacia una definición de “superhéroe” / Qué hace un superhéroe? El heroísmo en tanto rol

Luego de estos elementos descriptivos iniciales, deberemos entender a los superhéroes en su rol dinámico al interior de los mundos que habitan. Para ello, una primera aproximación está dada por su tipo de participación en la estructura del relato (Bremond, 1982)²⁹, es decir por la consideración del superhéroe en tanto personaje que desarrolla acciones.

Propp³⁰ ha arribado a una clasificación de personajes basada en el tipo de acciones que el relato les impone. Así, ha distinguido las esferas de acción del Héroe, el Falso Héroe, el Agresor, el Auxiliar, el Donante, el Mandatario, la Princesa y su padre. Este mismo teórico define al héroe como “el personaje que sufre directamente la acción del agresor en el momento en que se trenza la intriga (o que experimenta una carencia), o bien el personaje que acepta reparar la desgracia o responderá ante la necesidad de otro personaje. En el transcurso de la acción el héroe es el personaje provisto de un objeto mágico (o de un auxiliar mágico) y

²⁸ Tetsujin (1963) fue la primera, Mazinger Z (1972) consolidó el género y luego siguieron otras como Gundam (1979), Macross (1982) y Evangelion (1995), por citar sólo las más conocidas “de este lado del globo”.

²⁹ Todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción. (Bremond, 1982).

³⁰ Tomado de Tassara Mabel, *El relato en la cultura y los medios*, material de cátedra Semiótica de los Medios Masivos Steimberg

que lo utiliza (o lo usa como servidor suyo)” (Propp, 1972, p 59). Propp parecería proponernos aquí una distinción entre dos tipos de héroes. Podríamos denominar a los primeros héroes activos o directamente implicados, en tanto la desgracia o agresión recae directamente sobre ellos. Estos héroes reaccionan en defensa de su propia persona e intereses. Los segundos, en cambio, serían héroes pasivos o indirectamente implicados, ya que la desgracia o perjuicio no recae sobre ellos sino sobre un tercero al que ellos aceptan defender o proteger. Estos héroes, el menos en un primer nivel de análisis de sus acciones, no actúan movidos por sus propios intereses sino por intereses ajenos que aceptan como propios.

Siguiendo a Propp es posible distinguir entre dos tipos de carencia que rompe el equilibrio³¹ y da origen al relato. “En el primer caso, se realiza una acción cuyo resultado es una carencia y que da lugar a una búsqueda; en el segundo caso, hay una carencia ya existente que da lugar, ella también a una búsqueda. En el primer caso, la carencia proviene del exterior, en el segundo, se reconoce desde dentro” (Propp, 1972, p45-46). Hablamos entonces de carencias externas e internas, las cuales podríamos asimilar a imposiciones y deseos respectivamente. Nuevamente nos encontramos con un elemento caracterizador que nos lleva a distinguir entre héroes más bien activos y héroes más bien reactivos. El cruce entre el tipo de implicación (directa o indirecta) y el tipo de carencia (imposición o deseo) nos permitirá una primera caracterización del héroe y un primer acercamiento a la clase de intereses y motivaciones que lo movilizan.

Greimas³², por su parte, utiliza la noción más amplia de actante, la cual hace referencia a las fuerzas que actúan en el relato y que no necesariamente se encarnan en un personaje, sino que abarcan tanto a humanos como a animales, objetos y conceptos o valores. Greimas propone un modelo simple, aplicable a todo relato, conformado por seis posiciones o actantes, organizadas en tres ejes semánticos: la comunicación, el deseo (o la búsqueda) y la prueba. De este modo, un personaje será definido no por lo que es, sino por lo que hace, y esto determinará su participación/ubicación en un cierto tipo de actante.

En el nivel de las acciones, la estructura del relato puede ser entendida a partir de la “relación teleológica entre los elementos de la historia: los actores tienen una intención: aspiran a un objetivo. Los verbos *desear* y *tener* indican esta relación teleológica (...) Un actante es una clase de actores que comparten una cierta cualidad característica. Ese rasgo compartido se relaciona con la intención de la fábula en conjunto. Un actante es por lo tanto

³¹ (Tassara *op. cit.*) Todo relato parte de una situación de equilibrio que al ser perturbada desencadena las acciones subsecuentes.

³² Tomado de Barthes, Roland, “Introducción al análisis estructural de los relatos”, en *Análisis estructural del relato*.

una clase de actores que tienen una relación idéntica con el aspecto de intención teleológica, el cual constituye el principio de la fábula” (Mieke Bal, 1990, p34).

Siguiendo a Mieke Bal (1990), de entre estas relaciones, la más importante es la que se da entre el actor que persigue un objetivo y el objetivo en cuestión. Los primeros dos actantes son entonces *Sujeto* y *Objeto*; ellos conforman el eje del deseo. El Sujeto es habitualmente una persona (o grupo, o animal o entidad personificada), mientras que el Objeto suele no serlo. Sin embargo, “la intención del sujeto es en sí misma insuficiente para alcanzar el objeto. Hay siempre poderes que o bien le permiten que alcance su meta, o bien se lo imposibilitan” (Bal, 1990). El segundo eje es el de la comunicación y nos hace distinguir entre un *Destinador* y un *Destinatario*. El Destinador es la clase de actores que impulsan al sujeto en su intención, generan, proveen o permiten que se provea el Objeto. El Destinador habitualmente no es una persona sino una abstracción o un valor. Mientras que el Destinatario es el para quién, el beneficiario del Objeto, que muchas veces coincide con el propio Sujeto. Por último, en un tercer eje tenemos dos clases de actantes particulares: *Ayudante* y *Oponente*. Los actores que ocupan estas posiciones se encargan de facilitar u obstaculizar al Sujeto en la consecución de su objetivo. Estos actantes tienen la particularidad de no estar en relación directa con el Objeto, sino con la función que relaciona al Sujeto con el Objeto. En este sentido, parecen a primera vista “accesorios”. Sin embargo, los actores que ocupan estas posiciones suelen ser numerosos y son capitales para el desarrollo de la acción.

Siguiendo a estos teóricos, un superhéroe es, en primera instancia y en tanto personaje, un *héroe*. Además, este héroe se ubica en la posición de *sujeto* dentro del esquema actancial de Greimas. Habitualmente, el sujeto es la fuerza que motoriza el relato al llevar a cabo las acciones principales motivado por su búsqueda/deseo en relación al objeto. Sin embargo, en el caso de los animé bajo estudio, la aproximación al héroe-superhéroe no es suficiente para dar cuenta de la movilización del relato, sino que se hace necesaria la introducción de la figura del *Anti-Sujeto* (Bal, 1990). Un Anti-Sujeto es mucho más que un Oponente, no es simplemente algo/alguien que obstaculiza al Sujeto, sino que el Anti-Sujeto tiene, además, una agenda propia, a menudo opuesta al del Sujeto.

Esta es la situación que se verifica en los animé analizados: Sujeto y Anti-Sujeto, dos fuerzas comparables, una representando al bien y la otra al mal, luchan por conseguir *objetos* diferentes pero opuestos; y es esta lucha la que motoriza el relato. En el animé de superhéroes, el Sujeto por sí mismo y su deseo no alcanzan como generadores de la acción.

Dicho de otro modo, el Objeto del Sujeto solamente se genera a partir de la acción contraria del Anti-Sujeto.

En el caso de *Evangelion* es el ataque de los Ángeles lo que genera la necesidad de defender a Tokio (y por extensión a la Tierra). En *Sailor Moon* es el retorno del Negaverso (encarnación del mal) lo que da origen a la necesidad de reunir a las Sailor Scouts. Por último, en *Dragon Ball Z*, el objeto “defensa de la Tierra” se genera a partir de una amenaza que augura para dentro de un año la llegada de dos guerreros provenientes del espacio exterior, los cuales serán enviados para conquistar el planeta. En el caso de los dos primeros animé, además de la intervención del anti-sujeto como generador de peligro, es necesaria la intervención de otros personajes que encomiendan, y prácticamente obligan, a los héroes a asumir su rol (aspecto que será profundizado en el apartado subsiguiente). En *Dragon Ball Z* no sucede puntualmente esto, pero sí es altamente relevante la participación de una fuerza de este tipo en relación a uno de los integrantes del grupo de superhéroes: se trata de Pikolo, quien se encarga de educar y entrenar a Gohan, hijo de Goku (protagonista principal de la serie).

En términos generales, el perfil de héroe que encontramos en el animé de superhéroes puede ser caracterizado entonces de la siguiente forma:

- En términos del tipo de carencia, son héroes por imposición, tratándose en general de una imposición doble:
 - o Condicionada por la agenda del Anti-Sujeto
 - o Impulsada por el mandato de otro
- En términos del tipo de implicación, son héroes indirectamente implicados, en tanto no son directamente damnificados, sino que se hacen cargo de la misión que les corresponde por mandato externo³³

Antagonistas del superhéroe: Mucho más que “los malos”

Como hemos visto en el apartado anterior, los animé de superhéroes se caracterizan por la presencia de una fuerza maligna que genera el conflicto a partir del cual el superhéroe

³³ Encontramos en *Dragon Ball Z* una excepción a parte de esta caracterización, ya que aquí el héroe está directamente implicado y asume la misión sin intervención de un mandato externo. No obstante, se trata de un caso particular que no invalida la conclusión general. Es posible verificar las características señaladas en otros animé de superhéroes como por ejemplo: *Sakura Card Captor*, *Samurai 7*, *Bubblegum Crisis Tokio 2040*, *Digimon*, *Saber Marionette J*, *Silent Mobius*, *Magic Knight Rayearth*, *Cyber Team in Akihabara*, *Blue Seed*

reacciona. La acción no parte de una voluntad activa del superhéroe que, al constatar cierto estado de cosas “injusto”, “incorrecto”, “peligroso”, “desagradable”, decide actuar para remediarlo; sino que, por el contrario, todo comienza con la voluntad de dominación del anti-sujeto. La acción de “el malo” es la que parece sacar al superhéroe (que todavía en verdad no es superhéroe) de su letargo, irrumpir en la paz de su cotidianeidad y forzarlo a ponerse en marcha; y junto con él, poner en marcha el relato. En este sentido, podríamos decir que en el animé el antagonista, o el anti-sujeto siguiendo la terminología de Greimas – Bal, es antes que el protagonista –sujeto-³⁴.

Además de esta “pre-existencia” del antagonista, otro rasgo relevante y característico refiere a cierto origen común o por lo menos, íntimamente relacionado, entre el antagonista y el superhéroe, aspecto que constatamos en nuestras tres series objeto.

En Dragon Ball Z, acaso la serie que presenta esto de manera más lineal y explícita, rápidamente nos enteramos de que Goku, el protagonista principal, es en realidad un Saiyajin (raza extraterrestre proveniente del planeta Vegeta), que su nombre original es Kakarotto y que fue enviado a la Tierra en una cápsula espacial para conquistar el planeta. Sin embargo, al cabo de su viaje, Kakarotto – Goku ha olvidado su misión y ha formado una vida en la Tierra, con un padre adoptivo, esposa, hijo y amigos. La acción comienza cuando el hermano de Kakarotto viaja a la Tierra para comprobar por qué su hermano está tardando tanto en destruir a la raza humana. En este momento, Goku no sólo aprende una verdad acerca de sí mismo, sino que además se ve forzado a tomar partido por uno u otro bando, eligiendo *su* vida por sobre sus orígenes, los cuales ahora le resultan lejanos y desconocidos.

Goku, con ayuda de sus amigos terrícolas y de su propio hijo, logra derrotar a su hermano. Sin embargo, Goku muere en la batalla y la amenaza sigue viva: dentro de un año llegarán a la Tierra dos guerreros aún más fuertes que el hermano de Goku con el objetivo de exterminar a la raza humana. El escenario está planteado. Y los bandos, al menos provisoriamente, definidos. Este es el comienzo de Dragon Ball Z.

De esta manera, Dragon Ball Z ya desde el inicio nos muestra un superhéroe que era “originariamente” malo y que elige rebelarse contra sus orígenes a favor de la vida que él mismo ha armado, hermanos separados y enemistados, y ambigüedades que atraviesan a varios personajes. En este sentido, vale la pena destacar que uno de los aliados de Goku y sus

³⁴ No obstante, el anti-sujeto permanece en su posición, sin poder erigirse en sujeto, ya que a pesar de ser en cierto sentido iniciadores y generadores de la acción, no son suficientes para llevar adelante el relato, sino que proporcionan un “efecto catalítico”. El anti-sujeto dispara y acelera la constitución del superhéroe, pero sin un sujeto dispuesto a ocupar su lugar y realizar ese viaje, no hay relato posible. El hecho de que el superhéroe reaccione frente al mal en lugar de iniciar él mismo la acción es una particularidad del animé.

amigos en la batalla es, a su vez, un extraterrestre proveniente de otro planeta, cuyos planes también consisten en conquistar la Tierra, pero para su propia gente. Este extraterrestre es Pikolo. Veremos a lo largo de la serie cómo su carácter malo “de base” se va diluyendo, cómo Pikolo pasa de ayudar a Goku y los suyos como un paso intermedio para cumplir con sus propios planes, para eventualmente convertirse en uno más del grupo sin dobleces ni segundas intenciones. Algo similar ocurrirá con Vegeta, el primero y acaso el más importante de los oponentes a los que se enfrentan Goku y los demás.

En Evangelion los enemigos son los Ángeles, que van atacando en forma sucesiva a NERV y los habitantes de Tokio 3. En este caso, lo interesante es el motivo de los ataques. Promediando la serie, comprendemos que la batalla ha comenzado 15 años atrás, en un incidente conocido como Segundo Impacto, y que el objetivo de los Ángeles no es específicamente destruir o conquistar la Tierra sino recuperar a Lilith, un Ángel que permanece secuestrado en un sótano en lo más profundo del Centro de Operaciones de NERV.

Muchas cosas son oscuras en relación al origen de Lilith y de cómo fue encontrado / capturado. Sin embargo, dos cuestiones sí son claras: Lilith, o mejor dicho su cuerpo, está prisionero / secuestrado por NERV y es utilizado para los fines de la organización y del propio Gendo Ikari –Comandante en Jefe de NERV y padre de Shinji-. Entre otras “utilidades”, Lilith tiene clavada una lanza, y la herida que esta provoca genera la supuración constante de una sustancia que sirve como combustible de los EVAs.

Por último, cabe mencionar que NERV responde tanto a la ONU como a otra organización aún más poderosa llamada SEELE. El objetivo último de SEELE es ejecutar el Proyecto de Complementación Humana, que llevará a los hombres al siguiente grado de evolución: el espiritual, lo cual potencialmente acabaría con la vida tal y como la conocemos. Para ello, tanto Lilith como la lanza que tiene clavada son piezas esenciales. Sin embargo, Gendo se rebela parcialmente contra ellos obstaculizando sus planes, ya que quiere llevar a cabo su propio Proyecto de Complementación Humana.

En este sentido, Evangelion lleva la complejidad de las relaciones del superhéroe con el enemigo un paso más allá. No solo buenos y malos están ligados y “entremezclados” desde un comienzo, sino que además entendemos que el mal que nos ataca es consecuencia de nuestros propios actos, al tiempo que comenzamos a dudar de quién es el verdadero enemigo.

Sailor Moon, por su parte, nos presenta una historia de reencarnación y enfrentamiento renovado de viejos enemigos, así como de reencuentro de antiguos amantes.

Serena, la protagonista principal, y Darien, de quien se enamora, son las reencarnaciones de la Princesa Serenity y del Príncipe Endimion respectivamente. En una era pasada, Serenity era la princesa de la Luna y Endimion el príncipe de la Tierra. La liberación de unas fuerzas malignas ocultas en la Luna ocasionó que los habitantes de la Tierra se enemistaran con la Luna y planearan destruirla. Endimion traicionó a los suyos para advertir a la Reina Serenity, con el resultado de que la princesa acabó enamorándose de él. En el día de la boda, las fuerzas del mal atacaron y la Reina, al contemplar la destrucción de todo su imperio y la muerte de su hija, pidió un último deseo al Cristal de Plata: que todos los habitantes de la Luna renacieran en la Tierra y todos vivieran en armonía. A su vez, encomió a dos ayudantes la misión de volver a encontrar y reunir en la Tierra a las Sailor Scouts, las antiguas defensoras de la Luna, en caso de que el mal volviera a atacar. En este momento de armonía comienza la serie. Sin embargo, se produce el retorno del mal –el Negaverso-, cuyo objetivo es destruir nuestro Sistema Solar. Para ello cuenta con cuatro aliados fundamentales: los 4 generales que antaño defendían la Tierra bajo el mando de Endimion. De esta manera, casi como una profecía autocumplida, (re)comienza la batalla pero esta vez situada en la Tierra.

Sailor Moon nos presenta entonces a una protagonista, Serena, quien parece al mismo tiempo bendecida y maldecida por su destino desde su propia vida pasada. Al mismo tiempo, el objeto de su amor tiene también un origen remoto y una identidad confusa³⁵: durante buena parte de la serie, dudamos, junto con la propia Serena, de su bondad y del bando en el que se alinea. Por último, tenemos antiguos defensores de la Tierra que ahora son atacantes. De esta manera, Sailor Moon, si bien bajo una estructura muchísimo más simple que la de Evangelion y mucho más clara en cuanto a quién es quién, nos ofrece también un caso de confusión entre el bien y el mal, y una heroína que, en cierto sentido, ha sido responsable o participe de su propia “condena”, llamando al retorno tanto del mal, como de sí misma.

Superhéroes por casualidad? Causas y objetos del heroísmo

Observamos en estas tres series otro rasgo común a los superhéroes que las protagonizan: los tres superhéroes de estas series se convierten en tales “por casualidad”.

³⁵ Darien por momentos aparece como Tuxedo Mask, un caballero enmascarado que se presenta sobre todo durante las batallas que Serena libra convertida en Sailor Moon. Sin embargo, hasta bien entrada la serie, no resulta del todo claro si es aliado o enemigo. De esta manera, se presenta el clásico motivo del “malvado encantador” del cual la heroína se enamora. Eventualmente, se revela que Tuxedo Mask y Darien son la misma persona y que es “de los buenos”.

Recurrimos nuevamente al esquema actancial de Greimas y vemos que, en los tres casos, el *Objeto* o misión del superhéroe coincide (la defensa de la Tierra/ la humanidad), pero no así el verdadero motivo del heroísmo, es decir, el por qué y el para qué. ¿Por qué estos personajes acaban siendo superhéroes? ¿Qué motivo los impulsa? ¿Qué obtienen o esperan obtener en realidad al final del camino?

Las posiciones del *Destinador* y el *Destinatario* (Greimas) (Bal, 1990) del esquema actancial definido para cada una de estas series pone en evidencia que, en los tres casos tratados, no sólo el motivo del heroísmo obedece a un deseo o necesidad personal a veces no reconocida conscientemente por el superhéroe, sino que tiene muy poco que ver con el altruismo que a priori caracteriza al superhéroe tradicional. Esto se debe a que, en estas series, el mencionado *objeto* del heroísmo no sólo acaba siendo un medio para la consecución de un fin diferente, sino que este fin tiene relativamente poco que ver/no confluye con estos medios: desde el punto de vista de cierto verosímil social (Metz, 1968) existen muchas otras maneras más “apropiadas” de alcanzar estos objetivos personales.

En el caso de Evangelion, el *Destinador* es el Mandato Paterno y el *Destinatario* es la resolución del Edipo o del conflicto psicológico derivado de unas relaciones traumáticas con los progenitores, que obstaculiza a su vez las relaciones interpersonales de los protagonistas. El motivo de la incapacidad/disfuncionalidad en las relaciones personales es una constante en la serie, que atraviesa no sólo a los tres protagonistas principales, sino también a todos los personajes secundarios, convirtiendo la serie en una suerte de drama acerca de la maduración emocional. Tomando en cuenta la edad de los tres integrantes del superhéroe protagónico, esta impresión se acentúa ya que pareciera que el objetivo final es resolver los conflictos con el Padre con el fin de atravesar la adolescencia y acceder a cierto nivel de madurez.

Sailor Moon constituye otro caso de serie de maduración y tránsito por la adolescencia, aunque menos complejo a nivel de la elaboración del conflicto y profundidad de los personajes. Serena, la protagonista, no tiene el más mínimo deseo de convertirse en superheroína, sino que esta misión le es impuesta por un mandato externo, personificado en la gata Luna, que la aconseja, orienta e incluso da órdenes. Este mandato asume la forma de defensa de la Tierra y los seres humanos, pero en realidad se trata de la maduración personal hacia la adultez o hacia una forma de adolescencia menos infantil, en la cual entran a jugar responsabilidades asumidas y nuevos intereses y relaciones (Sailor Moon tematiza fuertemente el despertar amoroso y las relaciones de sus personajes).

En Dragon Ball Z, en cambio, *Destinador* y *Destinatario*, no hacen referencia a un proceso de maduración y crecimiento del superhéroe, sino al desarrollo de una súperheroicidad que se complace en resaltar sus propias cualidades. El colectivo que compone al superhéroe de Dragon Ball Z es más amplio que el de las demás series y por ello puede albergar una mayor variedad de motivaciones personales de parte de sus protagonistas. Sin embargo, la motivación de la súperheroicidad más extendida dentro de la serie y la reiteración de los Torneos Mundiales de Artes Marciales, a los cuales se concede gran importancia y desarrollo, colocan al orgullo y a su realización en las posiciones de *Destinador* y *Destinatario* respectivamente³⁶. En Dragon Ball Z la defensa de la Tierra es una excusa para luchar, casi como si de un juego se tratase, y ver quién gana, quién es el mejor guerrero del universo. Y los protagonistas se complacen en pelear: más allá de la misión de defender a la Tierra, más allá del hecho de que están en juego las vidas de todos los habitantes del planeta y las suyas propias, nunca olvidan el placer que la batalla les produce. A modo de ejemplo, en uno de los primeros capítulos vemos a Goku al borde de la muerte luego de haber derrotado su enemigo de turno a Vegeta, que se dispone a huir en su nave espacial. Uno de los compañeros de Goku está a punto de matar a Vegeta y Goku le pide que lo deje vivir porque quiere tener la oportunidad de volver a enfrentarse con él.

Tres superhéroes, entonces, que en el camino de la resolución de sus dilemas personales se ven envueltos en una misión más grande que ellos mismos: la defensa del planeta entero.

¿De dónde obtienen su poder?

El superhéroe en tanto personaje, reviste ciertas características particulares que lo separan de un héroe y que constituyen lo que podríamos llamar su cualidad de “súper”. Focalizándonos en la fuente del poder de estos defensores del planeta, encontramos que cada animé presenta un modelo de transformación diferente desde lo “normal” a lo superheroico.

Dragon Ball Z ofrece un superhéroe colectivo integrado por diferentes tipos de seres: humanos, pero también extraterrestres: Goku y su hijo pertenecen a la raza Saiyajin, Pikolo es

³⁶ Como excepciones podemos señalar a Gohan, el hijo de Goku, cuyo inicio como luchador vemos en los primeros capítulos de esta serie. Gohan en sus primeros pasos ejemplifica a la perfección el esquema del camino del héroe de Campbell, partiendo de su hogar y aceptando la misión que le es encomendada. Lo que lo mueve es la conciencia del deber que, inicialmente, le manda prepararse para ayudar a su papá en la batalla. Pikolo, también en los inicios, constituye una segunda excepción, ya que se alía al grupo protagónico guiado por su deseo de poder: hace suya la misión de defender la Tierra sólo porque los enemigos de turno obstaculizan sus propios planes de conquistarla. Sin embargo, conforme avanza la serie, Pikolo abandona sus intenciones más “egoístas”.

un Namekusei, etc. Aunque el origen marque diferencias en los niveles de poder que cada uno de los protagonistas alcanza, todos tienen un elemento en común: encuentran la fuente de su poder en su propio ser, en su propio cuerpo. A nivel colectivo, se trata de un superhéroe que se construye y se fortalece a lo largo de toda la serie a través de un entrenamiento en el que el incremento de la fuerza física va de la mano con el control consciente de la propia energía/espíritu (Ki). El superhéroe es su propia arma y fuente de poder, y la voluntad, el deseo de superación y el placer por la batalla son sus mejores aliados.

Sailor Moon, como el nombre del género de manga y animé al que pertenece la serie lo indica (Magical Girls), presenta unas superheroínas de carácter mágico. La transformación de las niñas ocurre a partir de los objetos mágicos que la gata Luna (y el gato Artemis en el caso de Sailor Venus) les entregan. Si bien las Sailor Scouts tienen habilidades y fortalezas que les son propias, los objetos mágicos son sus armas y su verdadera fuente de poder, en tanto es a partir de la transformación externa que se despiertan o potencian sus capacidades. Las niñas accionan los mecanismos a través de los accesorios correspondientes y “por arte de magia” cambian su vestuario y acceden a sus poderes. En este sentido, es posible decir que la fuente del poder es en gran medida externa al superhéroe y no posee más explicación y sustento que la magia. Cabe destacar que esto es particularmente cierto en el caso de la protagonista, Serena, quien obtiene sus poderes y es reclutada por la gata Luna de forma en apariencia completamente aleatoria, ya que, a diferencia de sus compañeras, no parece tener ninguna cualidad especial que la vuelva particularmente apta para ser una superheroína, más bien todo lo contrario.

En Evangelion, finalmente, el superhéroe es una unidad biomecánica compuesta por el piloto y el Eva. Los pilotos deben sincronizar sus impulsos nerviosos con los de su Eva y perfeccionarse en pilotarlo, siendo lo primero condición imprescindible para lo segundo. La sincronización es posible porque los robots están diseñados a partir de (y alojan) el alma/la conciencia de las madres fallecidas de cada uno de los pilotos³⁷. De este modo, Evangelion presenta un tercer tipo de superhéroe que por un lado recibe parte de su poder de una fuente externa: el robot; pero por otro, pone en juego su propio cuerpo y su psiquis. Esto es

³⁷ De hecho, la serie habilita una lectura psicológica en la que la entrada en la cabina del Eva opera como regreso metafórico al vientre materno: al ingresar en la cabina del Eva, esta se llena de un líquido que al comienzo parece ahogar al piloto pero al que luego se habitúa, pudiendo respirar; cada Eva está, además, conectado a una fuente de alimentación mediante un cable. Estos elementos han sido profusamente interpretados como alegorías del vientre materno con su líquido amniótico y del cordón umbilical. Esta lectura constituiría el complemento perfecto del conflicto edípico que queda planteado desde el inicio, cuando Shinji es convocado a NERV por su padre y se enfrenta a él por primera vez. Shinji desde un lugar inferior, topográfica y psicológicamente, y su padre, haciendo su entrada casi como un Dios, por encima de él y representando la autoridad que Shinji debe al mismo tiempo acatar y superar.

particularmente cierto por cuanto el piloto siente el “dolor” de los ataques contra su robot y se ve expuesto a daño psicológico a partir de la sincronización nerviosa con la máquina.

De este modo se configura una pequeña tipología, no exhaustiva, de superhéroes: un superhéroe autosustentado, entrenado física y espiritualmente en Dragon Ball Z; un superhéroe mágico en Sailor Moon; un superhéroe biomecánico en Evangelion.

Simples mortales: el superhéroe y su cotidianeidad

El rasgo analizado anteriormente, referido a la resolución de pequeños dramas y deseos personales que atraviesa las tres series, se acompaña con otra característica de estos tres animé: la fuerte puesta en escena de la vida cotidiana de los superhéroes.

Nuevamente, tres ejemplos diferentes en sus particularidades pero equivalentes: las tres series permiten espiar el día a día de unas vidas “sumamente cotidianas”. En ningún caso cabe duda de que el superhéroe es un ser fuera de lo común. Sin embargo, este rasgo extraordinario se inserta en un contexto tan apegado a cierto verosímil social, que se genera la impresión de que el superhéroe podría ser “cualquiera de nosotros”.

La puesta en escena de la vida familiar juega un papel sumamente importante en la construcción de dicho verosímil. En las tres series se muestran conformaciones y dinámicas familiares que se pretenden cercanas a aquellas de la vida real. Nuevamente, Dragon Ball Z y Sailor Moon ofrecen configuraciones similares, mientras que Evangelion se distingue de ellas. En los dos primeros casos, se trata de familias tipo: padres, hermanos e incluso, en Dragon Ball Z, abuelos, nietos, familias amigas de la familia, etc. Evangelion, en cambio, muestra un modelo de familia disfuncional, aunque no por ello menos verosímil desde el punto de vista de la sociedad actual. Evangelion pone en escena la cotidianeidad de unos protagonistas cuyos lazos familiares de sangre están rotos o fuertemente deteriorados y construyen en cambio (y de eso, en cierta medida, trata la serie) núcleos familiares sustitutos.

Las tres series permiten observar no sólo la vida del superhéroe en tanto tal en su entrenamiento y sus luchas contra “el mal”, sino también las pequeñas dificultades con que se enfrentan en la vida cotidiana. Una convivencia difícil y el proceso de adaptación a una nueva ciudad, escuela y amigos en Evangelion; los problemas de una adolescente enamoradiza y distraída a la que no le va bien en la escuela y le cuesta mucho madrugar en Sailor Moon; pequeñas peleas conyugales entre Goku y su esposa, y parejas que se hacen y deshacen y

nuevas familias que se forman entre los demás protagonistas de la serie, entre otros tópicos de la vida cotidiana, en Dragon Ball Z.

En estas tres series, si bien es cierto que la vida de superhéroe acarrea reajustes en la vida cotidiana, no se produce una conmoción total. Retomando las ideas de Agnes Heller, entendemos que “la vida cotidiana se desarrolla y se refiere siempre al ambiente inmediato (...) sería sensu stricto lo que sucede cotidianamente, es decir, sería sinónimo de gris, convencional. A ella se contraponen lo que no sucede todos los días. Pero – dice Heller – forma también parte de ella y en muchos aspectos precisamente lo que no sucede todos los días” (Heller, 1970). En este sentido, la súperheroicidad, lo extraordinario, no sólo pasa a formar parte de la vida cotidiana, sino que, además, lo hace de un modo relativamente desprovisto de conflicto. El ser superhéroe no entra en contradicción con la vida privada, no obstaculiza la realización personal, sino que la vida cotidiana simplemente se reajusta y se adapta a la nueva situación, en la que el “trabajo” de salvar a la Tierra parece ser solamente un condimento más entre tantos otros o tantas otras obligaciones que podrían presentarse.

El superhéroe y su sociedad

Del mismo modo que la persecución de unos objetivos más personales que colectivos, más egoístas que altruistas, más privados que públicos, se corresponde con una importante presencia de la vida cotidiana del superhéroe en las series; la configuración de unos superhéroes cotidianos, cuya súperheroicidad no parece entrar en conflicto con su vida privada e íntima, se corresponde con una relación esencialmente desprovista de contradicciones entre el superhéroe y su sociedad.

En los tres animé analizados los superhéroes, más allá de las transformaciones que tengan que asumir para desempeñar su deber, nunca necesitan disimular su identidad o asumir una nueva frente a la sociedad. El superhéroe y el “ser normal” no se contraponen sino que forman dos facetas de una misma vida, de una misma identidad. En los tres casos, en la diégesis construida, aunque el grado y las características del conocimiento público en relación al superhéroe varíen, la sociedad sabe que esos seres son quienes velan por la preservación de la Tierra y sus habitantes. En las tres series, además, los medios juegan un papel importante en la explicitación del rol de estos personajes y la construcción de opinión pública en torno a ellos.

Mientras que en Dragon Ball Z y Sailor Moon se presenta al superhéroe desde un lugar de admiración, en Evangelion la visión es más ambigua. Los protagonistas de Dragon Ball Z arrastran su fama desde Dragon Ball (saga previa) y son públicamente conocidos como las estrellas participantes del Torneo de las Artes Marciales y los protectores de la paz en la Tierra. De hecho, los reporteros frecuentemente tratan de cubrir las batallas a muerte de Goku y sus amigos contra los enemigos de turno, cual si fueran una noticia más del informativo.

En Sailor Moon, por su parte, la presencia mediática es menor y la serie no informa tan claramente cuál es la opinión pública en relación a las Sailor Scouts. Sin embargo, se muestran indicios que apuntan en la dirección de un cierto reconocimiento social admirativo: se sabe que esas colegialas son las Sailor Scouts que defienden a los habitantes de Tokio y se les agradece y felicita por ello. Además, en los inicios de la serie, se presenta en discursos mediáticos (carteles en la vía pública, noticias) a una heroína enmascarada que es objeto de pública admiración (e incluso protagoniza un videojuego) y se hace un juego de identificación y desplazamientos entre esta heroína y Serena a través de sus vestuarios de lucha similares. Esta heroína enmascarada y solitaria, se llama Sailor V. Luego se integra al grupo como Sailor Venus y se revela como la primera Sailor Scout, aunque se una a sus compañeras en último lugar.

Evangelion, por su parte, ofrece un escenario algo más complejo. Los pilotos y sus Evas forman parte de una organización privada llamada NERV, relacionada con la ONU y creada con el objetivo de defender a la Tierra a través de medios que no podrían utilizarse desde el espacio público. En este contexto, por un lado, los superhéroes gozan de un marco institucional que los excede y los ampara. La organización en cierto sentido “normaliza” al superhéroe quitándole parte de su excepcionalidad y transformándolo en un elemento planeado y regulado de la sociedad. Sin embargo, por otro lado, la violencia de las luchas, el emplazamiento de los combates en pleno corazón de la ciudad, la escena de la catástrofe ya acontecida y agravada en cada combate, colocan a estos superhéroes en un lugar de cuestionamiento. Los Evas protegen a Tokio y a la humanidad, pero causan destrozos de proporciones. NERV en cierto punto está amparada por la ONU, pero en otro, es presentada como una corporación privada, al filo de la legalidad, cuyos desarrollos científico-tecnológicos parecen cruzar los límites de lo moralmente deseable. Además, es dirigida por un hombre guiado más por sus ambiciones personales en tanto científico que por el bien de la humanidad. Las opiniones de los personajes externos a NERV respecto a la actividad de los Evas (los compañeros de secundaria de Shinji como ejemplo) y el manejo mediático de las actividades de NERV reflejan esta ambivalencia, que sin embargo, no va en desmedro del conocimiento público de quiénes son y qué hacen esos pilotos y sus Evas.

Estructura del Relato

Veremos ahora cómo se organizan todos los elementos previamente analizados, es decir de qué modo se elige contar la historia y qué efectos se siguen de ello. En un proceso argumentativo, la *dispositio*³⁸ (Barthes, 1982), la manera en que se ordenan, disponen y presentan los argumentos, es tanto o incluso más importante que los argumentos en sí mismos. En el caso del relato, entendido como “sucesión cronológica de acontecimientos integrados en la unidad de una misma acción y articulados según una lógica de las acciones” (Tassara), la estructura es un factor capital en relación a la configuración de los personajes (en este caso, los superhéroes) y a los mensajes y valores comunicados. Dicho en términos argumentativos: “¿de qué nos quieren convencer o qué nos quieren hacer entender estas series? ¿qué tipo de superheicidad nos presentan?”.

Los animé en general se caracterizan por ser ficciones seriadas. Esto quiere decir que el hilo conductor que atraviesa la serie en su totalidad, ligando un capítulo con otro, prevalece por sobre el conflicto desarrollado en cada capítulo. Todorov refiere a dos grandes principios o ejes ordenadores del relato: las relaciones de sucesión, que refieren al encadenamiento lógico y cronológico de los hechos, y las relaciones de transformación, que refieren al tipo de modificación que se constata en el relato, en relación a la situación inicial, una vez que se ha restaurado el equilibrio. Este autor señala tres tipos de transformación: mitológica, gnoseológica e ideológica (Todorov, 1991). Por otra parte, Claude Bremond arriba a un modelo de análisis de la sintaxis funcional de los relatos organizado en secuencias. Una secuencia es una agrupación de funciones unidas lógicamente entre sí por lazos de solidaridad. Un relato puede estar compuesto por varias secuencias, pero siempre puede ser reducido a una secuencia mínima integrada por: una situación de equilibrio inicial, desequilibrio y comprobación del mismo, proceso de mejoramiento o degradación, restitución del equilibrio con mejoramiento o degradación (Tassara). Tomando en cuenta estos dos abordajes complementarios, y en función del tipo de configuración señalado (ficción seriada), constatamos que en el animé tanto la voluntad de cierre como la transformación que rige el relato una vez restaurado el equilibrio se hacen presentes en el conjunto y se debilitan en la unidad, aunque en grado variable según el caso.

³⁸ “Dispositio: poner en orden lo que se ha encontrado [...] El ordenamiento (tanto en sentido activo y operativo, como en el sentido pasivo, cosificado) de las grandes partes del discurso. La mejor traducción tal vez sea *composición*” (Barthes, 1982, p. 121 y 145)

Encontramos, por otra parte, la existencia de una sub-trama que en varios casos acaba cobrándose el interés principal de la serie. Como si los superhéroes tuvieran una doble agenda, mientras que “en la superficie” vemos los peligros y las batallas, la sub-trama se desarrolla “en el fondo”, pasando muchas veces inadvertida hasta bien entrada la serie. Esta sub-trama se vincula con lo que hemos visto en apartados anteriores en relación a las fuerzas *Destinador* y *Destinatario*, el por qué y el para qué del superhéroe, sus dilemas y deseos personales. El seguimiento y resolución de estos conflictos y aspiraciones se produce en el total de la serie paralelamente a la misión de combate, que constituye la trama. Trama y sub-trama, objetivos explícitos e implícitos de los superhéroes, se encuentran entremezclados en diferente grado: en algunos casos parecen ser casi una misma cosa, mientras que en otros es clara la separación entre el objetivo-lucha y el objetivo-personal.

Dragon Ball Z es una serie sumamente extensa (291 capítulos incluyendo exclusivamente esta saga y no Dragon Ball ni Dragon Ball GT) que en cierto sentido sigue la lógica de la telenovela (Chernitsky, 1996)³⁹. Esto quiere decir que posee una estructura sumamente catalítica, en la que los núcleos son relativamente escasos y sufren grandes expansiones. Entendemos a las funciones como “unidades narrativas productoras de sentido. Desde este punto de vista no existe nada en el relato que sea disfuncional, en la medida en que cualquier componente del relato produce sentido.” Las funciones catalíticas “llenan el espacio que separa a las funciones ‘bisagra’. Tienen una naturaleza completante. Son funcionales en la medida en que entran en correlación con un núcleo, pero su funcionalidad está atenuada (es parásita); (...) son expansiones en relación a las funciones nucleares”. En tanto, las funciones nucleares “constituyen verdaderas ‘bisagras’ del relato. La acción debe abrir, mantener o cerrar una alternativa consecuente para la continuación de la historia. (...) Son regidas por una lógica, son a la vez necesarias y suficientes” para el desarrollo de la historia (Tassara). A modo de ejemplo de la mencionada estructura “telenovelesca” / catalítica: luego del primer núcleo narrativo, constituido por la llegada de los Saiyajin a la Tierra, su derrota provisoria y su amenaza de regresar transcurrido un año para destruir el planeta, la serie ofrece casi 20 capítulos de entrenamiento, para luego dar paso a la batalla (segundo momento nuclear) que se prolonga durante 15 capítulos más. Esta estructura de grandes catálisis como ser entrenamientos, Torneos de Artes Marciales, etc.; y núcleos expandidos (batallas) atraviesa toda la serie.

³⁹ Al respecto ver “El placer de la telenovela” de Laura Chernitsky, en Soto, Marita (comp.) *Telenovela/telenovelas. Los relatos de una historia de amor*. Atuel, Buenos Aires, 1996

Es interesante notar que la relación entre los núcleos y las catálisis es en muchos casos la relación entre la trama y la sub-trama. Es por eso que, de las tres analizadas, Dragon Ball Z es la serie en la cual una y otra se encuentran menos diferenciadas. Entendemos la trama como la línea narrativa relativa a la defensa del Planeta, mientras que la sub-trama es aquella que se relaciona con el avance hacia la revelación de quién es el guerrero más fuerte de la Galaxia. Por eso decimos que en este caso, trama y sub-trama se tocan. Los medios parecen ser los mismos, pero los fines resultan ligeramente diferentes. Algunos de los momentos catalíticos mencionados (entrenamiento, Torneos de Artes Marciales) resultan secundarios, preparatorios y expansivos de los núcleos de la historia, pero son, en cambio, centrales para el avance de la sub-trama. De esta manera, la expectativa y el suspenso generados en torno a los Torneos de las Artes Marciales resulta igual o incluso mayor que la que rodea a las batallas “en serio” con los enemigos.

Por otra parte, el corte de los capítulos aparece en muchos casos como caprichoso: regido meramente por una cuestión de límite de duración del capítulo pero sin correlación a nivel del relato. El relato se nos ofrece así como una sucesión de grandes porciones de historia que han sido fraccionadas. Una voz en off se encarga, al principio y al final de cada capítulo, de tender puentes hacia adelante y hacia atrás, restaurando la continuidad. Estos rasgos componen una estructura fuertemente seriada, con una voluntad de cierre por episodio prácticamente nula. Del mismo modo, es posible hablar de transformaciones parciales que abarcan varios capítulos.

En relación a la transformación, segundo principio del relato, tenemos dos niveles: el de la serie y el de la unidad. Como hemos mencionado, en muy escasas ocasiones es posible hablar de transformación a nivel de los capítulos, sino que es necesario referirnos a unidades más grandes, de varios capítulos, en las que se producen transformaciones mitológicas. La transformación mitológica es aquella en que los hechos pasan de un estado a su opuesto: el equilibrio inicial se pierde y se transforma en desequilibrio, para volver en el final a un nuevo equilibrio que restaura un estado de situación similar al del comienzo (Todorov, 1991). Este tipo de transformación es muy común, sobre todo en géneros tradicionales o en relato con una estructura clásica. En el caso de Dragon Ball Z hablamos de transformaciones mitológicas parciales que van del peligro y el caos, a la paz y el orden una vez derrotado el enemigo.

A nivel de la serie, por otra parte, si bien por un lado es posible hablar de una gran transformación mitológica de iguales rasgos que las parciales, lo que parece primar es una transformación ideológica. Este tipo de transformación no es tal en realidad, sino que se

refiere a un “imperativo ideológico”, una lógica o regla que organiza la narración y que no se quebranta (Todorov, 1991). En este sentido, Dragon Ball Z nos ofrece una historia de eterno combate, regida por el deseo de lucha y fortalecimiento. El final de la serie nos presenta un mundo en paz, que ha retornado a una situación de equilibrio. Y sin embargo, Goku adopta a un joven aprendiz muy fuerte para entrenarlo con el objetivo de que defienda la Tierra de los futuros enemigos. De este modo, la lógica subsiste, la historia vuelve a empezar.

Cabe destacar que el tipo de transformación rige tanto para la trama como para la sub-trama. La promesa de reinicio y continuación de la historia se juega no sólo en relación a la necesidad de estar preparados para posibles nuevas amenazas y enemigos, sino también en relación a la preservación del legado, a no perder el título de Guerrero más fuerte de la Galaxia. Goku buscará conservar ese lugar a través de sus sucesores.

Sailor Moon, por su parte, también es una serie extensa y catalítica que presenta una estructura mixta. Al principio parece predominar lo episódico, con una estructura simple que se repite en cada capítulo y que consiste en vencer a alguna de las numerosas encarnaciones del enemigo que se presentan a lo largo de la serie. El hilo conductor que unifica la historia, otorgándole un carácter seriado, aunque algo más débil que el de Dragon Ball Z es, por un lado, la unidad del enemigo, que es siempre el mismo aunque encarnado de forma diferente cada vez; y por otro, la sub-trama romántica.

En esta serie, trama y sub-trama empiezan a distanciarse un poco más, aunque luego la historia acaba juntándolas. Vemos por un lado las batallas de las Sailor Scouts contra el Negaverso, pero por otro, vemos también el avance de la “telenovela” entre Serena y Darien-Tuxedo Mask. Esta sub-trama romántica por momentos toma el protagonismo de la escena siendo la mayor preocupación de Serena y generando el mayor nivel de intriga en la serie, de manera que los papeles parecen invertirse: la batalla acaba siendo la “excusa” y el telón de fondo para que Serena se encuentre con su amado y la relación avance. Trama y sub-trama acaban entrelazándose al final cuando se descubre que Darien y Tuxedo Mask son la misma persona, y que son la reencarnación del Príncipe Endimion. En este punto, la derrota del enemigo y la consumación de la unión entre Serena y Darien-Tuxedo se tornan concomitantes. En este sentido, Sailor Moon presenta, para trama y sub-trama, una voluntad de cierre a nivel del conjunto.

En relación a las transformaciones a nivel de la trama, Sailor Moon ofrece, al igual que Dragon Ball Z, una estructura en la unidad que se replica en el conjunto: la transformación mitológica dada por la derrota del enemigo y la restauración del equilibrio. Pero también es

posible hablar aquí de una lógica o regla que organiza el relato (transformación mitológica). Aunque la promesa de volver a empezar es más débil que en Dragon Ball Z, Sailor Moon concluye con un equilibrio restaurado en el cual el grupo protagónico, por deseo de la propia protagonista, vuelve a la vida pero sin recordar nada de lo sucedido. Esto no sólo equivale implícitamente a retornar al principio de la serie, sino que implica replicar el gesto que tuvo en su momento la Reina Serenity y que, en definitiva, dio inicio y posibilitó los acontecimientos protagonizados por Serena y el resto del grupo. La serie, como una suerte de serpiente que se mordiera su propia cola, nos ofrece una estructura de repetición *ad infinitum*.

En relación a la sub-trama, por otro lado, es posible hablar de una transformación gnoseológica. La transformación gnoseológica se constata en aquellos relatos en los que el conocimiento que se tiene de los hechos es más importante que los hechos en sí. Un relato de este tipo avanza muchas veces en función de lo que los personajes buscan, creen o pretenden saber; va de la ignorancia al conocimiento, de la duda a la confirmación, de la falsa seguridad a la revelación, etc (Todorov, 1991). En el caso de Sailor Moon, a partir de la develación de la identidad de Darien y del pasado remoto común de él y Serena. Esta transformación es condición de posibilidad para la transformación mitológica: pareja separada-unión de la pareja. A diferencia de lo visto en Dragon Ball Z, en donde las transformaciones de trama y sub-trama sucedían tanto a nivel de las macro unidades como del conjunto total, en Sailor Moon la transformación a nivel de la sub-trama solo se verifica en la totalidad de la serie.

Evangelion, por su parte, es una serie de tan solo 26 capítulos que sigue una estructura que podríamos asemejar a la de la miniserie. Presenta una fuerte voluntad de cierre en el conjunto, y es en el conjunto en donde se hace presente la transformación que rige la historia. Sin embargo, cada capítulo constituye claramente una unidad en algún aspecto. Puede tratarse de capítulos de batalla en los que se trata de la pelea contra un ángel, puede tratarse de capítulos más “catalíticos” en los que se presenta algún aspecto del conflicto psicológico de los personajes o se explican datos que ayudan a comprender la historia (eventos pasados, tramas políticas, etc.). En el caso de los primeros, los capítulos de batalla, el cierre es claro y la transformación a nivel del capítulo es mitológica. En los segundos casos, la voluntad de cierre es más difusa, pero la unidad está marcada a nivel del contenido. En este sentido, el capítulo concluye cuando el contenido se ha agotado, se ha explicado; en algunos de estos casos no hay relato y la transformación es gnoseológica, pero más a nivel del espectador, al que se le proporcionan datos para comprender la serie, que de los personajes. En esta serie, que combina una fuerte construcción del conflicto personal de sus personajes en clave psicológica,

con referencias históricas intradieéticas, referencias mitológicas y religiosas (ciertas o pretendidas) e intriga institucional, los capítulos “catalíticos” son vitales.

Del mismo modo, es vital la sub-trama. Sin el conflicto personal de los personajes, los cambios en sus vidas a partir de su constitución como superhéroes, el avance de las relaciones entre sí y el camino de auto-conocimiento y maduración en que se ven envueltos, Evangelion pierde su identidad como serie. En este caso, trama y sub-trama son dos carriles claramente diferenciados. La primera se convierte prácticamente en un medio para un fin. E incluso en un medio no siempre “deseado”. Shinji se involucra en la lucha claramente a regañadientes, Rei, debido a su propia naturaleza (Rei Ayanami no es humana sino que es un clon desarrollado por Gendo Ikari), lo hace de modo indiferente, mientras que Azuka es la más “pro-activa”, asumiendo su condición de piloto del EVA 02 como rasgo definitorio de su identidad y motivo de orgullo. Sin embargo, en los tres casos, el deseo / objetivo es otro. En Shinji, resolver el conflicto con su padre, en Rei, satisfacer a su creador, en Azuka, sentirse aceptada, querida y valorada.

La separación de trama y sub-trama nos obliga a hablar de transformaciones de diferente naturaleza para cada una de ellas. En el nivel de la trama, la transformación es mitológica. Encontramos transformaciones mitológicas parciales en los capítulos de batalla y una transformación mitológica completa a nivel de la serie, en tanto se logra vencer a todos los ángeles y con ello presuponemos que se disipa el peligro y el superhéroe concluye su misión. A diferencia de lo visto en las series anteriores, Evangelion no concluye con una promesa de reinicio.

En cambio, si nos situamos a nivel de la sub-trama, la transformación se verifica sólo en la totalidad de la serie y es de carácter gnoseológico. Al final de la serie, los protagonistas, principalmente Shinji, pero también los personajes secundarios, están personalmente transformados. Por un lado, han obtenido un mayor conocimiento en relación a NERV, Gendo Ikari y los fines y planes de la organización para la cual han “trabajado”. Por otro, han atravesado un viaje de auto-conocimiento en el cual las relaciones entre ellos han sido vitales para permitirles crecer, empezar a comprenderse a sí mismos, resolver conflictos y posicionarse de forma diferente en relación a su ser con los otros. Especialmente para Shinji, “la vida” empieza donde termina la lucha. Para él, la derrota de los Ángeles parece haber sido simplemente una fase, “algo que había que hacer”. Evangelion se presenta entonces como una serie de maduración en donde la sub-trama acaba siendo privilegiada por sobre la trama.

Una mirada transversal a la estructura de estas tres series nos permite ver aquello que tienen en común y poner de relieve una serie de rasgos característicos de los animé de superhéroes:

- *Lo manifiesto no siempre es lo más importante.* En todos los casos tenemos una subtrama que, como vimos, muchas veces acaba siendo el centro de la intriga.
- *El todo es más importante que las partes:* ninguna de las series tiene una conclusividad fuerte por capítulos. Incluso en las que cierran una batalla por capítulo, el efecto es que “falta algo”. La unidad de sentido y la posibilidad de comprensión que se genera al ver un capítulo aislado del resto es muy débil.
- *No todo es blanco o negro.* En las tres series vemos que la transformación mitológica que marca el pasaje del desequilibrio al equilibrio recobrado al final, acaba quedando relegada por otro tipo de transformación.
- *Las personas crecen, el mundo evoluciona, las cosas cambian.* En varios casos, las series nos dan indicios de que la historia no ha concluido. Pero la promesa nunca es la del eterno reinicio sin cambios: como mínimo, la historia se repetirá pero los protagonistas habrán crecido y/o cambiado.

Recorrido y final del camino del héroe

Una última entrada en nuestro abordaje, antes de concluir el recorrido con el análisis de la propuesta enunciativa de los animé de superhéroes, es la referencia al tipo de trayecto y de final del camino héroe que proponen estas tres series.

Joseph Campbell (1949) postula una estructura común a todos los mitos, con diferentes etapas que el héroe debe atravesar. El autor refiere a esta estructura de base como “monomito”. Sin embargo, plantea también que “los cambios que se llevan a cabo en la escala del monomito desafían toda descripción. Muchas historias aíslan o aumentan grandemente uno o dos elementos típicos del ciclo completo (el motivo de la prueba, el motivo de la huida, el rapto de la desposada)...” (Campbell, 1914, p. 225). Es decir que no todos los elementos están necesariamente presentes ni lo están en las mismas “proporciones”. En el caso de las series de animé de superhéroes (y posiblemente en toda serie de superhéroes) vemos una estructura común que puede resumirse en tres instancias básicas.

Una primera instancia que corresponde a *La Partida*, en donde vemos a nuestros héroes de animé atravesar la llamada de la aventura, la negativa a la misma y luego la ayuda sobrenatural para internarse en la siguiente gran fase, que Campbell denomina *La Iniciación*. Esta primera parte, que constituye el planteo inicial de la historia, se resuelve de manera relativamente rápida en relación a la duración total de la serie. Así en Evangelion y Sailor Moon la vemos cumplirse en unos pocos capítulos, mientras que en Dragon Ball Z demora más, pero sobre un total de casi 300 episodios.

La segunda instancia es la fase de *Iniciación*, y puntualmente dentro de esta fase, lo que Campbell denomina *El camino de las pruebas*. Este elemento es el que predomina en las tres series analizadas, ocupando casi la totalidad del desarrollo de la historia hasta que llegamos a la fase final que suele demorarse por lo general entre uno y tres capítulos. De manera que asistimos a un inicio relativamente acelerado, una expansión máxima de las pruebas y luego un final nuevamente precipitado.

Joseph Campbell denomina a la fase final *El Regreso* ya que es en este momento cuando el héroe luego de haber atravesado su camino y conquistado su trofeo debe volver “al mundo real”, a la vida común y cotidiana junto a sus semejantes y su sociedad. Este retorno puede realizarse de diferentes formas. De acuerdo a Campbell, el modelo de realización más acabado se produce cuando el héroe tiene la capacidad de conocer ambos mundos al mismo tiempo: el mundo de los dioses, de la muerte, de las pruebas, y el de los vivos; y es capaz de regresar a este último con un nivel de madurez superior y devolver a la sociedad los beneficios y el conocimiento adquiridos durante su *Iniciación*. Este héroe es el que logra desprenderse de toda motivación individual para convertirse en guía de sus semejantes.

En este sentido, al observar las tres series analizadas nos encontramos con dos patrones diferentes en cuanto al tipo de final. Por un lado, Dragon Ball Z sería la única que cumple con este último principio del héroe completo propuesto por Campbell. De los héroes protagónicos de nuestras series, solamente Goku se nos aparece como un héroe que acumula conocimiento, que tiene el poder de transitar ambos mundos por igual y que retorna para transmitir lo aprendido garantizando la continuidad de su sociedad.

En cambio, en Sailor Moon y Evangelion asistimos a dos tipos diferentes de final del camino que, no obstante tienen en común el hecho de que el héroe nunca abandona sus motivaciones individuales, sino que, por el contrario, conforme avanza la serie se aferran cada vez más fuertemente a ellas. En Sailor Moon *el regreso* se produce por la propia voluntad de la superheroína, pero acompañado del olvido de la aventura. La amnesia de las pruebas

superadas se constituye en condición del retorno feliz. La “ganancia” en este caso se produce por el avance de la historia romántica de la protagonista: este sería el único aspecto en el cual la historia no estaría igual que al comienzo. En este sentido, cabe decir que la misión ha sido cumplida de forma egoísta: una vez derrotado el enemigo, Serena logra retornar a la vida junto a sus amigas las Sailor Scouts garantizando para todas un feliz olvido de los sufrimientos pasados, y además continuar/iniciar su romance con Darien.

Evangelion, por su parte, tiene un final más ambiguo y oscuro. Si las Sailor Scouts se mantienen juntas hasta el final y son salvadas por Serena, en Evangelion el grupo se va desmembrando en el transcurrir de las batallas. Asuka queda severamente dañada a nivel psicológico luego de una de las batallas y debe retirarse del manejo de su EVA. Rei muere, pero es reemplaza por un clon suyo. De hecho todas las Rei son clones diseñados para obedecer a Gendo Ikari, lo cual la vuelve en cierto sentido inmortal y al mismo tiempo indiferente a las ideas de éxito o fracaso o a los sentimientos y deseos personales. En este escenario, es Shinji el único héroe solitario al que vemos avanzar hasta el final. Al concluir las pruebas, Shinji requiere de lo que Campbell denomina *Rescate del mundo exterior*, cosa que sucede cuando el héroe se encuentra perdido y necesita que “el mundo” lo traiga nuevamente hacia sí. Campbell postula que “si el héroe no lo desea, el que le perturba sufre un tremendo choque, pero si el escogido sólo se ha retrasado –fascinado por el estado de ser perfecto (que se asemeja a la muerte)- se efectúa un aparente rescate, y el aventurero retorna.” Esto es lo que le sucede a Shinji en el final: vemos a un Shinji fascinado, no por el “ser perfecto”, sino por la facilidad y tranquilidad que le ofrece la muerte, y sin embargo, “el mundo”, bajo la forma de algo que podría ser entendido como su inconsciente o su propio deseo de vida⁴⁰, lo hace reflexionar sobre lo vivido y sus posibilidades a futuro y, finalmente, regresar a este mundo no obstante hostil, pero en el que percibe posibilidades o esperanzas de una vida más feliz. De manera que tenemos en este caso un héroe que regresa con el conocimiento adquirido en la aventura pero no con ánimos de devolverle nada a su sociedad, sino con la “voluntad” de intentar vivir en ella lo mejor posible.

A pesar de las particularidades de uno y otro caso, el tipo de final de Sailor Moon y Evangelion es el que más frecuentemente vemos en los animé de superhéroes. Por una parte, la misión claramente concluida. Y por otro, el retorno del héroe a sus motivaciones personales, prácticamente dándole la espalda a una sociedad que viven no como algo de lo cual se sientan

⁴⁰ El final de Evangelion (tomando en consideración sólo los 26 capítulos originales de la serie) está conformado por dos capítulos introspectivos en los que somos testigos de monólogos, diálogos y situaciones que parecen tener lugar solamente dentro de la mente de Shinji. Estos capítulos están compuestos por secuencias que alternan el monólogo interior, el diálogo de Shinji con todos los demás personajes con los que se ha ido relacionando a lo largo de la serie y flashes de una vida futura “normal y feliz”.

responsables, sino como un entorno que escapa a su control. En el final, luego de haber cumplido su deber, estos superhéroes no creen haber mejorado el mundo en el que viven sino solamente haberlo salvado momentáneamente. Y tampoco desean seguir trabajando para intentar cambios o mejoras, o garantizar la seguridad común, sino que desean seguir con sus vidas, entendiendo que la sociedad seguirá su curso y evolucionará a pesar de ellos. Al final del día, estos héroes esperan volver a casa, en el sentido más íntimo e individual del término.

¿Para quién son los animé de superhéroes?

La síntesis de los elementos parciales previamente vistos nos permite arribar a una comprensión acabada de cuál es la propuesta de espectación de estas series. Coincidente o no con los espectadores reales que puedan tener estos animé y con la clasificación de target que se les impone desde su producción como mangas, estas series, a partir de sus propiedades discursivas, convocan un cierto tipo de destinatario, al cual se le demanda un determinado nivel de atención e involucramiento, se le ofrece un modelo de superhéroe particular y se le propone, a su vez, una cierta clase de identificación con lo exhibido en pantalla.

Un primer rasgo significativo del espectador convocado por los animé de superhéroes nos remite, si no directamente a su edad, a su nivel de maduración en cuanto espectadores televisivos o de seriales. Los animé de superhéroes están destinados a un espectador atento y comprometido. No estamos frente a seriales unitarios que pueden ser vistos aleatoriamente. No aptos para espectadores “golondrina” intermitentes o para advenedizos que pretenden “engancharse” a la mitad de la serie y entenderlo todo, estos animé esperan que los miremos de principio a fin, en orden y que seamos fieles, prolijos y metódicos.

Asimismo, el tipo de espectador convocado es aquel cuyo placer no está tanto (o no solamente) en el disfrute o distracción momentáneo (del capítulo), sino principalmente en el avance global de la historia: en comprender, en ver cómo sigue. Con diferente nivel de “dosificación”, las tres series analizadas manejan estos dos tempos que, a su vez, se entremezclan con lo visto en relación a trama y subtrama⁴¹. Evangelion aparece como caso extremo de serie que demanda una atención constante y casi obsesiva al desarrollo de la historia y a los detalles. Mientras que Dragon Ball Z y Sailor Moon, si bien invitan al espectador a “descansar” en ciertos momentos catalíticos y expansiones (especialmente en Dragon Ball Z),

⁴¹ Este mismo efecto, en función de la estructura de relato, lo podemos ver en otras series de animé de superhéroes, como Sakura Card Captor, Bubblegum Crisis Tokio 2040, Candidate for Goddess, Caballeros del Zodiaco, Macross.

nunca lo habilitan “a olvidarse” de la serie, ya que mediante la dilatación de la historia, la expectativa aumenta. El placer del espectador estará en *ese* núcleo narrativo que marcará el siguiente desarrollo de la historia o en *ese* capítulo que nos develará cierta información crucial para comprender algo sobre la historia o los personajes. Sin embargo, nunca se sabe exactamente en qué momento va a suceder esto y es así cómo estas series mantienen a sus espectadores “enganchados”, atentos y fidelizados.

Otro aspecto significativo se relaciona con el tipo de superhéroe representado. Como rasgos fundamentales que vale la pena retomar aquí, en los tres casos analizados nos enfrentamos a superhéroes que viven su condición como un “trabajo”, una suerte de obligación impuesta desde fuera y aceptada con cierta resignación, antes que como una vocación asumida voluntariamente y desde el comienzo. El deseo u objetivo verdadero de cada uno de nuestros superhéroes, se juega más en el plano íntimo e individual, que en el terreno del altruismo social. En este sentido, la misión superheroica opera como amalgama del grupo protagónico, pero además y más importantemente, como medio para el fin individual. Si consideramos, además, el hecho de que mucho de lo puesto en escena corresponde a la vida cotidiana, entendemos que el modelo de superhéroe que nos ofrece el animé está lejos del salvador poderoso que todo lo puede.

Las características mencionadas delinear lo que, en términos de Hans Robert-Jauss (1986), podría ser definido como *superhéroe imperfecto (cotidiano)* y que se corresponde con un modelo de *identificación simpatética*. “Por identificación simpatética entendemos la emoción estética consistente en ponerse en el lugar del yo ajeno. Lo que suprime la distancia admirativa y lleva al lector o al espectador a solidarizarse, a través de la emoción, con el héroe sufriente. (...) al modelo inalcanzable de héroe puede oponérsele la norma del héroe imperfecto o más cotidiano, en el que el espectador o el lector pueden reconocer el ámbito de sus propias posibilidades y solidarizarse con un héroe hecho de *su misma pasta*” (Jauss, 1986).

Si bien a priori la cualidad de “súper” podría hacer pensar en un *héroe total* y en un régimen de *identificación admirativa*, el énfasis en la vida cotidiana, los conflictos personales, la puesta en escena de la maduración y el transcurrir temporal en la vida del superhéroe y, finalmente, el desplazamiento parcial del conflicto principal desde la misión colectiva altruista a la esfera privada, habilitan otro modelo de identificación. En los tres casos, se trata de superhéroes que, si bien en algunos aspectos se atienen exclusivamente al verosímil de género (por ejemplo, en los tipos de poderes y el modo de obtenerlos), en muchos otros se acercan y responden claramente al verosímil social. La interacción particular entre ambos verosímiles

genera un cierto efecto de verdad y ofrece como resultado unos superhéroes cercanos, “humanizados”, imperfectos.

Los animé de superhéroes parecen proponer, entonces, un particular pacto enunciativo entre series y espectadores que se toman muy en serio el discurso (la serie, la historia, el desarrollo) y muy poco, la “superheroicidad”. Se trata de una relación simétrica, marcada por códigos de complicidad, que incluyen cierta mirada irónica sobre el género y una cuota de cinismo en relación al mundo. El vínculo se produce entre animés que piden fidelidad en tanto ficción seriada, pero que presentan superhéroes que por momentos no son tales; y espectadores dispuestos a seguirlas, pero que en el fondo no necesitan creer en los superhéroes, posiblemente porque no crean que el mundo pueda o deba ser salvado, sino que lo importante es la vida humana que transcurre.

Conclusiones y reflexiones finales

De acuerdo a los objetivos propuestos al comienzo de este trabajo, podríamos decir que la respuesta a los interrogantes planteados en torno al animé se relaciona con la idea de *cambio* (o diferencia): cambio de perspectiva, cambio de cosmovisión, cambio en las preferencias de los espectadores y en la oferta de las pantallas. Aquello que para los televidentes y fans orientales puede haber sido la norma, aquí en occidente significó la ruptura de reglas y *verosímiles* que nunca volverán a ser iguales.

En este sentido, la primera y última característica que señaláramos en relación al animé de superhéroes se erige como la más importante: *el animé de superhéroes no existe*. No existe en un sentido “técnico” ni “operativo”: no hay un conjunto de textos de animé que puedan ser catalogados desde un comienzo como “historias de superhéroes”. Pero además, y más importantemente, no existe tampoco en términos de representación simbólica: los animé en los que es posible rastrear la aparición de una figura catalogable como superhéroe cumplen sólo a medias con los imperativos tradicionalmente vigentes en relación a este rol.

Dos características fundamentales de los discursos analizados nos permiten afirmar que el animé de superhéroes no existe. En primer lugar y en relación con la construcción del personaje y la representación del superhéroe, podemos decir que los héroes, en tanto estereotipos ficcionales tradicionales, no son los protagonistas del animé. Por el contrario, los protagonistas de los animé analizados parecen desempeñar su misión, rompiendo todas las previsibilidades asignadas a los superhéroes. En segundo lugar y en relación con el modo de organización y construcción del relato, es posible afirmar que la misión superheroica queda desplazada a un lugar secundario. Los animé de superhéroes presentan un sistema trama (superficial, evidente) - subtrama (profunda, implícita), en el cual la línea narrativa vinculada con las motivaciones, dilemas y objetivos personales de los protagonistas se revela como centro y motor de la intriga.

A la representación tradicional del héroe solitario, valeroso e incansable, que entrega su vida a la lucha por el bien y la justicia, el animé opone:

- *Héroes colectivos*: como si la fuerza individual no fuera suficiente ni para vencer al enemigo ni para abrazar la misión, el animé nos presenta unos héroes que conforman su identidad en lo grupal y cuya lealtad más fuerte muchas veces se da en relación al grupo y no a la causa misma.

- *Héroes que reniegan de su misión / destino*: si bien manifestada de diferentes formas, a veces con más énfasis, otras con menos, la negativa a aceptar la misión superheroica siempre se hace presente y, en muchos casos, se refuerza sobre el final, con la disolución del colectivo de lucha y la partida de los protagonistas hacia otros rumbos.
- *Héroes egoístas*: motivados por anhelos y “asignaturas pendientes” personales antes que por genuinos deseos de “meterse en el problema” que significa defender la Tierra. El “trabajo” de superhéroe es para ellos justamente eso: un trabajo, un medio para otros fines.
- *Centrados en su vida cotidiana*: la importancia de las motivaciones personales se corresponde con la relevancia dada a la vida cotidiana de estos héroes, tanto a nivel del relato y sus focos de tensión o intriga, como de los personajes y aquello que es importante para ellos. Los héroes de animé nunca dejan de lado su vida personal ni viven una doble vida o doble identidad, sino que desempeñan su tarea sin dejar de ser quienes son.
- *Héroes no tan incansables ni tan optimistas*: los héroes de animé se permiten mostrarnos sus ganas de dejar de luchar, de terminar la misión y seguir con sus vidas y, al mismo tiempo, su “falta de fe”, su resignación o cinismo en relación a la humanidad, a este mundo y a sus posibilidades reales de convertirse en un lugar mejor, pacífico y feliz.

Asimismo, vimos que el animé de superhéroes presenta un modo de organización del relato en el que se destacan:

- Estructura seriada: la voluntad de cierre, la transformación que rige el relato y la comprensión de la historia se hacen evidentes en el total y no en la unidad (el capítulo).
- Una particular relación entre trama y subtrama: en donde la trama, referida a la misión súper heroica, juega el rol de lo manifiesto, lo aparentemente destacado; pero muchas veces acaba relegada a un lugar secundario en relación a la sub trama, que se refiere a los conflictos y motivaciones personales del superhéroe.
- Importancia al seguimiento lógico y cronológico de la historia: como consecuencia de los dos puntos mencionados, para poder comprender el desarrollo de la historia, los animé de superhéroes demandan un visionado ordenado y completo: ver todos los capítulos y en el orden correcto.

Es la suma de todas estas características la que nos permite delinear el particular pacto enunciativo construido por los animé de superhéroes en donde nos encontramos con un enunciatario:

- Más adulto en cuanto a sus “capacidades televisivas”: entrenado para el seguimiento de una historia larga y dispuesto a hacerlo, así como capacitado para atender a, por lo menos, una línea narrativa adicional a la principal. En algunos casos, además, se suma una “adulterez” en términos madurativos y de capacidad de comprensión de ciertos tópicos.
- Comprometido / dispuesto a comprometerse con la historia: en sintonía con el tipo de visionado que el animé demanda y de la apertura de múltiples líneas narrativas.
- Pero al mismo tiempo poco “serio” en relación a los superhéroes: un enunciatario que no busca “mensajes esperanzadores”, historias de triunfo o mensajes moralmente correctos, sino entretenimiento puro o incluso una visión cínica y descreída.

Todos estos atributos representan un corrimiento en relación a los verosímiles de género de los seriales animados de superhéroes y un *efecto de verdad* en relación a las figuras estereotipo y valores tradicionalmente presentados en dichos discursos. Estos elementos diferenciadores son eco de otros tantos que se hacen presentes en el animé en general y nos ayudan a comprender la buena acogida y preferencia por este tipo de animación entre la audiencia local durante los primeros años de su llegada a nuestras pantallas.

El análisis del animé y puntualmente del animé de superhéroes nos ha permitido entender sus características distintivas. Sin embargo, la puesta en relación del animé con el resto de la oferta animada y de superhéroes presente en las pantallas locales nos abre la puerta a una instancia de reflexión adicional, más “macro”.

Entendemos que desde los 90 se viene produciendo una modificación y reacomodamiento en la oferta del entretenimiento, en aquello que allí se representa (se nos dice) y en el modo en el que lo consumimos y decodificamos. El caso de los superhéroes nipones se convierte en una clave de lectura posible para la comprensión de este “momento cultural” que se extiende hasta nuestros días.

Desde su llega a la TV local vimos al animé aumentar su cuota de pantalla y capturar cada vez más las preferencias de los telespectadores en función de unas características distintivas que se hacían notar desde la superficie, lo retórico: un estilo gráfico y de animación

novedoso, pero que encontraba también su correlato a nivel del contenido y su tratamiento: espectro de temas abordados, verosímiles “más amplios”, valores y visiones diferentes; y del público destinatario o del modo en que se dirigía a él. Una “des infantilización” de la audiencia en dos sentidos: no todo el animé se dirige específicamente a niños, y además existen vetas de contenido “adulto” en el animé infantil.

El arribo exitoso del animé a la TV local parece haber sido el puntapié inicial de un proceso de evolución del entretenimiento infantil televisado. Entre fines de los 90 y principios de los 2000, se multiplicaron las señales destinadas a animación, y cada nuevo canal que surgía parecía aportar un foco, un estilo, una personalidad diferente. En estos años se produjo, además, un fenómeno de “mezcla” e influencias cruzadas que dio por resultado una “animeización” de la pantalla. Al mismo tiempo que se emitía una dosis importante de animé, muchas de las animaciones no niponas de entonces presentaban un “estilo animé” que las asemejaba al animé, aún siendo de origen norteamericano. Dicho fenómeno se hizo visible fuertemente en relación a los rasgos retóricos gráficos, con un tipo de diseño de los personajes y estilo de animación (“tomas” y “puestas de cámara”) que remitían al animé. Pero también se hizo presente en algunos títulos a través una estructura de relato seriada, con varios niveles y propuestas más complejas en lo temático y enunciativo. El ejemplo más claro y famoso de dicho fenómeno es posiblemente Ben 10. Sin embargo, también es posible citar otras series no niponas emitidas en dicha época en donde es posible ver rasgos de animé: Duelo Xiolín, X-Men, Transformers (varias secuelas), Beast Wars, Mortal Combat: Defenders of the Realm, El Espectacular Hombre Araña, Batman del Futuro, Avatar, las Chicas Superpoderosas, etc.

Sin embargo, este “momento animé” se reveló como una moda pasajera así como también lo fue la ebullición y diversificación de las señales animadas. Actualmente, desde hace ya algunos años, el fenómeno animé parece haberse diluido, al tiempo que el sistema de señales animadas se ha estabilizado en torno un modelo homogéneo, casi sin animé, en donde parece haber un acuerdo implícito que marca una línea divisoria entre:

- Contenidos destinados a niños: son animados y claramente infantiles.
- Contenidos destinados a niños más grandes / pre-adolescentes: se emiten en canales infantiles pero no son animados.

Pocos ejemplos escapan hoy a esta “división de tareas” tajante en donde la animación televisiva queda abocada al entretenimiento de los niños claramente pequeños, mientras que el crecimiento parece implicar un pasaje indefectible hacia los seriales de live action.

Al mismo tiempo, si nos centramos en el mundo de los superhéroes, es posible afirmar que el éxito de los animé en tanto expresión de un tipo de entretenimiento animado diferente y puntualmente una representación de héroes diferentes, parecería ser parte de un proceso más amplio que marca no sólo la decadencia de un cierto tipo de superhéroe, sino también, en cierta medida, la decadencia, o al menos el retraimiento, de todo el género. No sólo ya no hacen a los superhéroes como antes, sino que cada vez los hacen menos.

Los superhéroes parecen haberse ido retirando progresivamente de la esfera del entretenimiento infantil y del animado también. Las grillas actuales de los canales destinados al público infantil prácticamente no exhiben en su programación ningún serial de este tipo. Los superhéroes de hoy debemos buscarlos en el terreno de las películas y series de live action⁴² y, cada vez más, comienzan a exhibir varias de las características vistas en los animé analizados. Si bien en los últimos años aún se han producido nuevos films de superhéroes clásicos, como ser Batman, Spiderman y Superman, se trata de reactualizaciones de figuras que representan un modelo y unos valores más propios de décadas previas que de nuestros días. Su lugar en las pantallas de hoy se debe más a sus credenciales y a su éxito pasado que a su capacidad para sintonizar con el momento cultural actual. Por el contrario, quienes marcan “el tono” de los superhéroes de nuestros días son nuevas figuras en donde encontramos otros valores, otro estilo y otros modelos de superheroicidad: superhéroes grupales, con un estilo de vida y unos valores en muchos casos cuestionables, reacios a aceptar su misión y guiados por motivaciones personales, en donde cobra importancia la vida privada de cada uno por sobre el fin altruista.

Dejando esta línea de análisis como hipótesis para otros trabajos, marcamos como ejemplos de esta tendencia el éxito de la saga de films Marvel’s Avengers⁴³ y la serie Jessica Jones⁴⁴, la cual también es parte de una saga de series que apuntan a constituir un superhéroe colectivo.

⁴² No entramos en el presente trabajo en consideraciones respecto al estatuto de las series y films producidos con soporte de nuevas tecnologías y generación de efectos e imágenes digitales, sino que estamos englobando bajo la categoría de live action a todos aquellos films y seriales protagonizados por actores, por oposición a los personajes dibujados 100% ficticios.

⁴³ La saga Avengers nos presenta un superhéroe colectivo que se va constituyendo en tanto tal conforme el grupo va siendo reunido a lo largo de las diferentes entregas. Algunos de sus miembros responden más al estereotipo del superhéroe tradicional, principalmente Capitán América y Iron Man. Sin embargo, es interesante destacar que sólo se reúnen y unen esfuerzos en pos de una misión “altruista” al ser convocados por una organización privada, S.H.I.E.L.D., y forzados / convencidos de ellos. Vemos cómo en parte están allí a regañadientes (fundamentalmente Hulk), o tienen motivaciones personales relacionadas con su pasado y sus culpas (Black Widow), con disputas familiares y la defensa de su propio mundo (Thor) o con ambiciones científicas y de poder (el propio Iron Man y hasta cierto punto Hulk). Al mismo tiempo, hay una mostración cada vez más fuerte de la vida cotidiana de cada uno de los personajes a medida que avanzan las películas. Por último, si bien no es posible hablar de una visión netamente cínica y “desesperanzada” como la vista en muchos animé, sí empiezan a aparecer grietas de sospecha en torno a la bondad y nobleza de las intenciones tanto de S.H.I.E.L.D. como de los propios superhéroes, principalmente Iron Man; al tiempo que, conforme avanza la saga, se intensifican las dosis de humor, guiños y bromas metadiscursivas que invitan a “no tomarse el género en serio”.

⁴⁴ Caso extremo da la superheroína que reniega de su misión, Jessica Jones es prácticamente una anti-heroína. De hecho la protagonista es una superheroína que ha decidido retirarse para ser investigadora privada. Más cerca de los héroes (o anti-héroes) del policial negro que de los superhéroes tradicionales, la protagonista de este serial no parece ser un “ejemplo” de nada: es

A través del análisis de los superhéroes de animé y su relación con el sistema de discursos de entretenimiento animado y de superhéroes se han hecho evidentes, entonces, dos fenómenos paralelos sobre los cuales reflexionar. Uno relacionado con los seriales animados y otro, con los superhéroes. En ambos casos, el éxito (fugaz) del animé, con sus características diferenciales, se ha revelado como indicio y lugar privilegiado de lectura de un proceso cuyo desarrollo nos muestra al día de hoy en las pantallas locales, por un lado, una animación infantilizada y destinada a una infancia cada vez más corta y, por otro, una saludable y entretenida decadencia de los superhéroes tal como los conocíamos.

La reflexión sobre el tipo de superhéroes que ganan nuestras pantallas actualmente cobra importancia en tanto consideramos que la representación de los héroes y superhéroes de una sociedad en un momento dado es indicativa de ciertos valores, modelos admirativos y creencias en torno al “estado de las cosas”: qué peligros y amenazas existen y qué tipo de expectativas de respuesta y en quiénes se depositan. Si los superhéroes nipones nunca fueron claramente tales, los nuestros parecen, hoy, avanzar también en esa dirección.

desordenada, bebedora empedernida, cínica, con baja autoestima, malos modales y poca fe en la humanidad. No tiene ningún interés en ser heroína. La ayuda que pueda prestar a otros se limita a sus servicios pagos como detective, trabajo que solamente hace según sus propios dichos “para poder pagar las cuentas y seguir con su vida”. Sin embargo, casi a pesar de sí misma y en contra de sus deseos, termina involucrándose en la lucha por eliminar y detener al súper-villano. A lo largo de toda la serie, Jessica Jones transita la ambivalencia entre aceptar su “destino” o aferrarse a sus convicciones más cínicas y egoístas.

Bibliografía

Lecturas teórico - metodológicas

- Steimberg, O. (1993). *Semiótica de los Medios Masivos*. Buenos Aires, Argentina: Atuel
- Bal, M. (1990). *Teoría de la Narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid, España: Ediciones Cátedra
- Propp, V. (1972) *Morfología del Cuento*. Madrid, España: Editorial Fundamentos
- Barthes, R. (Ed.). (1982). *Análisis Estructural del Relato*. Puebla, México: PREMIA Editora de Libros
- Tassara, M. (selección). *El relato en la cultura y los medios*. Material de Cátedra. Buenos Aires, Argentina: Semiótica I Cátedra Steimberg
- Greimas, A. J. (1973). Reflexiones sobre los modelos actanciales. En *Semántica Estructural*. Madrid, España: Gredos
- Todorov, T. (1981). Los dos principios del relato. En *Los géneros del discurso*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores
- Metz, C. (1975). El decir y lo dicho en el cine. En AA.VV *Lo verosímil*. Buenos Aires, Argentina: Tiempo Contemporáneo
- Barthes, R. (1964). Introducción. En *Elementos de Semiología*. Buenos Aires, Argentina: Tiempo Contemporáneo
- Segre, C. (1988). Tema / Motivo. En *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona, España: Crítica
- Barthes, R. (1982). La Red. En *Investigaciones retóricas I. La antigua retórica*. Barcelona, España: Ediciones Buenos Aires
- Heller, A. (1970). Sobre el concepto abstracto de "vida cotidiana". En *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona, España: Ediciones Península
- Jauss, H. R. (1986). Sobre la delimitación del primer nivel de identificación estética y Explicación histórica de los modelos de identificación. En *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid, España: Taurus
- Frye, N. (1957). Crítica arquetípica: teoría de los mitos. En *Anatomía de la crítica*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila.
- Verón, E. (1993). El sentido como producción discursiva. En *La Semiosis Social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona, España: Gedisa.

Lecturas sobre el héroe

- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica
- Bou, N. y Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, España: Ediciones Paidós

Lecturas sobre animé

- Papalini, V. A. (2006). *Animé. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía
- Napier, S. J. (2001) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Edición revisada 2005. Nueva York, Estados Unidos: Palgrave MacMillan
- Levi, A. (1996). *Samurai from outer space. Understanding Japanese Animation*. Illinois, Estados Unidos: Carus Publishing Company
- Drazen, P. (2003). *Anime explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation*. California, Estados Unidos: Stone Bridge Press
- Poitras, G. (2001). *Anime Essentials*. California, Estados Unidos: Stone Bridge Press
- Poitras, G. (1999). *The Anime Companion*. California, Estados Unidos: Stone Bridge Press
- Poitras, G. (2005). *The Anime Companion 2*. California, Estados Unidos: Stone Bridge Press
- Ono, K. (2007). The long flight of Manga and Anime: the history of comics and animation in Japan. En Cholodenko, A. (Ed.) *The Illusion of Life II*. Sydney, Australia: Power Publications
- Rout, W. D. (2007). De Anime. En Cholodenko, A. (Ed.) *The Illusion of Life II*. Sydney, Australia: Power Publications
- Moore, P. (2007). When velvet gloves meet iron fists: cuteness in Japanese animation. En Cholodenko, A. (Ed.) *The Illusion of Life II*. Sydney, Australia: Power Publications
- Goodall, J. (2007). Hybridity and the end of innocence. En Cholodenko, A. (Ed.) *The Illusion of Life II*. Sydney, Australia: Power Publications
- Brophy, P. (2007). Sonic – Atomic – Neumonic: Apocalyptic echoes in anime. En Cholodenko, A. (Ed.) *The Illusion of Life II*. Sydney, Australia: Power Publications
- Patten, F. (2007). Simba versus Kimba: the pride of Lions. En Cholodenko, A. (Ed.) *The Illusion of Life II*. Sydney, Australia: Power Publications

- Raffaelli, L. Disney, Warner Bros. and Japanese animations. En Pilling, J. (Ed.) *A reader in animation studies*. Sydney, Australia: John Libbey & Company
- Bendazzi, G. (2003). Una nueva realidad en Asia. En *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Madrid, España: Ocho y Medio, Libros de Cine
- Napier, S. J. (2004). Ghosts and Machines: the technological body. En Redmond, S. (Ed) *Liquid Metal: the cyborg in science fiction*. Nueva York, Estados Unidos: Wallflower Press
- Standish, I. (2004). Akira, Posmodernism and resistance. En Redmond, S. (Ed) *Liquid Metal: the cyborg in science fiction*. Nueva York, Estados Unidos: Wallflower Press

Páginas Web

- http://es.wikipedia.org/wiki/The_Big_Channel
- http://es.wikipedia.org/wiki/Magic_Kids
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Locomotion>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Animax_Latinoam%C3%A9rica
- http://es.wikipedia.org/wiki/Fox_Kids
- http://es.wikipedia.org/wiki/Jetix#Am.C3.A9rica_Latina
- http://es.wikipedia.org/wiki/Cartoon_Network_Latinoam%C3%A9rica
- https://es.wikipedia.org/wiki/Adult_Swim
- <http://www.anmtvla.com/2015/02/adult-swim-regresa-en-abril-por-isat.html>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Disney_XD_\(Latinoamérica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Disney_XD_(Latinoamérica))
- https://es.wikipedia.org/wiki/Nickelodeon_Latinoamérica
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Disney_Channel_\(Latinoamérica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Disney_Channel_(Latinoamérica))
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Disney_Junior_\(Latinoamérica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Disney_Junior_(Latinoamérica))
- https://es.wikipedia.org/wiki/Discovery_Kids
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Pakapaka>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Cabl%C3%ADn>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Boomerang_Latinoamérica
- <http://www.imperioanime.com/animacion-anime/macross/>
- <http://www.imperioanime.com/animacion-anime/robotech-creacion/>
- <http://www.imperioanime.com/animacion-anime/the-shadow-cronicles/>
- <http://www.imperioanime.com/animacion-anime/saint-seiya-y-la-lucha-entre-los-dioses/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Samurai_7_episodes

- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Cardcaptor_Sakura_episodes#Season_1
- <http://www.type40.com/Shows/showEpisodeList.asp?ID=47>
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Digimon_Adventure_episodes#Episode_list
- <http://cronicasdecardcaptor.foroactivo.com/t13-historia-y-resumen-de-digimon-adventures>
- http://myanimelist.net/anime/573/Saber_Marionette_J
- <http://www.ranker.com/list/full-list-of-saber-marionette-j-us-episodes/reference>
- https://en.wikipedia.org/wiki/B%27t_X#Anime
- https://en.wikipedia.org/wiki/Saint_Seiya#Plot
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Saint_Seiya_episodes#Episode_list
- https://en.wikipedia.org/wiki/The_Super_Dimension_Fortress_Macross#Plot
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_Super_Dimension_Fortress_Macross_episodes
- <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=349>
- <http://www.tv.com/shows/silent-mobius/season-1/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_Knight_Rayearth#Plot
- <http://www.tv.com/shows/magic-knight-rayearth/episodes/>
- <http://www.tv.com/shows/cyber-team-in-akihabara/episodes/>
- <http://www.tv.com/shows/cyber-team-in-akihabara/episodes/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Seed#Plot
- <http://www.tv.com/shows/blue-seed/season-1/>
- <http://www.type40.com/Shows/showDetails.asp?ID=2643>
- <http://www.type40.com/Shows/showEpisodeList.asp?ID=2643>
- <http://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/dragonballz.php>
- http://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/dragonballz_01.php
- http://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/dragonballz_02.php
- http://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/dragonballz_03.php
- http://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/dragonballz_04.php
- http://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/dragonballz_05.php
- <http://www.sailorlunaticas.com/SailorMoon.html>
- <http://www.sailorlunaticas.com/SailorMoonR.html>
- <http://www.sailorlunaticas.com/SailorMoonSS.html>
- <http://www.sailorlunaticas.com/SailorMoonStars.html>