



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO



## **Universidad Nacional Autónoma de México**

*“Por mi raza hablará el espíritu”*

**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**

### **TESIS:**

**Miyazaki y el arquetipo del héroe posmoderno: análisis de la película**

*El Castillo en el Cielo (1986)*

**PRESENTA:**

**GAMA RIVAS VICTORIA LILY MALENE**

**No. de Cuenta: 303075248**

**Que para obtener el grado de:**

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**ASESORA: PROFRA. ADELA MABARAK CELIS**

**Ciudad Universitaria, Cd. de México, 2017.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Índice.

<b>Introducción</b> -----	3
<b>I. El cine de animación japonés</b> -----	9
1.1 Del <i>Manga</i> al <i>Anime</i> -----	13
1.1.1 Definición e historia del <i>manga</i> -----	15
1.1.2 Definición e historia del <i>anime</i> -----	22
1.1.3 Características y géneros del <i>anime</i> -----	28
1.2 El <i>anime</i> en el cine -----	39
1.2.1 Diseño de animación -----	42
1.2.2 Películas de <i>anime</i> más representativas (2001-2015) -	48
1.3 Miyazaki: una vida en el <i>anime</i> -----	53
<b>II. El <i>arquetipo</i> del héroe en el <i>anime</i>: del mito a la posmodernidad</b> -----	65
2.1 Del mito y el ritual -----	66
2.1.1 El mito del héroe -----	75
2.1.2 El <i>arquetipo</i> del héroe -----	80
2.2 El héroe a través del tiempo -----	88
2.2.1 De la Modernidad a la <i>Posmodernidad</i> -----	111
2.2.2 Principios de la <i>Posmodernidad</i> -----	122
2.2.3 <i>Posmodernidad</i> : Proyecciones del cine -----	133
2.2.4 El <i>héroe moderno</i> v.s. el <i>héroe posmoderno</i> en el <i>anime</i> ----	142
2.3 El héroe y su viaje -----	161

<b>III. Miyazaki y el <i>arquetipo del héroe posmoderno: análisis de <i>El Castillo en el Cielo</i> (1986)</i></b> -----	173
3.1 Sinopsis argumental -----	175
3.1.1 Personajes principales -----	176
3.1.2 Personajes secundarios -----	180
3.2 El viaje de Sheeta y Pazu -----	183
3.3 El relato arquetípico de Miyazaki -----	187
3.4 Fragmentos referenciales en <i>El Castillo en el Cielo</i> -----	195
3.5 Miyazaki y el arquetipo del héroe posmoderno -----	209
<b>Conclusiones</b> -----	218
<b>Anexos</b>	
• Anexo 1: Cuadro Metodológico -----	224
• Anexo 2: Fichas técnicas de las películas de Miyazaki -----	224
• Anexo 3: Glosario de conceptos de cine -----	225
• Anexo 4: Glosario de conceptos de animación -----	228
<b>Bibliografía</b> -----	232
Cibergrafía -----	241
Videografía-----	251
Imágenes -----	252

Por los mundos  
Por el ciclo interminable del aprendizaje y sus errores aleccionadores  
Por aquellos fugaces momentos de eternidad  
Por la memoria que permite hacerlos recuerdo y prolongarlos hasta la madrugada  
Por el tiempo que nos regala el fatídico destino mortal  
Por la certeza de renacer  
Por el tenue brillo de esperanza en las noches más oscuras  
Por la inmortalidad de los placeres  
Por la intensidad de las primeras veces  
Por la inagotable capacidad de asombro  
Por las utopías que matan  
Por la voluntad y la fuerza que emanan de la crisis  
Por el fuego de las pasiones y la serenidad del hielo  
A ti mi Quimera monstruo de dos cabezas  
Por ti mi maldición y mi excepción  
Por la intempestuosidad del viento  
Por el reflejo en el espejo que nos impide cruzar murallas invisibles  
Por las pocas almas que acarician  
Por las que hieren con las garras y besan con los dientes  
Por las que acompañan en afonía  
Por las que arden en silencio e incineran el miedo  
Por el estado aletargado de mi tristeza y el vacío de sus abismos  
Por la SOL-EDAD, su paz y su silencio  
Por la agonía de la ansiedad y sus albas en helada penumbra  
Por el apego al pasado  
Por el despojo y abandono de lo que nunca fue mío  
Por la liberación que implica soltar  
Por la oxidación que trae cada suspiro  
Por quienes me causan hueco en el aliento  
Por la iluminación de la conciencia  
Por la necedad de la posesión  
Por mi contradicción  
Por el olvido que regala el tiempo  
Por la anestesia de los placeres  
Por el mar de mi pensamiento, que aún no conoce la calma del lago  
Por las olas de mis emociones que se vieron turbias y se encontraron cristalinas  
habitadas por luminicentes creaturas y peces  
Por la sanidad de mis órganos y miembros  
Por la gracia y enseñanzas de mis guías, cómplices, contrastes y maestros  
Por la cuna en que nací  
Por sus rayos y tormentas que sumieron mi fe alguna vez

*Por la oscuridad y odio  
Por las cicatrices de mis heridas  
Por los cadáveres que arrastra el mar  
Por el sabor salado de mis lágrimas  
Por la dulcura de mi olor  
Por la abundancia de mis cabellos rizados  
Por la compasión de mi niñez  
Por mi respeto y reverencia ante la insignificante muerte de un insecto  
Por el arrebató de mis palabras y ademanes  
Por mi bendita capacidad de expresar mis emociones y describir el remolino de mis  
pensamientos  
Por que no se podría agradecer ni perdonar sin un pedacito de conciencia  
Por que no se necesita reconocimiento para construir  
Por que la autosuficiencia trae la estabilidad psíquica  
Por que la inseguridad anuncia el fracaso  
Por que la inconsciencia asegura el fallecimiento del ser  
Por que en el aburrimiento de la rutina está la disciplina  
Por que la misericordia al otro está en entender que no se nace sabiendo lo que no  
se conoce  
Por que la sabiduría es el fin máximo del pensamiento  
Por que al final nada cuenta  
Por que todo mi ser es endeble  
Por mi habilidad de leer a las personas con tan solo mirarlas  
Por que me sé entregar, fundir, quemar, perder y regresar  
Deliciosa incertidumbre  
Por la diversión de vivir y compartir  
Por el constante conflicto de mi ser  
GRACIAS, por que gracias a todo ello YO SOY.*

## Introducción.

*“El lenguaje es una fuente inagotable de tesoros múltiples. Es inseparable del hombre y está presente hasta en el más pequeño de sus actos. El lenguaje da forma a su pensamiento y a sus sentimientos, a sus esfuerzos, a su voluntad y a sus actos. Es el instrumento mediante el cual ejerce y recibe influencias, el cimiento más fuerte y profundo de la sociedad humana. Es, también, el último e indispensable recurso del individuo humano, su refugio en las horas de soledad, cuando el espíritu lucha con la existencia y el conflicto se resuelve con el monólogo del poeta y en la meditación del pensador [...] El lenguaje no es un mero acompañante que nos escolta a lo largo del camino; sino un hilo profundamente entretejido en la trama del pensamiento. Es el acervo de la memoria humana de la que son depositarios el individuo y su comunidad [...] El desarrollo del lenguaje está tan indisolublemente ligado al de la vida misma, que sentiríamos la tentación de preguntarnos si es sólo un simple reflejo de todo ello o si, por el contrario, es todas esas cosas: la fuente misma de la que nacen.”*  
(Hejmslev L., 1971, p. 11-12).

Desde tiempos primitivos, el lenguaje le ha permitido al hombre comunicarse para conocer el ámbito de su existencia a través de la interacción con el otro; gracias a ello, se han incrementado los conocimientos sobre sí mismo y su entorno.

El lenguaje humano, cualquiera que sea su tipo (oral, escrito, pictórico o audiovisual), es el resultado de articular uno o varios enunciados, con la intención de transmitir un mensaje claro para su comprensión, el cual busca además de la expresión de su pensamiento, generar alguna reacción o cambio a su alrededor.

En el caso del cine, el encanto que genera en el ser humano la proyección de veinticuatro cuadros por segundo, sin importar edad, género, nivel socioeconómico o académico, entre otras características y demás contextos socioculturales; es el principal motivo por el cual la mayoría de los espectadores acuden a una sala cinematográfica, pues se trata de una sensación placentera el hecho de abstraerse de la realidad por unos minutos; sin embargo, poco es el público que en verdad se detiene a observar, analizar y descomponer cada uno de los elementos de lo observado para conocer, comprender y explicar sus sentidos más profundos, más allá del mero entretenimiento.

¿Por qué analizar una película? Porque el cine es mucho más que un conjunto de técnicas empleadas para la producción de una industria; si bien, no se

niega que forma parte del proceso creativo para la realización cinematográfica, para fines de la presente investigación, existe la clara intención de pensar y referirse a la producción cinematográfica como lenguaje y discurso.

El cine, como acto comunicativo, es la acción de contar una historia, donde “el espacio de la pantalla se constituye, alternativamente, como campo y signo. Cada plano, cada campo, se presenta como una suma significativa que es respondida por el eco de la ausencia que la ha hecho nacer, por la fuerza de enunciación que la constituye en enunciado.” (Carmona, 2002, p. 41).

Es así como, el lenguaje cinematográfico, considerado como un proceso comunicativo en el cual intervienen múltiples variables, es motivo de investigación no sólo para encontrar los significados intrínsecos del mensaje, sino además, en su carácter multifactorial, es necesario inquirir sobre los antecedentes de una cinta, el contexto en el que fue realizada, así como conocer la biografía del autor, ya que estos elementos permiten llegar a un entendimiento más amplio del proceso que implica la realización de un largometraje.

La investigación de un film implica un intento por conocer cómo es que el director articula los diferentes recursos del lenguaje cinematográfico para transmitir un mensaje con un estilo y discurso muy particulares, pues no sólo interviene la intención o la creatividad del director, sino también un conjunto de personas, técnicas y contexto específicos que le añaden a este proceso creativo, los elementos necesarios para convertir su obra en más que un producto destinado al consumo.

Es el caso del cine de animación japonesa del director Hayao Miyazaki, quien actualmente es uno de los directores más reconocidos en el género del *anime* a nivel mundial, prueba de ello son sus múltiples premios y galardones por su larga trayectoria, ya que a lo largo de su obra plasma un discurso distintivo sobre ciertos temas, valores y dilemas éticos de la sociedad contemporánea.

El discurso de un director de cine se puede identificar en el momento en que éste elige y dirige el encuadre, discrimina lo que aparece o no en la imagen, con

ello el autor logra “modificar la percepción que tiene el espectador [...] Puede incluso forzar la mirada del espectador, en una sola palabra, dirigirla” (Gaudreault y Jost, 2001, p. 34), lo cual hace de la película un relato con un discurso digno de análisis.

El hecho de que el autor decida qué temática, valores incluso a qué personajes se les da la aparición y habla en cada fotograma, implica la selección premeditada de la frecuencia o ausencia de ciertos elementos que conforman su lenguaje fílmico, es decir, su estilo.

Es pertinente reconocer que para seleccionar el objeto de estudio, no se realiza una elección al azar, ya que cada investigador construye el sentido de lo que observa de diferente manera a los demás, pues se enmarca de acuerdo a sus experiencias y expectativas, las cuales son determinantes no sólo para seleccionar el tema, sino también influyen en el momento de la interpretación del mismo.

Por consiguiente, se opta por llevar a cabo un análisis del discurso cinematográfico, debido a la formación académica del comunicólogo, la cual enfoca la mirada a la apreciación y análisis de la producción y lenguaje del cine como expresión artística; además se reconoce la existencia de una clara admiración a la trayectoria y obra del cineasta japonés Hayao Miyazaki.

Tras haber observado toda la filmografía de Miyazaki, se seleccionó la película: *El Castillo en el Cielo* (1986), debido a que en un primer momento se identificaron en la película ciertas temáticas, personajes, tramas y valores; mismas que en algunos puntos coinciden con los principios planteados en las obras: *El hombre y sus símbolos* (1995) de Carl G. Jung, *El héroe de las mil caras* (1991) de Joseph Campbell y el libro de Vanina A. Papalini (2006) *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, autores quienes guiaron parte del enfoque del presente trabajo al plantear distintas perspectivas el mito del héroe, sus características y su relación con la el imaginario social de cada época.

Esta tesis consta de cuatro capítulos:

En el capítulo I titulado *El cine de animación japonés*, se hace un recuento histórico de los precursores del cine de animación y los avances tecnológicos en este ámbito. En el 1.1 *Del Manga al Anime*, se resalta la importancia de estos géneros japoneses, para continuar con los puntos 1.1.1 *Definición e historia del manga* y 1.1.2 *Definición e historia del anime*, donde se definen los términos de *manga* y *anime*, para después conocer su historia y la transición entre ellos. En el siguiente punto, 1.1.3 *Características y géneros del anime*, se describen los elementos formales, las temáticas más comunes de este género y los tipos de público a los que van dirigidos, así como las series más exitosas.

El punto 1.2 *El anime en el cine*, presenta aquellas series y personajes principales que lograron pasar de las historietas a la televisión, al video o al cine. En el 1.2.1 *Diseño de animación en el cine*, se trata de manera general el proceso de producción del *anime* en el cine, describiendo las técnicas y conceptos más recurrentes; en el apartado 1.2.2 *Películas de anime más representativas (2001-2015)*, se despliega la información sobre algunos estudios de animación, así como los animadores más importantes y sus obras en la actualidad.

En el último apartado del capítulo I, 1.3 *Hayao Miyazaki una vida en el anime*, se describe la biografía del director japonés y sus primeras producciones animadas, para proseguir con su participación como cofundador de los Estudios Ghibli, las producciones de esta casa productora, contemplando también las producciones de otros directores contemporáneos. Más adelante, se elabora la sinopsis de cada película realizada bajo su autoría, de 1984 hasta su última producción en el 2014.

En el capítulo, II *Arquetipo del héroe en el cine*, se aborda el concepto de arquetipo del héroe propuesto por Carl. G. Jung, para proseguir con la propuesta de J. Campbell sobre el mito del héroe y su viaje; en el 2.1 *Del mito y el ritual*, se plantean los antecedentes directos del mito como construcción simbólica del hombre, en el punto 2.1.1 *El mito del héroe*, se abordan los aspectos más importantes que caracterizan a este tipo de relatos en occidente y oriente, los cuales llevaron al planteamiento de la psicología *jungiana* sobre 2.1.2 *El arquetipo*

*del héroe*, apartado donde se explica esta perspectiva psicológica del héroe. Mientras que en el 2.2 *El héroe a través del tiempo* se describen los rasgos distintivos del héroe en cada periodo histórico hasta llegar al subtema 2.2.1 *De la Modernidad a la Posmodernidad* donde se desarrolla el concepto de posmodernidad partiendo desde la perspectiva histórica de la Modernidad, las cuales son fundamentales para determinar sus 2.2.2 *Principios de la Posmodernidad*, más adelante en 2.2.3 *Posmodernidad: proyecciones en el cine*, se describen algunos ejemplos de directores y películas en consideradas como ícono de la época posmoderna, de acuerdo a los principios del punto anterior; en el 2.2.4 *El héroe moderno v.s. héroe posmoderno en el anime*, se reconocen los principios posmodernos en la temática y personajes de algunas series y películas de *anime*.

Finalmente, para concluir el capítulo II, en el apartado 2.3 *El héroe y su viaje*, con base en el estudio del relato de algunos autores y eruditos, se eligen las categorías temáticas y esquemas con los cuales se realiza el análisis de la cinta *El Castillo en el cielo*.

En el capítulo III. *Miyazaki y el arquetipo del héroe posmoderno: análisis de El Castillo en el Cielo (1986)*, se describe el escenario bajo el cual se realizó esta película y se mencionan los comentarios del director en torno a ella. Se continúa con la 3.1 *Sinopsis argumental*, donde se describe brevemente la trama de la historia y los personajes de la película. Más adelante en 3.1.1 *Personajes principales*, se describen a los protagonistas, para después proseguir con 3.1.2 *Personajes secundarios*. En el punto 3.2 *El viaje de Sheeta y Pazu*, se realiza un breve recuento del recorrido de estos personajes en la cinta. Mientras que en 3.3 *El relato arquetípico de Miyazaki*, se elabora el análisis del papel e interacción de los personajes y ejes temáticos de la historia para así puntualizar los aspectos que identifican a los protagonistas como héroes.

Posteriormente en 3.4 *Fragmentos referenciales en El Castillo en el cielo*, se esbozan los referentes que inspiraron al director japonés en la creación de su historia y personajes. Finalmente en 4.5 *El héroe posmoderno de Miyazaki*, se reconoce en el discurso de Miyazaki, a héroes infantiles que comparten ciertas

características con los héroes míticos y modernos, sin embargo difieren en algunos aspectos con el prototipo de la figura heroica, en un escenario donde el poder, la ciencia y la tecnología están sobrevalorados por encima de conceptos como: el amor, la fraternidad y la conservación del medio ambiente.

## CAPÍTULO I. El cine de animación japonés.

*“Desde la edad de seis años, yo tenía la manía de dibujar la forma de los objetos. Alrededor de los cincuenta había publicado una infinidad de dibujos, pero todo lo que produje antes de los sesenta no debe tomarse en consideración. A los setenta y tres, comprendí más o menos la estructura de la verdadera naturaleza, las plantas, los árboles, los pájaros, los peces y los insectos. En consecuencia, a los ochenta habré progresado aún más. A los noventa penetraré en el misterio de las cosas: habré llegado decididamente a un grado de portento. Y cuando tenga ciento diez años, sea un punto o una línea, para mí todo estará vivo”*  
Katsushika Hokusai (1760-1849)

Resulta de peculiar interés que el dibujo se haya manifestado desde tiempos remotos en las manos de artistas japoneses, de una manera y estilo muy particulares; no sólo en cuanto a forma, sino también en lo que refiere a su variado contenido y complejo simbolismo.

Es por ello, que el propósito de este capítulo en primer lugar es conocer los inicios de la animación para después indagar en la historia del género de animación creada en Japón, y así enunciar sus características principales, mismas que a lo largo de su nacimiento y desarrollo han cautivado a varias generaciones con sus personajes y hazañas, tanto en su país de origen como en occidente. Para después enfocarnos en conocer la vida y obra del cineasta japonés Hayao Miyakazi.

No obstante, antes de comenzar a ahondar en las particularidades de este género procedente de oriente, es conveniente mencionar que existe cierta discrepancia entre los autores para definir con precisión el eslabón más antiguo en donde se halla el origen del cine de animación, por lo cual se procura presentar las posturas más concluyentes.

Según Philip Kemp (2012), los descubrimientos y avances que le permitirían al hombre desarrollar el cine de animación comienzan desde el planteamiento de Tito Lucrecio Caro, contemporáneo de Julio César y Cicerón en el siglo I a.c., quien

fue el primero en abordar, en el IV Libro de su obra “De Rerum Natura”, la teoría de las sensaciones, percepciones y la descomposición del movimiento (p.15). Pero no fue hasta 1824, cuando Peter Mark Roget descubrió el principio de persistencia de la visión, mejor conocida como “persistencia retiniana”,<sup>1</sup> teoría que se complementa en 1912, con el descubrimiento de Max Wertheimer sobre el “fenómeno phi”.<sup>2</sup>

Es así como con cada adelanto en ciencia y tecnología se cimentaban las bases para hacer posible la recreación del movimiento en diferentes plataformas. Existen diferentes versiones y un ávido debate, en cuanto a qué país se le atribuye el primer dibujo animado; debido a que algunos autores en diferentes culturas encuentran expresiones pictóricas cada vez más antiguas. Es por ello, que en el presente trabajo se mencionan aquellos en los cuales coinciden los autores consultados.

Según Pedro E. Delgado, en su libro *El cine de animación* (2000), señala que el primer intento que se conoce de una animación mediante la proyección de imágenes data de 1640, cuando Athanasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes conocido como “linterna mágica”<sup>3</sup>, en su acto llamado “Ars magna lucis et umbrae” (El gran arte de las luces y las sombras), donde el jesuita alemán proyectaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

Sin embargo, aunque fueron diversos los inventos nacidos a la sombra del principio de persistencia retiniana, ninguno pasó de la categoría de atracción de feria sino hasta la llegada del “Phenakistoscopio” de Joseph Antoine Plateau, en 1831, en el que conseguía plasmar un movimiento completo mediante el uso de dibujos (Kemp, 2012, p. 16).

---

<sup>1</sup> La cual demostraba que el ojo humano retiene la imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser sustituida por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo. **GARCÍA**, F. E. C. (coordinador); Sánchez G. S. [y otros cuatro]. (2011) *Historia del cine*. Madrid: Fragua, p. 13.

<sup>2</sup> La cual explica que el cerebro al percibir un movimiento ante un estímulo formado por una sucesión de imágenes captadas por el ojo, es el responsable de rellenar los huecos y hace que veamos una acción completa el pase de serie de imágenes fijas. **SÁNCHEZ**, J. L. (2006). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza, p. 21.

<sup>3</sup> Artefacto en el que mediante grabados en cristales, se proyectaban diferentes fases consecutivas del movimiento cambiando los cristales de forma mecánica.

También se reconoce al francés Emile Reynaud, quien en 1892 en el Musée Grévin de París, proyectó ininterrumpidamente hasta febrero de 1894 mediante el teatro óptico, su sistema de ilusión de movimiento, inventado por él mismo, el cual proyectaba una película sobre una pantalla translúcida haciéndola pasar ante una fuente de luz dotada de un sistema de espejos (Ruíz, 2000, p. 16-18).

Por su parte, Germán Cáceres en su libro *Entre dibujos, marionetas y pixeles* (2004), menciona que desde 1906 se le debe a James Stuart Blackton la realización del primer dibujo animado, pues desde 1894, él y dos personas, Albert E. Smith y Ronald A. Reader, formaron una asociación donde Reader operaba una primera versión semejante a lo que se conocía como linterna mágica<sup>4</sup> (p. 96).

Según Lo Duca, autor de *El dibujo animado* (1957) y Pedro E. Delgado, coinciden en reconocer a Emile Cohl como el creador del género de cine de animación como tal, ya que el 17 de agosto de 1908, proyectó en el Teatro del Gymnase, en París, su primer corto "Fantasmagorie"<sup>5</sup>.

Como se puede observar, así como diversos países se disputan la paternidad del nacimiento del cine: Alemania (Max Skladanowsky), EE.UU. (T.A. Edison), Inglaterra (W. Friese-Greene) y Francia (L. y A. Lumière); sucede algo similar con el origen de la animación, por lo que no es fin de esta investigación precisar el punto del tiempo exacto donde nació el primer dibujo animado o dónde se realizó la primera animación, sino presentar al lector los antecedentes que permitieron la creación del género y reconocer que cada personaje, descubrimiento y artefacto sirvió en conjunto para llegar a lo que todos disfrutamos hoy de la animación.

Si bien, el cine de animación encuentra sus inicios casi a la par del invento de los Lumière (1895); es claro que surge a partir de la idea de fotografiar dibujos uno por uno, para así dar la impresión de movimiento de un personaje u objeto en

---

<sup>4</sup> Blackton y Smith produjeron una animación en la que aparece el propio Blackton dibujando sobre un papel el rostro de un hombre de gesto cómico, junto a una botella y un vaso con el que el dibujante se sirve algunas copas mientras el hombre dibujando se va enfadando.

<sup>5</sup> De aproximadamente dos minutos de duración, en el cual se podía observar objetos que ríen y lloran, además de una gallina que pone despertadores en vez de huevos.

una situación determinada, por lo cual es preciso esbozar una definición que nos apoye a comprender el concepto de animación cinematográfica más allá de sus antecedentes histórico-tecnológicos.

Cuando hablamos de animación<sup>6</sup>, según la Asociación Internacional del Cine de Animación (ASIFA)<sup>7</sup>, fundada en 1960 en Francia por el animador canadiense Norman McLaren, la describe como “la creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes clases de técnicas...” (Artigas, 2013, p. 17) como son: la pintura, la fotografía, con actores y objetos reales (stop-motion, pixilación, rotoscopia, entre otras)<sup>8</sup>.

Mientras que para el director, animador e ilustrador norteamericano Gene Deitch, “la animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona” (p. 4).

Sin embargo, existe otra forma de explicar la animación, más allá del hecho físico y su técnica, la cual retoma la esencia cinematográfica del concepto y se atreve a considerarla como obra artística, es la expresada por Steven Millhauser, en su libro titulado *Pequeños reinos* (1998):

“... [un] mundo inmóvil de dibujos inanimados que se había concedido el secreto del movimiento, [un] mundo muerto con el regalo escondido de la vida. El dibujo animado fue una expresión mucho más honesta de la ilusión cinematográfica de la llamada película realista, porque la caricatura se deleitaba con su propia naturaleza ilusoria, se regocijó en lo imposible, afirmó lo imposible como propio, exaltado como su propio fin más alto, el que se encuentra en la imposibilidad, en la negación, su razón profunda real de ser. El dibujo animado fue nada más que la poesía de lo imposible. Por esta violación deliberada de lo

---

<sup>6</sup>La palabra animación proviene de la traducción de la palabra en latín “*anima*” que significa “alma”, por lo cual, el verbo animar se debería traducir como “dotar de alma”, para referirse a aquello que no la tiene, de ahí que se entienda como objetos inanimados a todo objeto que no se mueve por sí mismo. **DEITCH, G.** (2013). *How To Succeed in Animation: Chapter 2: Animation: What The Heck is It?*. Animation World Network. Consultado el 25 de agosto de 2015 a las 10:34 hrs. Disponible en: <http://www.awn.com/genedeitch/chapter-two-animation-what-the-heck-is-it>

<sup>7</sup> Véase en la página oficial: <http://www.asifa.net/>

<sup>8</sup> Términos de animación véase en Anexo 3: tipos de animación.

real, mientras que fue un lanzamiento embriagador de la constricción de las cosas, era al mismo tiempo nada más que un engaño, un intento de burlar a la mortalidad” (p.107)

Es decir, cuando Millhauser menciona la imposibilidad y la ilusión como características intrínsecas al dibujo animado, se refiere al abanico de mundos que el autor tiene la capacidad de evocar a tinta y mano, sobre un lienzo en blanco sólo enmarcado por las posibilidades infinitas de la imaginación del artista.

Incluso en los inicios de la animación, se observa la clara tendencia de los animadores de insistir en la búsqueda de transgredir los estatutos o leyes físicas, bajo las cuales se rige y encuentra limitada la vida cotidiana. Con el fin de sumergir al espectador en el oasis tenue de una fantasía posible a la vista, misma que se revive a voluntad con sólo volver a proyectarlo.

Como bien señala Deitch (2013), “la animación, como en la música, es una forma de arte que sólo existe en la dimensión del tiempo. Si pulsa el botón de pausa durante la reproducción de música grabada, la música de repente deja de existir. Debe tener movimiento ininterrumpido, a través del tiempo existe, y que es exactamente lo mismo con la animación, para animar, hay que entender el tiempo y el momento” (p. 46-47). Es decir, el movimiento, la acción, la observación y la experiencia registrada y su disfrute a través de los sentidos, conforman la verdadera esencia de la animación.

## **1.1 De la Manga al Anime.**

Inicialmente se aclarara que el abordar un tópico de una cultura diferente a la propia implica un desafío, debido a la lejanía del país y las diferencias, lingüísticas, políticas, económicas y culturales, por lo cual la información citada en este capítulo procede de autores latinos e ingleses quienes han trabajado y traducido directamente información sobre este tema con un mayor conocimiento debido a su acercamiento académico a los conceptos, la cultura japonesa y el *anime*.

La distancia geográfica y cultural no ha sido impedimento para que este género sea reconocido como un fenómeno social y económico, según la Japan External Trade Organization,<sup>9</sup> dio a conocer los resultados de un estudio realizado en 2007, donde resaltó que en los últimos años el *anime* es visto en más de 70 países y sus beneficios en mercado alcanzan una suma aproximada a los 200 mil millones de yenes (dos mil millones de dólares), que incluyen beneficios derivados de la venta de vídeos y DVD, estrenos cinematográficos, proyecciones, licencias, comercialización y otras áreas del mercado internacional.

Es ya sabido que en la actualidad Japón es la segunda economía mundial en electrónica, fabricación de automóviles y otros productos; sin embargo, el mercado de la animación japonesa es especialmente significativo y se está abriendo paso de forma acelerada en el panorama mundial, en la década de los noventa el *anime* suponía un 13% de la programación televisiva, en un estudio realizado en 2006 ese porcentaje se ve incrementado hasta un 37% (JETRO, 2007), sin contar el impacto del internet y otros formatos como el DVD y Bluray, pues cada vez son más el número de espectadores que visualizan *anime* en otros medios distintos a la televisión y el cine.<sup>10</sup>

Cada vez son más los países en donde se celebran anualmente gran cantidad de convenciones y festivales dedicados a este particular modo de animación, con una media de más de una exposición sobre *anime* cada mes y cerca de una veintena de eventos al año que atraen a más de 100.000 seguidores por evento (García, R., 2014). Entre ellos el festival más grande realizado en Japón

---

<sup>9</sup> Mejor conocida como JETRO, asociación encargada de organizar y realizar las actividades de promoción del comercio internacional de Japón y que de manera abierta recoge, sistematiza y publica todo tipo de datos relacionados con el sistema comercial japonés y su economía. Página oficial **JETRO**: <https://www.jetro.go.jp/en/> Consultado el 26 de mayo de 2015 a las 21:39 hrs.

<sup>10</sup> Aunque no se cuenta con alguna investigación sobre el impacto del internet en la audiencia de la programación televisiva de anime, en lo que respecta a Japón existe un decremento pues según Video Research, la serie más vista en Japón en diciembre de 2015 fue *Chibi Maruko-chan* (Especial 1h 25 aniversario) en el canal Fuji TV con un 10.4 de rating, lo cual contrasta con los 39.9 logrados por la misma serie en la década de los noventa, en segundo lugar se encuentra *One Piece* con sólo 8.7; lo anterior permite visualizar el decrecimiento del rating en las últimas dos décadas, misma que se debe entre otros factores a auge de internet y otros formatos de distribución. Fuentes: ANN y Video Research, Disponibles en: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-12-30/chibi-maruko-chan-sazae-san-dr-slump-top-list-of-most-viewed-anime-episodes/.97077> y <http://www.videor.co.jp/> Consultados el 19 de enero de 2015 a las 15:48 hrs.

el *Anime Japan 2015*, celebrado en Tokio Big Sight, el cual en tan sólo tres días logró 12 millones de visitas incluyendo 2, 500 medios y 659 empresas nacionales y extranjeras (ONC, 2015).

Con lo cual no cabe duda de que la animación japonesa se ha erigido como una industria que abarca varios mercados a nivel mundial.<sup>11</sup> En México se llevan a cabo cada vez más convenciones sobre el tema, como por ejemplo uno de los más recientes es el Festiva Konnichiwa.<sup>12</sup>

Es por todo lo anterior, que el estudio de estos géneros de animación provenientes de oriente tiene relevancia, debido a la enorme y variada cantidad de públicos que consumen sus contenidos en distintos formatos como son: *manga*, revistas especializadas, OVA'S,<sup>13</sup> juguetes, video juegos, figuras coleccionables, ropa y demás accesorios con los que se han ligado los personajes y contenidos.

### 1.1.1 Definición e historia del *manga*

Este término se utiliza comúnmente para referirse a historietas japonesas, es decir, a la combinación de imágenes y texto en los cuales se encuentren personajes realizando una acción o en una situación determinada.

---

<sup>11</sup>Ramen para Dos, (2015). *El Salón del Manga recibe 112.000 visitantes*, [en línea] <http://ramenparados.blogspot.com.es/2012/11/el-salon-del-manga-recibe-112000.html> Consultado el 25 de Mayo de 2015 a las 9:06 hrs.

<sup>12</sup> En 2014, fue la primera edición del Festival Konnichiwa, un festival de animación y cine japonés que llegó de la mano de Kokuban y Cinépolis para mostrar cinco películas de *anime*: *Bleach: Hell Verse*, *Naruto: Blood Prison*, *Ao no Exorcist*, *Ano Hana* y *Madoka Magica: Rebellion*; las primeras dos cintas llegaron por parte de *Viz Media*, las siguientes tres por parte de *Aniplex of America*. El Konnichiwa Festival llegó a más de 20 ciudades de México, debido al éxito obtenido en preventa se tuvieron más funciones para el D.F, Guadalajara y Monterrey.

<sup>13</sup>Hacia los años ochenta, cuando comenzaba el auge de los reproductores Beta y posteriormente VHS, surgió una nueva formato para hacer *anime* exclusivamente para su venta directa sin transmisión ni exhibición televisiva o cinematográfica, los OVA's (por sus sigla en inglés Original Animation Video), hoy en día este formato se refiere al DVD y bluray, **MÉNDEZ, R.** (2006). *Manga y Anime: ¿Hobby de niños? Parte I*, en *Cultura Japonesa*, 8 de diciembre de 2006, [en línea] Disponible en: <http://culturajaponesa.blogspot.mx/2006/12/manga-y-anime-hobby-de-nios-parte-i.html> Consultado el 10 de septiembre de 2015 a las 13:41 hrs.

El *cómic* y el *manga* comparten en cierta medida su definición, pues básicamente se trata del mismo concepto, sólo que el *cómic* se refiere a toda aquella historieta que procede de occidente; mientras que el *manga* se diferencia de éste último por su estilo muy particular, el cual describiremos más adelante, y evidentemente por su procedencia oriental.

El *manga*<sup>14</sup> representó el surgimiento de un industria que ha perdurado hasta nuestros días, la cual se ha adaptado a las innovaciones tecnológicas, soportes y formatos a lo largo del tiempo; se trata de un término ya bien arraigado en el medio de la animación japonesa, y en lo que algunos autores ya refieren como cultura *otaku*,<sup>15</sup> concepto que se empleó por primera vez en un ensayo hecho en 1983 por Akio Nakamori, en la revista Manga Burikko, debido al auge de este género en esos años (Ryall, 2005).

En la tesis doctoral de Antonio Horno López, titulada *Animación Japonesa. Análisis de series de anime actuales* (2013), se hace un recorrido histórico detallado sobre los primeros dibujos de los que se tiene registro en la cultura japonesa, mismos que abarcan de los siglos VIII al XII, periodo en el que aparecen los primeros rollos ilustrados en formato horizontal, denominados *emaki* o *emakimono*.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>En el idioma del país del sol naciente significa "movimiento involuntario" o más literalmente corresponde al término informal 漫(man) y 画(ga) que significan "dibujos caprichosos". **GRAVETT**, P. (2004). *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. Nueva York: Collins Design p. 26.

<sup>15</sup> Palabra que se emplea regularmente en Japón como sinónimo de persona aficionada u obsesiva a cualquier tema o actividad, debido a ello se utiliza de manera popular para referirse a toda aquella persona que goce de una fascinación por el *anime* o *manga*. **MORIKAWA**, K. (2012) *おたく / Otaku / Geek*. UC Berkeley: Center for Japanese Studies, Disponible en: <http://escholarship.org/uc/item/5zb9r8cr#page-1> Consultado el 24 de agosto de 2015 a las 15:33 hrs.

<sup>16</sup>Su traducción literal es "rollo de pintura", en ellos se narraban extensas historias ilustradas y caligrafiadas sobre una banda de papel enrollada alrededor de un palo que se desplegaba de derecha a izquierda [...] podían llegar a medir hasta 15 metros de largo, procedían originalmente de China, pero los japoneses los adaptaron y transformaron según sus preferencias estéticas, liberando la perspectiva fuera de un marco cerrado y haciéndola múltiple, de forma que la mirada del lector fluyera libremente por las diferentes escenas representadas, en las cuales se mostraban principalmente temas religiosos o literarios separados por escenas y contenían, en algunas ocasiones, textos descriptivos. **TINAJERO**, A. (2004) *Orientalismo en el modernismo hispanoamericano*. Estados Unidos: Purdue University. p. 116.

El vestigio más famoso del grafismo popular de ese periodo, es el Chôju Giga<sup>17</sup> (Fig. 1.), el cual fue pintado por el monje budista llamado Sôjô Toba (1053-1140), debido a ello antiguamente al *manga* se le refería como *toba-e* (Bermúdez, 1995, p. 15).



Fig.1. Fragmento del emaki Chôju-jinbutsu-giga. De 11 metros de largo, la imagen corresponde al primero de los 4 rollos que conforman esta serie. Donde aparece, contado de derecha a izquierda, unos animales (conejos y monos) bañándose en un río. HORNO A. (2013) Animación Japonesa. Análisis de series actuales, Tesis doctoral, Universidad de Granada, Diseño-Dibujo y Nuevas Tecnologías, Granada, p.39.

El primero en emplear el término de *manga* en el siglo XVIII, fue Hokusai Katsushika (1790-1849), pintor y grabador japonés, el más famoso representante del *ukiyo-e*,<sup>18</sup> quien acuñó esta palabra en su obra llamada *Hokusai Manga*, donde mostraba la vida diaria de su época con gran sentido del humor e ironía; sin embargo, el término *manga* no fue retomado sino hasta principios del siglo XX (Hiller, 1980, p.107).

Por otro lado, el escritor y traductor americano Frederick L. Schodt, en su libro *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (1983), establece que entre las bases del origen de la animación, se encuentra el juego de sombras y la proyección de siluetas de papeles recortados creados por la cultura china en el siglo XVIII, como el antecedente directo del *manga*, mismo que tenía distintos motivos que iban desde lo erótico, humorístico hasta lo fantástico.

<sup>17</sup> Traducido como "ilustraciones humorísticas de pájaros y animales", data del siglo XII, en donde se satirizan las costumbres de la nobleza y clero.

<sup>18</sup> Término que refiere a la estampa japonesa y se traduce como "pinturas del mundo flotante", es un género de grabados (realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera) producidos en Japón entre los siglos XVII y XX, entre los que se encuentran imágenes paisajísticas, del teatro la vida de la ciudad, particularmente actividades y escenas de lugares de entretenimiento como: cortesanas hermosas, robustos luchadores de sumo y actores populares. GARCÍA R., Amaury A. (2005) *Cultura Popular y Grabado en Japón, Siglos XVII a XIX*, México: El Colegio de México.

Schodt incluso llega a afirmar en esta misma obra que el *manga* es una manifestación que procede claramente de la escritura ideogramática japonesa, cuando señala:

“La caligrafía debe ser pensada como fusión entre dibujo y escritura. El ideograma individual, en su forma básica, es un dibujo simplificado que representa tanto un objeto tangible como un concepto abstracto, un sentimiento o una acción. Los primeros ideogramas, en China, se parecían más a lo que representaban de lo que lo hacen hoy. En realidad, eran un tipo de historieta” (Schodt, 1983, p. 28. Citado por Papalini 2006).

Supuesto que posteriormente modifica en 1996, cuando asegura que el *manga* surge de la fusión entre los pergaminos de animales y los cuadros de diálogo introducidos por las tiras cómicas de los periódicos norteamericanos, como ejemplo menciona a *Bringing up Father*, de George Mc Manus en 1923, la primera tira cómica en comercializarse en Japón, con lo cual admite una influencia directa de una cultura a otra.

En efecto, fue a partir de 1853, que Estados Unidos obliga a Japón a salir de su aislamiento y con ello comienza una larga historia de influencia occidental en su cultura. También en este sentido, la autora Jaqueline Berndt, en su libro *El fenómeno manga* (1996), asevera que el *manga* no es originario de Japón pues históricamente tiene influencias europeas y americanas (p.154).

Brendt, señala el inicio de la publicación en 1862 de *The Japan Punch*,<sup>19</sup> como evidencia clara de la influencia de occidente para el desarrollo del *manga* japonés. Dicha publicación fue de tal impacto, que a los dibujos satíricos de la época se le denominaron *ponchi-e*,<sup>20</sup> por lo que se tuvo que traducir la revista al idioma japonés, aunque dejó de circular en 1887.

Fue en este contexto que aparecieron artistas como Rakuten Kitazawa (1876-1955), quien comenzó a desarrollar su talento, y con la intención de

---

<sup>19</sup>Revista mensual humorística de corte británico, con apenas doscientos ejemplares en circulación, donde Charles Wirgman (1835-1891) realizaba sus caricaturas satíricas.

<sup>20</sup> Definición tomada de PAPANINI A. V. (2006). *Mundos tecnológicos. Animación japonesa e imaginario social*, La Crujía, Buenos Aires, p. 30.



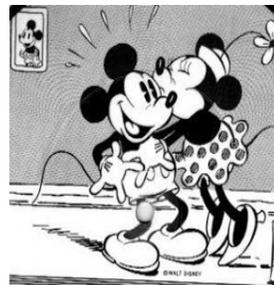
Fig. 2. *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (1902), considerado el primer manga, de Kitazawa. Imagen: Museo Nacional de Arte Moderno de Tokio. Catálogo de proyecciones. Disponible en: [http://www.momat.go.jp/FC/NFC\\_Calendar/2010-7-8/kaisetsu\\_10.html](http://www.momat.go.jp/FC/NFC_Calendar/2010-7-8/kaisetsu_10.html) Consultado el: 18 de Octubre de 2013.

diferenciar su estilo retoma la palabra *manga* de Hokusai, para referirse a sus caricaturas (Fig. 2).

Otro gran exponente del manga y tal vez el más reconocido, Osamu Tezuka (1928-1989), también llamado “el dios del *manga*”, debido al resurgimiento que su estilo le dio al género al añadirle ciertas características formales al estilo del dibujo, mismas aún son empleadas por animadores japoneses contemporáneos (Santiago, 2010, p. 68).

Mientras tanto, al otro lado del Atlántico, el cómic americano causaba sensación bajo la mano de Max Fleischer con personajes como: *Betty Boop*, un icono sexual de aquella época, *Popeye* y *Superman*, a los cuales llevaría a la

pantalla grande años más tarde. Por su parte, otro animador contemporáneo, Walt Disney (Delgado, 2000, p. 56), creó grandes personajes para el público infantil, como *Mickey Mouse*, la ratoncita *Minnie*, el *Pato Donald*, entre otros.



Por lo anterior, se considera que el contexto de la posguerra, permitió la entrada de influencias extranjeras al país japonés, lo cual se vio reflejado en el uso de nuevas técnicas de dibujos y viñetado; debido a que la gente buscaba apartarse

del escenario desolador que existía tras la guerra con historias diferentes e interesantes. Es así como las creaciones de estos animadores, fueron gratamente recibidas en Japón, durante el periodo de la ocupación aliada americana de 1945 a 1951 (Méndez, 2006).

Simultáneamente, en el Japón de 1947 se publica la primera revista mensual de *manga*, *Manga Shonen* (García N., 2012). Ese mismo año, Ozamu Tezuka, el padre del *manga*, creó su personaje *Tatsuan Atom*, mejor conocido como *Astro Boy*, el niño robot con súper poderes que se encargaba de proteger la tierra. El éxito alcanzado por Tezuka con este personaje fue tal que lo llevó al *anime*, en 1963.



Rápidamente la popularidad del *manga* se extendió a otros países, lo que propició un despliegue comercial el cual traspasó barreras ideológicas, políticas e incluso del idioma. Uno de los medios utilizados para promocionar el manga, fueron las revistas especializadas.



Actualmente, la revista semanal de *anime*, *Shonen Jump*, es reconocida internacionalmente por su tiraje, fue publicada por primera vez en su versión mensual en Estados Unidos por la editorial japonesa *Shueisha*,<sup>21</sup> en asociación con *Viz Media* en 2002. Su versión original japonesa es la revista *Shukan Shonen Jump*, fue la pionera en dirigirse al mercado adolescente, la cual continúa publicándose desde 1970 (Méndez, 2006).

---

<sup>21</sup> Editorial famosa fundada en 1926 por Shōgakukan, sus oficinas centrales están en Tokio, publica la revista *Weekly Shōnen Jump* y organiza el Premio Tezuka en Japón. Shueisha, junto con Shogakukan es dueña de *Viz Media*, la cual publica *mangas* para ambas compañías en Estados Unidos y Latinoamérica, así como sus licencias para TV, doblajes, DVD's, entre otros. Página oficial: [http://www.shueisha.co.jp/english/company\\_information/](http://www.shueisha.co.jp/english/company_information/) Consultada el 10 de septiembre del 2015 a las 16:25 hrs.

Ya para los años ochenta, el *manga* se convirtió en una industria colosal, pues con publicaciones periódicas alcanzaban tirajes de millones de ejemplares, incluso, aún cuando una historia concluía, tras haber sido publicada durante varios años, como producto de su éxito, era recopilada y editada en volúmenes seriadados llamados *tankoubon*.<sup>22</sup>

La investigadora Cristina Tajada de la Universidad de Zaragoza, señala:

“Actualmente la industria del cómic autóctono en Japón abarca aproximadamente un 40% de la producción editorial; encontramos gran número de editoriales dedicadas al manga, pero especialmente tres dominan la práctica totalidad del mercado repartiéndose aproximadamente el 70 por ciento de la industria; de estas tres la primera en antigüedad e importancia es Kodansha, fue la pionera en la edición de revistas periódicas con *Shōnen Club*, y en 1959 lanza la revista *Shōnen Magazine* todavía activa, y cubre todos los segmentos de público a través de las numerosas revistas que maneja. La siguiente editorial es Shueisha, su acceso al mercado del manga fue bastante tardío pero lo compensó al ser la primera en lanzar una revista de manga para chicas, *Ribon*, y todavía hoy se publica con gran éxito su revista más importante *Shōnen Jump*, que alcanzó su mayor registro a principios de los 90 cuando llegó a vender más de 6 millones de ejemplares por número, la mayor tirada existente en una publicación de cómics a nivel mundial. Por fin, la última de las grandes editoriales es Shōgakukan, otra de las pioneras lanzando revistas de manga periódicas, en este caso su estandarte fue *Shōnen Sunday*, lanzada en 1959” (Tajada S., 2000, p. 473-474).

Todo lo anterior sólo nos da un panorama general de cómo surge y se consolida la industria del *manga* en Japón; independientemente de dónde haya sido su origen, no cabe duda que la animación japonesa se distingue por la tendencia de sus artistas por expresar un estilo propio, aspecto que también se percibe en su escritura, más pictórica que fonética.

Por último, cabe señalar el país nipón ha conservado su identidad a lo largo de su historia, incluso tras la guerra, ha logrado consolidar no sólo su economía, sino su patrimonio y riqueza culturales para el mundo. De ahí que la animación japonesa sólo sea una de sus tantas manifestaciones artísticas, la cual

---

<sup>22</sup>Dichos volúmenes se caracterizan por tener mejor calidad editorial: calidad del papel, mejor calidad de impresión, tapas ilustrativas a color y una extensión de 200 páginas aproximadamente. Son libros hechos para ser coleccionados. **COBOS** T. L. (2015). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina*, en Revista Razón y Palabra, No. 72, México: Tecnológico de Monterrey, [en línea] Disponible en: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/32\\_Cobos\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf) Consultado el 19 de septiembre de 2015 a las 13:05 hrs.

conjuntamente con la sociedad, ha evolucionado en lo que refiere a innovación tecnológica para reflejar y expresar los sentidos más profundos que entrañan su cultura.

### 1.1.2 Definición e historia del *anime*.

Al igual que con el *manga*, resulta complejo definir el *anime*, pues existe cierta polémica (Horno, 2012, p.106-118). En el libro de Manuel Robles, *Antología del Studio Ghibli Vol. 1* (2010), se asegura que la palabra es de origen francés. No obstante, hay autores que aseguran proviene de la abreviación del término occidental en inglés: *animation* (Kouijen, 2003). Sin embargo, “en inglés la palabra *animation* no puede reducirse a esta misma palabra, *anime*, ya que la "e" no forma parte de la palabra original. Por este motivo, en occidente se tomó la decisión de no cambiar cuadros de géneros de vocablos provenientes de otros idiomas” (Horno, 2013, p. 59).

Para esclarecer un poco el panorama, el doctor español especialista en *anime*, Antonio Horno, elabora un esquema cronológico de los distintos términos que dieron origen a la palabra *anime*, desarrollado a partir de la traducción realizada por Sheou Houi Gan, sobre diferentes documentos escritos en lengua japonesa, mismo que se transcribe en seguida (Horno, 2013, p. 60), en el cual se retoman los términos más importantes para comprender la transición a la palabra *anime*:

AÑO	TÉRMINO	OBSERVACIONES
Antes de 1910	Dekobō shingachō	Este término se hizo muy popular y se utilizaría como sinónimo de animación, su traducción al castellano sería algo así como “nuevo libro de croquis”.
Alrededor de 1910	Senga kigeki	Se utilizaba este concepto para distinguir la producción local. Su traducción al castellano sería “película de dibujos animados”.
1920	Manga eiga	Era utilizado para aquellas animaciones compuestas por elementos de fuertes connotaciones narrativas. Significa “película manga”.

AÑO	TÉRMINO	OBSERVACIONES
Alrededor de 1937	Doga	Introducido por el animador Kenzo Masaoka, significa “imágenes en movimiento” aunque su utilización no fue muy extendida.
Alrededor de 1960	<i>Animeeshon</i> (アニメーション)	Literalmente “animación”. Posteriormente se abreviará a アニメ (Anime).
1962	<i>Anime</i>	Por primera vez aparece el concepto “anime”, escrito en una conocida revista de la época, “Eiga Hyoron”.

En el cuadro anterior se identifica que fue el año de 1962, cuando aparece por primera vez en Japón el término *anime*, en el artículo de Mori Takuya: *La genealogía de la doga eiga*, publicado en la revista de crítica cinematográfica *Eiga Hyoron* (Gan, 2009, p. 46). Lo cual permite inclinarnos por la postura de que el término no proviene de oriente, pues aparece abruptamente sin ningún precedente propio del idioma japonés.

Pese a la controversia que precede, para definir la animación japonesa, bastará con el concepto que nos ofrece Germán Cáceres, “el *anime*, no es otra cosa que *manga* en movimiento” (Delgado, 2000, p. 87), pues de éste último se heredan las características estructurales y de contenido fundamentales para su adaptación y versión animada.

Al igual que en el *manga*, la historia del *anime* es extensa, y no comienza con el uso de la palabra, se remonta al descubrimiento algunos cortometrajes, procedentes de una larga lista de pioneros nipones en el dibujo animado, aunque para fines prácticos del presente trabajo, sólo se mencionarán algunos de los más representativos.

El cortometraje más antiguo del que se tiene conocimiento hasta hoy, es el descubierto en Tokio en 2005,<sup>23</sup> de autor desconocido, *Katsudō Shashin*<sup>24</sup> de 1907

<sup>23</sup> La noticia sobre el descubrimiento de unos fragmentos de animación encontrados en Kyoto se publicó por primera vez en la revista japonesa *Asashi Journal*, el 1 de agosto de 2005. **ASASHI JOURNAL** (2005) *People's Daily Online*, en *Asashi Journal*, Japón, Japanese Edition, Disponible en: [http://j.peopledaily.com.cn/2005/08/01/jp20050801\\_52250.html](http://j.peopledaily.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html) Consultado el 7 de septiembre de 2015 a las 21:14 hrs.

(Fig. 3), en el cual se puede observar a un joven que escribe los caracteres «活動写真» (imágenes en movimiento) (Litten, 2014) en un muro, se quita el sombrero y saluda.



Fig. 3. Fotograma de *Katsudō Shashin*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ePYGHaYzl8w>.

Posteriormente en 1916, la compañía *Tennenshoku Katsudo Shashin* (Tenkatsu),<sup>25</sup> le solicita una película del género al dibujante de *manga*, Oten Shimokawa (1892-1973), quien tras un año de trabajo crea *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki*, film que actualmente se encuentra perdido, sin embargo se considera el primer cortometraje a color japonés (Litten, 2014).

Subsiguientemente, el primer *anime* sonoro en blanco y negro con voces *en off*,<sup>26</sup> *Chikara to onna no yo no naka* (*Las mujeres y la fuerza mueven el mundo*), se realizó en 1933 por Kenzō Masaoka, actualmente también es considerada una película extraviada pues no se tienen copias de la obra (Sharp, 2004).

El primer largometraje de *anime*, *Momotaro Umi no Shinpei* (Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares) (Fig. 4), ya contaba con audio y voces, se realizó en 1944 dirigido por Mitsuyo, a quien se le encomendó la creación de una película de propaganda para el apoyo del bando japonés en la Segunda Guerra Mundial (Horno, 2013, p. 66).

---

<sup>24</sup>La cinta tiene una duración de tres segundos y se compone de dibujos animados en cincuenta fotogramas\* de tira de celuloide\*. Los fotogramas que la componen fueron estarcidos\* en rojo y negro usando un dispositivo para hacer diapositivas *kappa-ban*\* en vidrio para linterna mágica. (\* véase en Anexo 1 y 2) Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ePYGHaYzl8w> Consultado el 5 de septiembre de 2015 a las 22:32 hrs.

<sup>25</sup>Esta frase se traduce como: "Natural Color de Moving Picture Company", conocido como Tenkatsu por su abreviatura. La compañía fue fundada en 1914 por el empresario Kisaburo Kobayashi, y fue uno de los primeros estudios en explotar el sistema de imágenes en movimiento a color en Japón. KOMATSU H. (1995). *From natural colour to the pure motion picture drama: the meaning of Tenkatsu Company in the 1910s of Japanese film history*, *Film History* Vol. 7, No. 1, Asian Cinema, Indiana University Press, p. 69-86.

<sup>26</sup> Véase en Anexo 3.

El primer largometraje animado japonés a color, *Hakuja Den* (Panda y la serpiente blanca) (Enríquez, 2014), fue realizado en 1958 por Taiji Yabushita, bajo el manto de los estudios *Toei Doga*, dicha película se distingue por haber sido la primera en comercializarse fuera de oriente y llegar a los Estados Unidos.

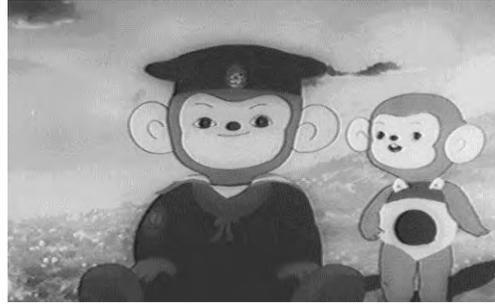


Fig. 4. Fotograma de *Momotaro Umi no Shinpei*. La empresa cinematográfica Shōchiku realizó la película de 74 minutos en 1944 y la estrenó el 12 de abril de 1945, misma que fue encargada por el Ministerio de la Marina Japonesa. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=VdzrgJA\\_iWA](https://www.youtube.com/watch?v=VdzrgJA_iWA)

En el ámbito televisivo, fue en el año de 1961, que salió al aire la primera serie de *anime*, *Manga Calendar* de Ryūichi Yokoyama (Méndez, 2006), la cual continuó hasta el 4 de julio de 1964 debido a su gran aceptación. Pero no fue hasta 1974 con la serie de *Heidi* (Isao Takahata, 1960), que el género entró en el panorama europeo, dando inicio a la incipiente industria del dibujo animado japonés en el extranjero (Delgado, 2000, p. 155-159).

Sin embargo, la versión animada de *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*), de Osamu Tezuka, es reconocida como la serie de *anime* más exitosa, pues estuvo al aire durante tres años ininterrumpidamente, con poco más del cuarenta por ciento de rating<sup>27</sup> en su país de origen de 1963 a 1966; además de fue exportada a más de 40 países.<sup>28</sup>

Otras series de *anime* que lograron éxito fueron *Mazinger Z* (Go Nagai, Serikawa, Katsumata, Onuki, Nagaki, 1972), *Doraemon* (Fujimoto Hiroshi y Motoo Abiko, Yoshiro Owada, 1973), *Candy Candy* (Hiroshi Shidara, 1976), *Campeones* (Hiroyoshi Mitsunobu, 1983), *Los Caballeros del Zodiaco* (Masami Kurumada, 1986), *Ranma ½* (Rumiko Tahakashi, FujiTV/Kitty Film, 1989), *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1992), *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno, 1996), *Naruto* (Masashi Kishimoto 1999 y Hayato Date, 2002) *Death Note* (Tsugumi Ōba y Takeshi Obata,

<sup>27</sup> Se refiere a la cantidad o porcentaje de espectadores que tiene un programa de televisión o radio en un día y horario específicos.

<sup>28</sup>Diario de *Venusville* (2010). *Astro Boy: El primer anime de la historia*, [en línea] Disponible en: <http://www.diariodevenusville.com/node/3720> Consultado el 10 de septiembre de 2015 a las 19:19 hrs.

2006) *Fullmetal Alchemist* (Hiromu Arakawa 2001, Seiji Mizushima 2003, Yasuhiro Irie 2009); entre las más importantes.<sup>29</sup>

Como ejemplo para dimensionar lo que implica el triunfo de un *manga* y su adaptación al *anime*, tomaremos a una de las series más famosas de Akira Toriyama, *Dragon Ball*, publicada en su versión *manga* por *Shueisha* en 1984, en la revista mensual *Shōnen Jump*, la cual en el auge de los noventa, vendió 6.53 millones de copias por semana (Thompson, 2009).

Cuando las ventas del material impreso alcanzaban los más de 156 millones de copias en Japón, y más de 230 millones a nivel mundial (Loo, 2012), se decidió en 1986, llevarla a la pantalla chica en el canal *Fuji Television*, producida por *Toei Animation*.<sup>30</sup>



Como producto de su creciente popularidad y aceptación por el público internacional, esta serie ha tenido varias secuelas desde su primera transmisión como son: *Dragon Ball Z* (1989), *Dragon Ball GT* (1996), *Dragon Ball Z Kai* (2009) y *Dragon Ball Super* (2015), de hecho, en 1999 en uno de sus capítulos logró un récord de audiencia en la cadena *Cartoon Network Toonami*, con 1,7 millones de televidentes (Beatty, 1999). Este *anime*, fue el primero en ser traducido al inglés en 1995, sin embargo no fue transmitido sino hasta 1998, donde su menor censura permitió que el carácter de los personajes y algunas alusiones con tono

---

<sup>29</sup>**Anime News Network** USA&CANADA, *Top-Selling Manga in Japan by Volume: 2011*, 30 de noviembre de 2011, [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2011-11-30/top-selling-manga-in-japan-by-volume/2011> Consultado el 10 de septiembre a las 21:18 hrs, Be freaky my friend, *Las 20 mejores series de anime de todos los tiempos*, 15 de mayo de 2013, [en línea] Disponible en: <http://befreakymyfriend.blogspot.mx/2013/05/las-20-mejores-series-de-anime-de-todos.html> Consultado el 10 de septiembre a las 21:47 hrs.

<sup>30</sup> Actualmente uno de los estudios de *anime* más importantes en Japón. Originalmente con el nombre *Nihon Dōga Eiga* fundado en 1948 por Taiji Yabushita, Sanae Yamamoto, Yasuji Mori y otros, fue comprado en 1956 por la empresa *Toei Company Limited*, que lo incorporó a sus estudios con el nombre actual *Toei Animation Company Limited*. [en línea] Página oficial, disponible en: [http://corp.toei-anim.co.jp/english/press/2006/01/this\\_year\\_is\\_the\\_50th\\_annivers.html](http://corp.toei-anim.co.jp/english/press/2006/01/this_year_is_the_50th_annivers.html) Consultado el 10 de septiembre a las 23:15 hrs.

erótico se apegara a la versión original japonesa (Loo, 2012).

Es por todo lo anterior, que esta saga se ha convertido, como muchas otras series de *anime* y *manga*, en un fenómeno mundial, el cual ha devenido en toda una franquicia que va desde figuras de acción, videojuegos, películas, especiales, convenciones, ropa, estampas, juguetes, *cosplays*,<sup>31</sup>etc.

Por su parte, en México en la década de los noventa, los títulos originales de *manga*, editados y difundidos por las editoriales Toukan<sup>32</sup> y Vid,<sup>33</sup> aunque sin mucho éxito debido a que no se respetó el formato del manga original (blanco y negro, lectura de derecha a izquierda y de arriba hacia debajo de manera horizontal), fueron el comienzo de la publicación de historias como: *Los Supercampeones del Fútbol*, *Las Guerreras Mágicas de Cefiro*, *Ranma½*, *Dragon Ball* y *Sailor Moon*.

En el caso de *Video Girl Ai* con su secuela *Video Girl Len*, se convirtió en el primer *manga* completo publicado en nuestro país, con un total de treinta medios tomos de 1999 a 2001 (Castañeda, 2011), por lo que es considerado por los *otaku* mexicanos como un parte aguas en la historia del *anime* y *manga* en el territorio.

En el caso de las series de *anime*, estas comenzaron a llegar desde los años ochenta en los formatos BETA/VHS, conocidos como OVA'S, actualmente es más

---

<sup>31</sup>La palabra proviene de la contracción de las palabras en inglés "costume play", su versión japonesa es *kosupure*, término que se encuentra por primera vez en la revista *My Anime* de 1983. Dentro de la cultura *otaku*, se trata de representar dramática y físicamente a algún personaje de *anime* o *manga*, el *cosplayer*, suele disfrazarse utilizando trajes, maquillaje, peluca y demás accesorios, en la mayoría de los casos elaborados por el mismo; también este concepto aplica cuando los personajes provienen de cómics, video juegos o cine. **WINGE T.** (2006) (Mechademia), (abstract) de *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*, Volume 1, Project Muse, Produced by The Johns Hopkins University Press in collaboration with The Milton S. Eisenhower Library, USA, pp. 65-76, [en línea] Disponible en: <http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/mechademia/v001/1.winge.html> Consultado el 24 de septiembre de 2015 a las 17:05 hrs.

<sup>32</sup> Fundada en 1993. Disponible en: <http://fichas.findthecompany.com.mx//127045999/Editorial-Toukan-S-A-de-C-V-en-Ciudad-de-Mexico-D-F> Consultado el 18 de septiembre a las 21:24 hrs

<sup>33</sup>Fundada en los años noventa por Yolanda Dulché y Guillermo de la Palma. **MARTÍNEZ M. D.** (2015). *El regreso del manga*, en Revista UNAdicción, [en línea] Disponible en: <http://www.joomag.com/magazine/revista-unadicion-agosto-2015/0546032001437584805?page=46> Consultado el 18 de septiembre a las 21:14 hrs.

consultado en su nuevo formato por internet llamado ONA,<sup>34</sup> ya para los noventa algunas de estas series se transmitieron en primicia con un éxito rotundo. Televisa transmitió por primera vez *Astroboy* en 1974, también dentro de la programación de televisión abierta del canal Imevisión, lo que es hoy TVAzteca, se transmitieron series como: *Candy Candy*, *Heidi*, *Meteoro*, *Los Caballeros del Zodiaco*, entre otros (Calderón J., 2014).

Ya en 2000, la televisión por cable trajo nuevas historias como: *Evangelion*, *Skura Card Captor*, *Hamtaro*, *Pokemón*, entre otros, en canales como Cartoonnetwork, Jetix y Nickelodeon (Calderón, 2014). Sin embargo, la censura, exigida a las televisoras por distintos grupos conservadores de la sociedad mexicana, quienes argumentaban que las caricaturas contenían un alto grado de violencia, entre otras preocupaciones, trajo la casi desaparición del *anime* en la programación televisiva abierta a nivel nacional; actualmente sólo se transmite *Dragon Ball Z*.<sup>35</sup>

### 1.1.3 Características y géneros del *anime*.

Dentro del *anime* existen una gran cantidad de subgéneros, mismos que a su vez se pueden clasificar en cuanto a trama o por el segmento del público al que van dirigidos (edad, género, nivel socioeconómico, preferencia sexual, etc.); incluso hay ocasiones en las que se encuentra una combinación entre ellos, en el presente apartado se desarrolla la descripción de los más relevantes.

---

<sup>34</sup>Siglas de "Original Net Animation", versión de anime hecha para transmitirse vía internet, formato en crecimiento y aceptación debido al auge del internet en la última década, **Anime News Network**, Octubre 2011, [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=37> Consultado el 24 de septiembre de 2015 a las 17:37 hrs.

<sup>35</sup> Este programa actualmente se sintoniza en el canal cinco de Televisa, de lunes a viernes en horario nocturno, programación [en línea] Disponible en: <http://www.televisa.com/canal5/programacion/> Consultado el 10 de septiembre de 2015 a las 22:25 hrs.

Cabe aclarar, que los géneros de *anime* y del *manga* son los mismos, ya que su tipología inicia con el desarrollo del *manga*, y posteriormente sólo se adaptan para su transmisión televisiva o el cine como veremos posteriormente.

En un principio, el *manga* era dirigido a un público netamente infantil, denominado *kodomo*; sin embargo, a partir del año 1947, la industria del *manga* comienza a desarrollarse de forma vertiginosa con la aparición de la primera revista de *manga*: *Manga Shōnen*, con ella surge el género para adultos, al cual se refiere como *shonen*.

Ya para la década de los cincuenta, se crean algunas revistas periódicas compuestas exclusivamente de *manga* en género *shōnen*: *Nakayoshi*<sup>36</sup> y *Ribbon*,<sup>37</sup> no fue hasta el año de 1956 que surge otra manera de denominar al género para adultos: *gekiga* (imágenes dramáticas), el cual se caracteriza por contener historias más realistas, dramáticas y violentas (Tajada, 2006, p. 476-477).

Cristina Tajada, investigadora de la Universidad de Granada, señala que en Japón en la década de los setenta, muchos animadores comenzaron a crear revistas alternativas como *Garo* y *COM*, donde también destacó el papel activo de las mujeres en el *manga*, conocido por “Grupo de las 24” fue conformado exclusivamente por mujeres animadoras, “llamadas así porque la mayoría de ellas habían nacido hacia el año 24 de la Era Showa, es decir hacia 1949; estas mujeres fueron esenciales para la absoluta transformación del *manga* para chicas (*shōjo*) como género, tanto temática como compositivamente, la cual ha perdurado hasta el día de hoy” (Tajada, 2006, p. 477).

En la década de 1970, el *anime* empieza tomar un rumbo diferente en Japón, mientras las producciones occidentales de animación, sobre todo estadounidense, se caracterizaban por estar dirigidas a un público netamente infantil; en oriente

---

<sup>36</sup>Revista mensual de *manga*, del género *shōjo*, publicada en 1954 por Kodansha (1963), dirigida a chicas de entre 9 y 15 años. [en línea] Archivo PDF, disponible en: [http://corp.kodansha.co.jp/english\\_pdf/companyprofile\\_en.pdf](http://corp.kodansha.co.jp/english_pdf/companyprofile_en.pdf) Consultado el 21 de septiembre a las 12:27 hrs.

<sup>37</sup> Revista mensual de *manga* del género *shōjo*, publicada por Shueisha en 1955, dirigida para chicas de entre 9 y 13 años. [en línea] Disponible en: <http://www.shueisha.co.jp/english/comics/> Consultado el 21 de septiembre a las 12:34 hrs.

existía la intención de dirigir sus temáticas a un público adulto y segmentado, con contenidos y lenguaje específicos para cada rango de edad, incluso se plantean escenas explícitas de violencia y connotaciones erótico-sexuales.<sup>38</sup>

Con la llegada de los años ochenta y noventa, el *manga* siguió creciendo hasta ser una industria consolidada a nivel internacional, pues si algo es claro, es que al sumergirse en el mundo del *anime*, sorprende descubrir la dedicada labor de los estudios y sus animadores de no omitir o menospreciar ningún sector de la sociedad nipona para crear historias con características específicas del agrado e interés de cada estrato de su población.

En ese aspecto, la industria de animación japonesa se distingue, ya que justo a esa minuciosa segmentación del público, aunado a los elementos propios del género como: composición de la imagen, movimiento, encuadre, diseño de personajes, trama y narrativa; en los que ahondaremos más adelante, es que el *anime* debe su gran aceptación y éxito.

Se refiere al *anime* como industria, debido a que representa un porcentaje considerable del producto interno bruto PIB de Japón. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por esta industria generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes. En ese año se transmitieron 2.286 series de *anime* en la televisión nipona. Además, se contabilizaron 3, 567 creadores de *anime* y 247 empresas productoras en el país. Cabe destacar que el mayor consumidor de este género, fue Estados Unidos, el cual le generó al país de oriente ganancias por más de 4.300 millones de dólares.<sup>39</sup>

Dicha industria se encuentra tan perfectamente dividida como se presenta a continuación en la clasificación de *anime* de acuerdo al público al que va dirigido,

---

<sup>38</sup> Sección de *anime* en la página de canal 22, disponible en:

<http://web.archive.org/web/20121025105641/http://www.canal22.org.mx/anime/clasicos.html>

Consultada el 14 de septiembre de 2015 a las 22:05 hrs.

<sup>39</sup> Reportaje Especial, publicado en NIPPONIA, No.27 15 de Diciembre de 2003, [en línea] Disponible en: <http://web-japan.org/nipponia/nipponia27/es/feature/feature02.html> Consultado el 21 de septiembre de 2015 a las 14:00 hrs.

según Tania L. Cobos (2015), esta es la tipología básica y principal a partir de la cual se subdivide por trama o contenido:

➤ **Clasificación de *anime* por público:**

- *Kodomo*: *anime* dirigido a público infantil, son historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños.
- *Shônen*: *anime* para adolescentes varones con cierta dosis de violencia.
- *Shôjo*: *anime* para adolescentes mujeres.
- *Seinen*: *anime* para jóvenes y adultos, el cual se divide a su vez en:
  - *Josei*: *anime* para mujeres jóvenes y adultas.
  - *Seinen*: *anime* para hombres jóvenes y adultos.

Estos cuatro subgéneros son los principales, por otro lado, también se puede clasificar al *anime*, en cuanto a las temáticas, como lo propone Álvarez de Moll (2008, p.18-26):

➤ **Clasificación de *anime* según temática:**

- *Shoujo*: dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor, aventuras y personajes masculinos feminizados físicamente.
- *Mechas*: dirigido principalmente a público masculino adolescente, son historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada; se destaca el diseño de estas máquinas y robots gigantes.
- *Sentai*: las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo a manera de liga de súper héroes.
- *Spokon*: historias inmersas en el ámbito del deporte.
- *Post-apocalípticos o Cyberpunk*: en un mundo destruido.

- *Gore*: con algo grado de violencia y escenas sangrientas.
- *Meitantei*: historia policial.
- *Romakome*: comedia romántica.
- *Yaoi-Yuri*: romance entre dos personas del mismo sexo.
- *Ecchi*: de corte humorístico con toques eróticos.
- *Harem*: las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista, quien es acosado por muchas mujeres.
- *Magical*: interacción entre una persona y alguien de otro plano.
- *Magical girls*: historias de fantasía donde la o las protagonistas tienen poderes mágicos.
- *Jidaimono*: ambientado en el Japón feudal.

Como se observa, existe un nombre específico para clasificar al *anime* de acuerdo a su contenido, de hecho de manera frecuente surgen nuevas categorías para casi cualquier tema, gusto o filia. A manera de ejemplificar la detallada segmentación de público japonés dentro del género, he aquí la clasificación del *hentai* propuesto por Elena Gallego Andrada, a la que se cita in extenso:

“*Hentai*: que significa ‘perversión’ o ‘transformación’, es la denominación del manga y anime de contenido pornográfico. El tipo de dibujos, la actividad sexual y los personajes implicados pueden variar enormemente pero se someten a muy pocas restricciones al tratarse de personajes de ficción. Dentro del *Hentai* hay dos géneros principales: 1-*Het*: muestra interacciones heterosexuales. 2- *Yaoi* y *Yuri*. El primero muestra relaciones homosexuales masculinas y el segundo relaciones lésbicas. El *Yaoi*, abreviatura del japonés ‘*YA ma nashi, O chi-nashi, I mi nashi*’, que significa ‘sin nudo, sin desenlace, sin sentido o sin gracia’, simplemente describe sin ningún argumento las relaciones homosexuales entre personajes masculinos. El *Seme*, personaje que desempeña el papel activo o dominante, suele ser mayor de edad y el *Uke*, que representa el papel pasivo o sumiso, frecuentemente es menor de edad. Curiosamente, aunque está dirigido a un público masculino, éste es uno de los géneros de mayor éxito entre el público femenino; las mujeres a quienes les gusta son llamadas (*fūjoshi*) ‘mujer podrida’ y su

fama duplica a la del *Yuri* tanto en Japón como en el extranjero. Este tipo de manga también suele denominarse BL, abreviatura del inglés *Boy's Love*, en japonés, equivalente al (*shōnen-ai*) 'historias de amor entre muchachos', pero la diferencia está en que este género retrata el amor, tanto expresiones verbales como abrazos y caricias entre personajes masculinos, nunca sus relaciones sexuales, lo cual sí hace explícitamente el *Yaoi*. *Yuri*, (Lirio), es un término de la jerga japonesa para referirse al género de las relaciones amorosas entre mujeres, en manga, anime y otros medios. Puede centrarse tanto en los aspectos emocionales como en los sexuales de la relación, el primero se suele llamar (*shōjo-ai*) y es el equivalente femenino del *shōnen-ai*. Este tipo de manga comenzó a publicarse a comienzos de los 70. En 2003 apareció la primera revista de manga dedicada exclusivamente al género *Yuri*, *Yuri Shimai* 'Las hermanas lirio'" (Andrada, 2010, p.160-162).

Existe otro género denominado *Tokusatsu*, es un término japonés que se aplica a cualquier película o serie de televisión de acción, en la que se haga un uso intenso de efectos especiales. Las producciones de *tokusatsu* suelen englobar los géneros de: ciencia ficción, fantasía o terror, pero otros géneros también tienen cabida dentro del *tokusatsu* (Craig, 2000, p. 262), un ejemplo muy conocido en nuestro país en la década de los noventa, fue la serie televisiva *Power Rangers*.<sup>40</sup>

Los tipos más populares de *tokusatsu* son: el *kaiju*, donde aparecen monstruos, en tamaño normal o gigante, llamándose estos últimos daikaijū como las franquicias fílmicas de *Godzilla*; las producciones *Kaijin*, las cuales muestran a un supervillano como personaje principal, donde muestran mutantes, en esta categoría se incluyen películas como: *The Secret of the Telegian*, *The Human Vapor*, *The H-Man*, *Half Human*, y *Tomei Ningen* (Allison, 2006, p.8-13).

Otra clasificación de este género de acción japonés es el *Yōkai*, producciones en cuya trama involucra espíritus o demonios nipones, suelen ser

---

<sup>40</sup> Aunque este fue el título para la serie estadounidense (1993), se basa en la serie original japonesa *Super Sentai Series*, comúnmente abreviado como *Super Sentai*, que se traduce literalmente como *Súper Escuadrón*, esta serie de televisión japonesa suele estar protagonizada por cinco jóvenes con trajes de distinto color que luchan en equipo contra las fuerzas del mal, utilizando un arsenal repleto de armas y robots gigantes, llamados *mechas*, forma parte del género *tokusatsu*, fue producido por Toei Company y transmitido por Tv Asahi de 1975 febrero de 2016, sin embargo se está produciendo la adaptación sobre animales para el 2017. **BELLAFANTE G.** (1993). *Mighty Raters. A band of campy Ninja-esque teens takes the lead in kids' TV*, en Revista Time, Disponible en: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,979778,00.html>, Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 9:53 hrs.

obras de terror y suspenso, como *Ge Ge Ge no Kitarô*. El *Kyodai Hero*, donde los protagonistas son héroes capaces de agrandar su tamaño para luchar contra monstruos gigantes (Kaijû), de este subgénero tenemos que destacar las *Ultra Series*, series de los *Ultramán* (Martínez, 2001, p. 27-50).

En el último subgénero, *Henshin Hero*: Héroes que luchan contra monstruos, los protagonistas viven como gente normal pero que por medio de una transformación se convierten en héroes, por nombrar algunos de los más conocidos están *Kamen Rider* y los *Super Sentai* (Nuestros Cómics, 2011).

Aunque el *Tokusatsu* es creado en su origen para series y películas de imagen real y no para cómic, en el amplio catálogo de mangas en Japón podemos encontrar diversas obras que se adaptan a este género, *Los Héroes gigantes*, salvadores de la humanidad que se enfrentan a monstruos de gran tamaño, como por ejemplo los gigantes metalizados de *Magma Taishi* (Embajador Magma), donde *Magma* (o Goldar) es un enorme ser cubierto por una armadura dorada que lucha contra el alienígena gigante *Goa* y su séquito de monstruos.

Las *Ultra Series*, fueron muy populares en los años sesentas y gracias a ello llegaron a ser diversas adaptaciones al *manga*. El protagonista es un alienígena de Nébula M-78 que decide luchar por el bien de la humanidad contra monstruos gigantes. *Kamen Rider*, trata de un chico al que una diabólica organización secuestra para convertirlo en un humano modificado bajo sus órdenes, pero el joven se salva del control mental y aprovecha los poderes para derrotarles, convirtiéndose en un Kamen Rider (Motorista enmascarado) al hacer una pose y gritar: *henshin*. Las series de Kamen Rider han sido de las más adaptadas a manga, el más importante escrito por Shotaro Ishinomori, un *manga* de cuatro tomos de principios de los setenta (Nuestros Cómics, 2011).

Por otro lado, en lo que respecta a las características del *anime*, es preciso señalar que estas varían según la televisora, productora, editorial e incluso del animador que lo crea, además hay que recordar que la mayoría de los *anime* proceden de su versión original impresa *manga*, lo cual en ocasiones implica que la

adaptación la realice un animador o productora distinto al original. Es por ello que en el mayor de los casos, cada serie llega a publicar su propio manual de estilo posterior al lanzamiento televisivo.

No obstante, se pueden generalizar algunos de sus elementos debido a la frecuencia de los modelos que se visualizan en el *anime*, pese a que han evolucionado conforme al estilo de cada generación de animadores, algunos de sus aspectos formales y estéticos se consideran ya intrínsecos del género.

Por supuesto, no se puede hablar de *anime* como lo conocemos hoy, sin referirnos a Osamu Tezuka, a quien se le deben la mayoría de los elementos formales y narrativos que distinguen a este tipo de animación de cualquier otra en el mundo. En sus palabras, el animador japonés explica sus influencias:

“Las películas alemanas y francesas que había visto cuando era niño se convirtieron en mi modelo. Experimenté con acercamientos y diferentes ángulos, y en lugar de usar sólo un cuadro por cada escena de acción o en el clímax (como acostumbrábamos) insistí en la representación de un movimiento o de una expresión facial de muchos cuadros, e incluso de muchas páginas.... El resultado fue una historieta mucho más extensa que llegaba a 500, 600 y hasta 1.000 páginas...” (De la Biografía de O. Tezuka en Papalini, 2006, p. 32).

Para el *manga* y el *anime*, la contribución más notoria de este animador japonés fue la apariencia física de sus personajes, ya que retomó algunos aspectos estéticos de los dibujos animados de Walt Disney, a quien admiraba de niño, caracterizados por sus cabezas redondas y grandes ojos, nariz y boca pequeñas de complexión delgada; recordemos a su personaje más sobresaliente, el pequeño súper-robot *Astroboy*, intencionalmente diferenciado de todos los demás personajes de la serie por ser el único en el que magnificó dichas características.

Sin lugar a dudas, dentro de los estudios *Mushi Production*,<sup>41</sup> Tezuka marcó la pauta estética para la creación del *anime*, debido a su estilo y técnica, las cual

---

<sup>41</sup> Estudio de animación japonesa fundado por Osamu Tezuka en 1962, el cual a tan sólo doce años de su inicio cayó en quiebra, fue pionero en la animación de TV en Japón, produjo series exitosas como: Astro Boy, Gokū no Daibōken, Princess Knight, Kimba the White Lion, entre otras; tras la renuncia de Tezuka como director interno en 1968, después de su reapertura en 1977, *Mushi*

eran completamente diferentes a lo que se elaboraba en Japón y en cualquier otro punto del globo. Su particular manera de dibujar se distingue por “los grandes ojos que otorgan expresividad a los personajes, la cualidad cinematográfica de sus series gráficas” (Papalini, 2006, p. 32).

Con cualidad cinematográfica, Papalini se refiere a que el caricaturista introdujo elementos de corte cinematográfico como



mayor dinamismo en los encuadres,<sup>42</sup> a través del uso de distintos planos,<sup>43</sup> el juego con el tiempo y la narrativa, al alargar escenas por medio de la acción y la exaltación del dramatismo en sus secuencias.

Es a través de los ojos, donde se expresan visualmente todas las emociones experimentadas por los personajes, es por ello que son grandes y firmemente delineados, de colores que van desde: café, miel, azul, rojo, rosa, verde hasta el morado; acompañados de cejas que los enmarcan y cambian según su estado de ánimo para otorgarles mayor expresividad (Dilon, 2009).

Los ojos generalmente están coloreados para crear la ilusión de textura mediante el juego de luces y sombras, se utiliza una o varias tonalidades del color base para dar profundidad, además se les añade una estela de brillo, lo cual les cede mayor realismo. Todos estos detalles son los rasgos principales y más representativos que identifican al género (Marshall, 2006).



Cabe aclarar, que este rasgo de ojos grandes, no es una constante en todas las producciones, ni requisito indispensable, como sucede con el director japonés

---

*Production*, ha desaparecido del panorama del *anime*. ALWIN M. F. (2006). 13ª edición del Festival Internacional de Cine de Animación de Stuttgart ( ITFS ), entrevista de *AnimePRO* con el Presidente Satoshi Ito y director Seiji Arihara (*Mushi Production*), [en línea] Disponible en: [https://www.animepro.de/action/interviews/2695\\_mushi-production-interview](https://www.animepro.de/action/interviews/2695_mushi-production-interview) Consultado el 19 de enero de 2016 a las 12:46 hrs.

<sup>42</sup> Véase en Anexo 2.

<sup>43</sup> *Ibíd.*

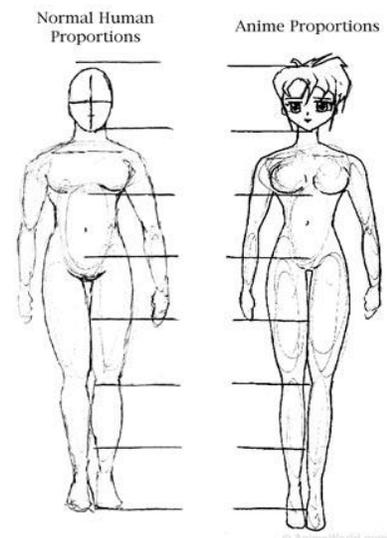
Hayao Miyazaki y los estudios Ghibli, los cuales se distinguen por ser la excepción al presentar personajes más apegados a las proporciones humanas normales.

Dentro del anime cada personaje, ya sea hombre o mujer tiene rasgos específicos, es por ello que en la jerga de los *otaku*, se manejan algunos términos para clasificar a los personajes de acuerdo a los atributos formales del dibujo:

- Bishōjo: (joven hermosa) Los personajes son de proporciones prominentes en el área del busto, caderas pronunciadas, de cabellos ondulados, cejas notorias y a veces también los labios carnosos.
- Bishōnen: (joven hermoso) Los personajes son de talla alta, flacos, con el mentón pronunciado y a veces con cabello largo hasta los hombros suelto u ondulado.
- Moe: Estilo que exagera las características tiernas de los personajes, es más recurrente en el *kodomo*.
- Chibi: Es la versión pequeña del personaje, se representa como una versión enana y deforme, donde se resaltan las características cómicas del personaje.

El cabello de los personajes suele ser largo, hasta la cintura, en el caso de personajes femeninos, y regularmente hasta los hombros en los hombres; el pelo también se encuentra en una gama amplia de colores y formas que van desde los rizos hasta los picos.

En cuanto al cuerpo, las proporciones son semejantes a las que posee el ser humano. Dentro de la teoría del dibujo, el tamaño de la cabeza se considera como la unidad de proporción, la mayoría de los personajes en el *anime* son de aproximadamente siete y medio u ocho cabezas de altura, lo cual rebasa el estándar simétrico de siete.



Por su parte, el torso es el que se encuentra más corto y las piernas más alargadas (Marshall, 2006). Sin embargo, el anime es también reconocido por hacer cambios en las proporciones de sus personajes para hacer énfasis en sus emociones, por lo que existen algunas excepciones como los antes mencionados *chibi*.

En lo que respecta a la cara, las expresiones faciales son resaltadas por la posición de las cejas, el tamaño de la nariz y la boca, además de que la mandíbula se encuentra ovalada, alargada o asemeja un pentágono (Marshall, 2006). Una amplia variedad de expresiones faciales son usadas para denotar una escala basta de estados de ánimo y pensamientos de un solo personaje (Manga University, 2015). En general se puede considerar que los dibujos *anime* son de carácter realista, aunque suelen estilizarse o exaltarse ciertos rasgos faciales, ya sea para enfatizar una emoción o situación específica dentro de la historia.



Resulta importante resaltar que los principales rasgos físicos de los personajes tienden a semejarse a la fisonomía o estética occidental, poco apegada a los patrones reales de la apariencia física de la población de oriente, lo cual denota una marcada influencia o aspiración de esta cultura, lo cual nos llevaría a preguntarnos ¿Por qué los japoneses consumen *anime*, si visualmente no refleja la realidad más inmediata de su apariencia física? Pese a que no es objetivo de esta



investigación responder a dicho cuestionamiento, esta pregunta plantea un complejo fenómeno social que no sólo se manifiesta en Japón, sino también en otras culturas, debido, entre otros factores al dominio político económico de Occidente con sus patrones y modelos de consumo que nos

muestra en su publicidad a través del establecimiento de ciertos estándares de belleza.

Para concluir este apartado, es pertinente señalar que si bien, al inicio de esta investigación se planteó que existió cierta influencia de la animación norteamericana en el desarrollo del *anime* en Japón, en los últimos años se ha presentado un hecho de particular interés que viene a dar la vuelta al predominio de la cultura occidental; es tal la magnitud e impacto de la industria de la animación japonesa en los países de otros continentes, que estos se han dado a la tarea de imitar los rasgos estéticos del dibujo nipón y crear un nuevo género al que se refiere como *animetoon* (Bendazzi, 2003, p. 415), hecho que hace evidente la unión e influencia entre los modelos de animación estadounidense y japonés.

## 1.2 El *anime* en el cine.

*“Ningún otro invento como el cine ha incidido tanto en la vida de los hombres del siglo XX, al menos en lo que se refiere al ejercicio de imaginar, de provocar sueños y deseos colectivos, o acceder a los pensamientos y a las ideas de otros, a las fantasías y reflexiones propias y ajenas. La luz del cine alumbró el paso a la creatividad y a la sensibilidad hacia un caudal generoso: el poder de perpetuarse en el tiempo”* (Lara, 1999, p. 23).

El cine como manifestación artística, debe ser entendido más allá de los elementos técnicos y estructurales que lo conforman, pues cada obra hecha por el hombre, por más sencilla que ésta sea, lleva intrínsecos símbolos, expectativas, deseos y un fin más profundo al de la mera expresión.

Si bien, la definición de cine en cualquier diccionario es: *arte de representar imágenes en movimiento en una pantalla mediante la fotografía*, encontramos justamente que, como capacidad artística, es utilizado por el hombre para expresar y transmitir verdades, modelos, costumbres o valores; conocimientos y experiencias extraídas de lo que acontece tanto en el mundo que lo rodea como en su interior.

El poder de abstracción que tiene este medio de comunicación sobre el individuo se debe en parte a que la audiencia se encuentra "cautiva", es decir, se sitúa en una sala de proyección en un momento de oscuridad y silencio, lo cual crea un clima de gran atención entorno al film y su mensaje.

Desde su invención, el arte cinematográfico ha sido cronista del momento histórico, a través de la imagen continuamente se nos muestran radiografías de una cultura, un país o una sociedad específicos, sobre el modo en que estos ven el mundo, así como la dinámica de sus relaciones sociales. Entonces ¿por qué no podría también el séptimo arte revelar y proyectar en celuloide los deseos, fantasías, miedos y sueños de una sociedad?

El reconocido cineasta y escritor norteamericano, Orson Welles define al film como "una cinta de sueños", en ese sentido, se le atribuye al cine una capacidad de evocación simbólica como refugio de la realidad, como resultado de la expresión catártico-estética de los ideales y más profundos deseos para crear así otra realidad parecida a la de los sueños, características que se encuentran principalmente en el cine de animación.

Para Walt Disney "El mundo de los dibujos animados es el de nuestra imaginación (...), los mundos de los sueños, del color, de la música, del sonido y, sobre todo, del movimiento." En este punto, el autor o director de cine, adquiere el papel de artista, pues como tal, sublima las emociones, problemas sociales e inquietudes, y las resuelve al estructurar un mensaje que exprese su perspectiva y estilo.

Es por ello que el realizador español Gabriel Blanco considera que "la animación constituye una vertiente del cine en que toda la obra se crea a voluntad del autor, desde la plástica y su textura hasta los personajes y sus movimientos, tomando como materia de ella cualquier elemento y escapando con ella, si se quiere, a las leyes y limitaciones de la realidad".

De ahí que por su carácter figurativo,<sup>44</sup> en sus inicios el cine de animación mostraba ciertos contenidos y temas fantásticos como fábulas o incluso sueños, así como personajes retomados de leyendas o mitos. Al ser el público infantil la principal audiencia a la que se dirigía, se optaba por presentar a magos, animales parlantes y sus graciosas aventuras, con ello se dio rienda suelta a la fantasía, siempre buscando llevar un mensaje positivo donde predominaran los valores éticos y morales de la época.

Es el cine de animación japonés, el punto en donde se unen el séptimo arte y la libertad creativa en cuanto a temática, personajes y trama, un lugar en donde se explota la imaginación, los sueños, las aspiraciones e incluso la crítica; donde se crean posibilidades infinitas de un futuro o incluso de realidades alternas; donde el creador se atreve a inventar sus propias reglas, desafiar las leyes y límites de la realidad en la que vive.

El *anime* en el cine representa la capacidad de sus artistas de crear historias para todo tipo de público, en donde se plantea el constante conflicto de las relaciones humanas y sus implicaciones para el planeta, algunas veces aventurándose a un desenlace fatal y posapocalíptico, hasta conmovernos con un drama o hacernos reír a carcajadas al ver una comedia o parodia. Todo ello en un intento de reflejar las contradicciones e incógnitas de la vida cotidiana.

El cine de animación japonés, se vale de la tecnología más sofisticada y mentes más creativas para transportarnos a otros mundos y mostrarnos una infinidad de posibilidades de ver e interpretar el mundo; el *anime* busca significar el sin sentido, conforma el espacio que refleja el vacío de la vida humana en las sociedades contemporáneas.

---

<sup>44</sup>Se refiere al carácter representativo que tiene la animación (así como algunas vanguardias en la pintura), en el cual mediante el dibujo u otras técnicas, se intenta plasmar en un soporte a personas, animales, objetos y paisajes.

### 1.2.1 Diseño de animación.

Para tener un acercamiento más amplio al ámbito del diseño de *anime* en el cine y sus implicaciones, es necesario conocer a grosso modo el proceso técnico-humano requerido para su producción, desde su planeación hasta la realización y posproducción; todo ello con el fin de reconocer los aspectos que comparte o diferencia con el cine.

Cuando los dibujos animados se llevan a la pantalla grande, se utilizan herramientas y técnicas aplicadas en las caricaturas. En el caso del *anime*, también retoma elementos, tanto del cine como de la animación.

Tal como se mencionó anteriormente, las características fundamentales del *anime* son claramente las mismas del *manga*, pues al ser dibujos animados, es decir, estar en movimiento, se incluyen otras en el aspecto técnico. La diferencia principal es la reducción de los fotogramas a seis por segundo en la acción normal con respecto a la animación norteamericana, en donde generalmente son dieciséis, a este hecho se le conoce como animación completa o limitada.<sup>45</sup>



La animación limitada es la más recurrente en el *anime*, se identifica sobre todo en escenas de acción donde los personajes realizan movimientos rápidos, como golpes, baile o persecuciones; de tal manera que se reducen los detalles, o incluso se eliminan el fondo y otros objetos que se encuentren en los diferentes planos de la escena, para sintetizar al máximo el dibujo, y así sólo se visualice el personaje que realiza la acción, lo cual se resuelve con acercamientos al rostro u otras partes del cuerpo.

---

<sup>45</sup> Véase en Anexo 3 Tipos de animación.

Fue Osamu Tezuka, quien adoptó y simplificó muchas técnicas de la animación que se utilizaban en Disney para reducir costos en la producción, debido a la situación económico-política de su país, lo cual obligó a varios animadores a expresarse recortando el número de cuadros, explotando así otros aspectos como la calidad de la escena al añadir mayor acción y drama.

Es así como los estudios de *anime* se las han ingeniado para utilizar la menor cantidad de cuadros de animación por segundo, algunos de los recursos mayormente implementados son: repetir escenarios o fondos, deslizar objetos o personajes frente a la pantalla para generar la ilusión de movimiento, incluso ahorrar en expresiones faciales en los diálogos animando únicamente las bocas o los ojos de los personajes.

En 1993 la compañía *Toei Doga*<sup>46</sup> decide introducir la digitalización en el proceso de animación para sustituir la animación tradicional y economizar en costos, actualmente la digitalización se emplea en prácticamente todo el género. En los últimos años, este avance tecnológico ha permitido mejorar la calidad del *anime* debido al uso de tecnologías computacionales, lo cual inició con los CG (computer graphics)<sup>47</sup> actualmente se realiza con el manejo de un software especializado en animación 2D o combinación entre 2D y 3D.<sup>48</sup>

El proceso de creación de una película de *anime*, inicia al elegir el tema, dicha elección generalmente la realizan los productores, se prosigue con la

---

<sup>46</sup> En 1998 Toei Doga cambia su nombre por Toei Animation, nombre por el cual es conocida la compañía en la actualidad.

<sup>47</sup>En informática, es el nombre que recibe cualquier imagen generada por computadora. Los formatos gráficos se dividen principalmente en: bidimensionales, tanto rasterizados (PNG, GIF, JPEG, etc), como vectoriales (SVG, SWF, etc.); y tridimensionales (VRML, 3DS, MAX, W3D, etc.).

<sup>48</sup>Los gráficos tridimensionales 3D, buscan simular a la escultura o la fotografía en cuanto al realismo, profundidad y matices en cualquier objeto o personaje, mientras que los gráficos 2D es son de carácter bidimensional, es decir, presentan distintos planos y juego de sombras como en la pintura. En los programas de gráficos por computadora esta distinción es a veces difusa: algunas aplicaciones 2D utilizan técnicas 3D para alcanzar ciertos efectos como iluminación, mientras que algunas aplicaciones 3D primarias hacen uso de técnicas 2D para escatimar en detalles en los fondos, objetos o personajes secundarios que aparecen en otros planos.

redacción del guión gráfico o *story-board*,<sup>49</sup> principalmente elaborado por el director con la asistencia del director de producción, con quien dirige el primer diseño de personajes para que así el director artístico pueda realizar un primer esbozo de los personajes y escenarios.

Es el director cinematográfico quien coordina el trabajo de los distintos departamentos (dibujo, diseño, fotografía, fondos, música, voz en off, edición, entre otros) inmersos en la creación de una película; pues de él suele surgir la idea original, y por lo general es el encargado directo de diseñar los personajes principales, así como de definir la estética del film, con ello las técnicas y pautas que regirán el universo en el que se desarrollará la historia.

Lo anterior conforma parte de lo que se concibe como el estilo del autor, pues él marca los modelos bajo los cuales se regirán los animadores y demás colaboradores para así homogeneizar la producción, y que cada una de las partes cobre sentido al unirse en un todo.

En este sentido, el *story-board* es el primer paso indispensable para la realización de un film, es el documento guía, pues sirve de base para dar seguimiento y consulta de todo el personal, ya que contiene detalles como: efectos visuales, movimientos de cámara, tipo de planos, acciones de los personajes, así como la dinámica, la composición y número de fotogramas de cada escena.

---

<sup>49</sup>Los *story-boards* suelen estar realizados en formato estándar A-4. El *story-board* de una serie de *anime* suele tener alrededor de unos 300 dibujos, aunque el número de estos dibujos no influye en la calidad de la animación (HORNO, 2013, p. 130).



A partir del primer guión, el cual se elabora en un periodo de varias semanas, se realizarán una serie de *story-boards* por escena, coordinados por el director para agilizar el proceso; en este lapso se realizan dibujos preliminares, los cuales formaran parte del *animatic*,<sup>50</sup> necesario para verificar los tiempos y el ritmo de las escenas, así como también la incorporación del diálogo, para que éstas a su vez correspondan con la secuencia de imágenes.

En el *anime*, los movimientos de cámara y planos son los mismos empleados en el cine, complementados con otras técnicas que pueden realizarse de manera tradicional o digital, según lo decida el director y los productores.

El emplear imágenes digitales implica un ahorro de personal y tiempo para los estudios, por lo que en la actualidad es recurrente encontrar producciones completas hechas mediante esta y otras tecnologías de la animación, sobre todo para el desarrollo de los fotogramas intermedios.<sup>51</sup> Único es el caso de los estudios

<sup>50</sup> Véase Anexo 3.

<sup>51</sup> Basado en el primer *storyboard*, el director asigna un cierto número de planos o fotogramas a los dibujantes principales, quienes proceden a diseñar los fotogramas clave, los cuales marcan el inicio de un movimiento o el cambio de expresión de un personaje. Estas animaciones clave serán los puntos de apoyo en el movimiento final de la animación, completados por los fotogramas intermedios, realizados por otros dibujantes de menor categoría. La combinación de los fotogramas clave y los intermedios da origen a la animación final. En ocasiones excepcionales, el propio director

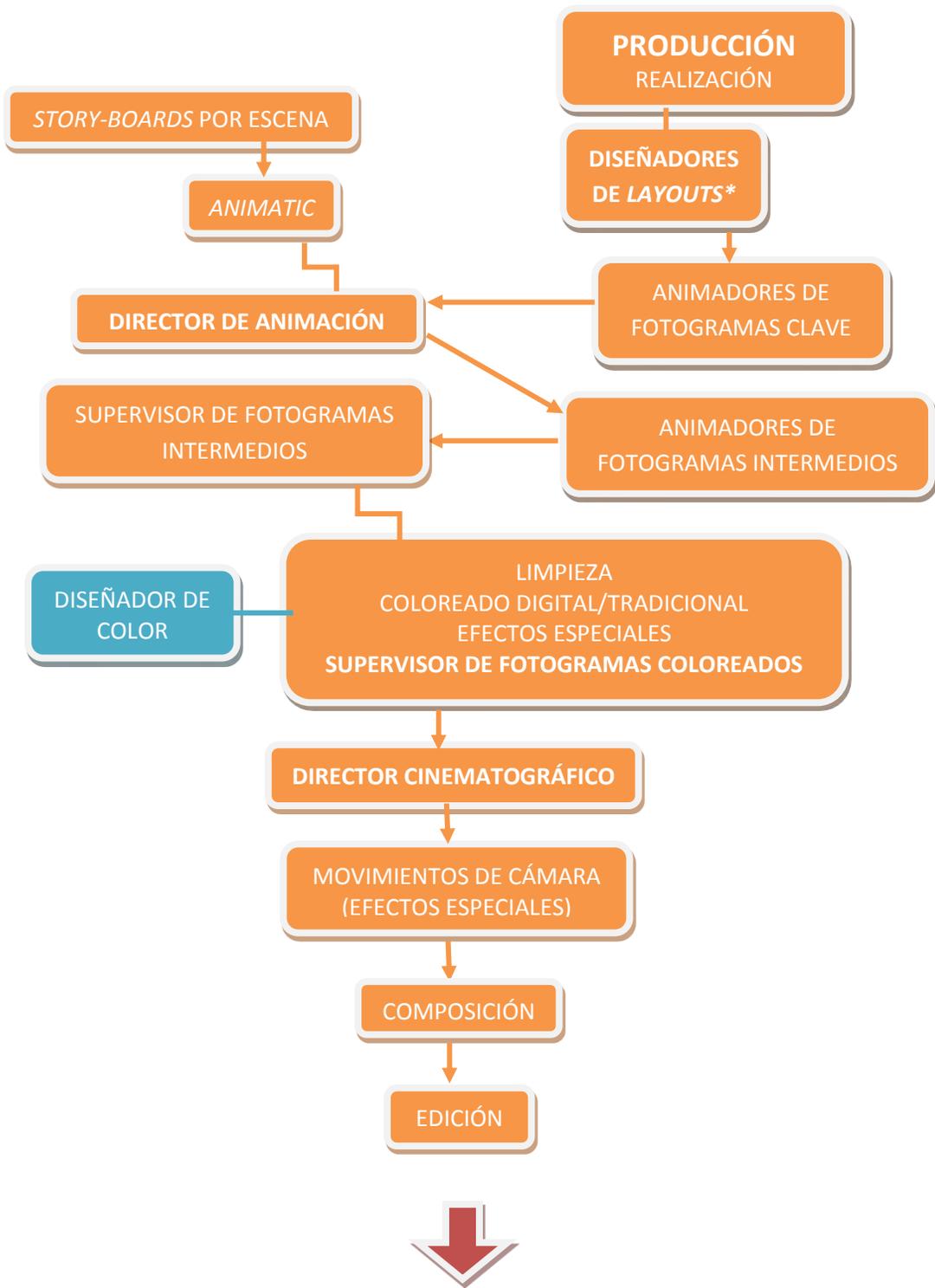
Ghibli, de los cuales se hablará más adelante, en los cuales se ha optado por realizar la animación de manera tradicional en casi la totalidad de su obra.

A continuación se presenta un diagrama<sup>52</sup> en el que se visualiza de manera general el proceso de producción de una película de *anime*:



realiza en su totalidad la secuencia consiguiendo que el fragmento destaque entre el resto de la animación (HORNO, 2013, p. 134).

<sup>52</sup>Diagrama basado en la propuesta de (HORNO, 2013, p. 154), retomado de otros conceptos disponibles en: <http://pt.slideshare.net/marioquiroz11/diagrama-de-produccion-cinematografica> Consultado el 13 de Septiembre de 2016 a las 11:16 hrs.





(\*) Véase en Anexo 3.

Los diagramas<sup>53</sup> anteriores presentan las distintas fases de la producción, así como las figuras principales que intervienen en cada etapa, lo cual ofrece un panorama general del amplio y complejo proceso que implica hacer *anime* para cine, tanto en su aspecto creativo como técnico.

### 1.2.2 Películas de *anime* más representativas (2001-2015).

A continuación, se enlistan algunas películas de *anime* más relevantes y exitosas del último quinquenio, naturalmente, se omiten aquellas con la autoría de H. Miyazaki y los estudios Ghibli, pues más adelante se describen. No obstante en

<sup>53</sup> (HORNO, 2013, p.138) y SIMPSON R. S. (2009). *Manual práctico para la producción Audiovisual*, Gedisa, Barcelona.

los puntos siguientes, se contemplan aquellas cintas que fueron premiadas, nominadas o recaudaron altas ganancias en taquilla, también se señalan datos como el director y estudios de las cuales proceden:

- *Metrópolis* (2001) dirigida por el director Hayashi Shigeyuki, producida por *Metropolis Committee* en asociación con los estudios *TriStar Pictures* y *Bandai Visual Company*,<sup>54</sup> basada en la película *Metrópolis* de Fritz Lang y el *manga* de Osamu Tezuka, nominada a mejor película en el Festival de Cine Sitges en su edición número 34<sup>55</sup> y al mejor largometraje en el Festival Annecy.<sup>56</sup>
- *Tokyo Godfathers* (2003) escrita y dirigida por Satoshi Kon, codirigida por Shōgo Furuya. Recibió el *Premio a la excelencia* en 2003 del Japan Media Arts Festival.<sup>57</sup>
- *Steamboy* (2004) dirigida y co-escrita por Katsuhiro Otomo, el director de *Akira*, es una de las películas de anime más caras, pues costó 20,2 millones de dólares, tomó 180.000 dibujos y 10 años en su realización (Bertshcy, 2004). Recibió el premio a Mejor película de animación en el

---

<sup>54</sup>Ficha Técnica de *Metropolis* [en línea] Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/mx/film316502.html> Consultado el 15 de Octubre de 2015 a las 20:25 hrs.

<sup>55</sup>También como Festival Internacional de Cinema de Catalunya, es uno de los premios cinematográficos más reconocidos de Europa, sobre todo en cuanto a cine fantástico como sede de los premios anuales de la European Fantastic Film Festivals Federation. Fundado en 1967, se ha celebrado ininterrumpidamente cada año, normalmente a principios de octubre. El punto de reunión del festival se encuentra en la villa costera de Sitges, localidad situada a 40 kilómetros al sur de Barcelona. En las últimas ediciones han asistido más de 50.000 espectadores. Véase en el sitio oficial [en línea] Disponible en: <http://sitgesfilmfestival.com/cas/> consultado el 15 de Octubre a las 20:40 hrs.

<sup>56</sup> El Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy (en francés *Festival International du Film d'Animation d'Annecy*, FIFA), fue creado en 1960, tiene lugar al principio del mes de junio en la ciudad de Annecy (Francia). Aunque en sus comienzos era un festival bienal, pasó a ser anual en 1998; se trata de una competición entre películas de animación en sus distintas técnicas como : dibujos animados, papeles recortados, yeso de modelado, etc.). A partir del 2002, dentro del festival se incluyó la categoría para películas producidas para internet (ONA'S). Véase en el sitio oficial [en línea] Disponible en: <http://be.france.fr/> Consultado el 15 de Octubre de 2015 a las 22:58 hrs.

<sup>57</sup> Véase en el sitio oficial [en línea] Disponible en: <http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2013/> Consultado el 17 de Octubre de 2015 a las 15:56 hrs.

Festival Internacional de cine de Cataluña (Sitges) en el 2004, y el premio a Mejor Dirección de Arte en el Tokio Anime Awards 2005.<sup>58</sup>

- *Ghost in the Shell: Innocence* (2004) producida y dirigida en 2004 por Mamoru Oshii, fue presentada en el Festival Internacional de Cine de Cannes y en el Festival de Cine de Sitges el mismo año; en Cannes fue nominada a la Palma de Oro y en Sitges fue premiada como mejor película con el *Orient Express*, además de que recaudó un millón de yenes en su estreno.
- *La chica que saltaba a través del tiempo* (2006) dirigida por Mamoru Hosoda, escrita por Satoko Okudera, está basada en la novela *Toki o Kakeru Shōjo* de Yasutaka Tsutsui publicada en 1967. La película fue producida por Madhouse y distribuida por Kadokawa Herald Pictures. En su estreno en Japón recaudó 300 millones de yenes.<sup>59</sup>
- *Paprika: detective de sueños* (2006) basada en la novela homónima de Yasutaka Tsutsui de 1993, dirigida por Satoshi Kon, animada por Studios Madhouse, producida y distribuida por Sony Pictures Entertainment, se estrenó en el marco del 63ª edición del Festival Internacional de Cine de Venecia.
- *Origen: espíritus del pasado* (2006) dirigida por Keiichi Sugiyama, producida por los estudios Gonzo<sup>60</sup>, estuvo nominada como mejor largometraje en el Festival de Annecy 2006.<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup>Internet Movie Database (IMDb) [en línea] Disponible en: [http://www.imdb.com/event/ev0000155/2004%3Fref\\_%3Dttawd\\_ev\\_1&usg=ALkJrhjzU6x6cj3CH2NCtYIL00KfoSdX0w](http://www.imdb.com/event/ev0000155/2004%3Fref_%3Dttawd_ev_1&usg=ALkJrhjzU6x6cj3CH2NCtYIL00KfoSdX0w) Consultado el 20 de enero de 2016 a las 13:35 hrs.

<sup>59</sup>[Tokikake Wins "Animation of the Year" at Japanese Academy Awards: Follow Up](http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-20/tokikake-wins-animation-of-the-year-at-japanese-academy-awards-follow-up), en Anime News Network, publicado el 20 de Febrero de 2007, [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-20/tokikake-wins-animation-of-the-year-at-japanese-academy-awards-follow-up> Consultado el 17 de octubre de 2015.

<sup>60</sup>GONZO Inc., se fundó en septiembre de 1992, es un estudio japonés de animación, propiedad del grupo GDH, además de crear series y películas de anime, también produce OVA'S, juegos, videos y manga. En junio de 2006, Gonzo firmó un acuerdo con la cadena de televisión por cable Animax, donde está última se encarga de emitir todas las series del estudio en todas sus cadenas a nivel mundial, incluyendo Japón, Asia, India y Latinoamérica. *Animax Asia Signs New Output Deal with GDH*, en anuncio de prensa de Animax, Anime News Network, 21 de junio de 2006, [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-06-21/animax-asia-signs-new-output-deal-with-gdh> Consultado el 17 de Octubre de 2015 a las 17:15 hrs.

<sup>61</sup>Véase en: [http://www.filmaffinity.com/mx/awards.php?award\\_id=annecy&year=2006](http://www.filmaffinity.com/mx/awards.php?award_id=annecy&year=2006) Consultado el 24 de Octubre de 2015 a las 18:24 hrs.

- *Evangelion: 1.0 your are not alone* (2007), Después de su éxito en salas comerciales de Japón, 219.000 DVDs han sido vendidos en su primera semana. Tras su enorme éxito en la gran pantalla, con más de 280 millones de yenes recaudados en su estreno, ha sido galardonada con el premio Anime del Año 2008 en la Tokyo Anime Fair, y fue nominada al Mejor Anime 2008 en los Premios de la Academia Japonesa.<sup>62</sup>
- *Evangelion: 2.0* (2009), *Evangelion: 3.0* (2012) escrito y dirigido por Hideaki Anno, es la primera de las cuatro películas realizada de la tetralogía de *Rebuild of Evangelion* basadas en el anime original de *Neon Genesis Evangelion*, fue producida y co-distribuida por el Studio Khara de Hideaki Anno. tres mil novecientos millones de yenes –aproximadamente 47,3 millones de dólares- (Valdivia, 2012).
- *Strong World* (2009) producida por Toei Animation, es la décima película basada en el *manga* de piratas *One Piece* de Eiichiro Oda quien también la dirigió, recaudó 4.7 billones de yenes, superando por mucho las proyecciones de ganancia de los estudios.<sup>63</sup>
- *Summer Wars* (2009) Dirigida por la directora Mamoru Hosoda, realizada por los estudios *Madhouse* y distribuida por *Warner Bros Pictures*, fue estrenada en trece ciudades alrededor del mundo y traducida a más de seis idiomas,<sup>64</sup> ganó el premio a Mejor película de animación en el Festival de Sitges 2009, recaudó 126,827,227 de yenes (Adames, 2015).
- *Cinco centímetros por segundo* (2007) dirigida por Makoto Shinkai, producida por los estudios CoMix Wave Inc.,<sup>65</sup> en su estreno recaudó 42.5 millones de yenes.

---

<sup>62</sup> *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone* (Curiosidades)

<sup>63</sup> *Toei Animation Raises This Year's Earnings Forecast*, en Anime News Network, publicado el 25 de febrero de 2009, [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2010-02-25/toei-animation-raises-this-year-earnings-forecast> Consultado el 17 de Octubre de 2015 a las 19:10 hrs.

<sup>64</sup> Anime News Network (ANN) [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=10544> Consultado el 20 de enero de 2016 a las 13:55 hrs.

<sup>65</sup> Estudio de anime dedicado también a la distribución de sus películas, es conocido por sus películas de anime, cortometrajes y comerciales de televisión, especialmente las realizadas por el director Makoto Shinkai. Fue fundada en marzo de 2007, cuando se separó en 1998 de *Itochu*

- *First Squad* (2009) dirigida por Yoshiharu Ashino en un proyecto conjunto de animación entre el Studio 4 °C y el estudio ruso-canadiense Molot Entertainment. Ganadora del premio del periódico Kommersant, en el Moscow International Film Festival.<sup>66</sup>
- *Wolf Children* (2012) dirigida por Mamoru Hosoda, fue producida por *Studio Chizu*, en asociación con GAINAX y *Toei Animation*. Ha recibido varios premios como mejor película en el MAINICHI FilmAWARDS, el Festival de Oslo, en los Premios de la Academia Japonesa y el Festival de Sitges.<sup>67</sup>
- *Stand by me Doraemon* (2014) basada en varios episodios de la serie de anime *Doraemon*, fue dirigida por Takashi Yamazaki y Ryūichi Yagi, del estudio *Fujiko Movie Studio*. A sus dos semanas de estreno, el film recaudó 30 millones de dólares en Japón y atrajo a 2.44 millones de espectadores.<sup>68</sup>
- *Bakemono no Ko* (2015) de la directora Mamoru Hosoda, de *Studio Chizu*, logró recaudar en las taquillas japonesas en su primer fin de semana 667,035,100 millones de yenes y alrededor de 5 millones de euros (Adames, 2015).

---

*Corporation*, ASATSU (ahora ADK), y otras empresas. Véase en sitio oficial [en línea] Disponible en: <http://www.cwfilms.jp/about/> Consultado el 17 de Octubre de 2015 a las 20:09 hrs.

<sup>66</sup> *4°C's First Squad Wins Award at Moscow Int'l Fim Fest*, en 30 de Agosto de 2009 [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-06-30/4c-first-squad-wins-award-at-moscow-intl-fim-fest> Consultado el 17 de Octubre de 2015 a las 20:58 hrs.

<sup>67</sup>Véase ficha técnica de la película [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=13862> Consultado el 18 de Octubre de 2015 a las 18:24 hrs.

<sup>68</sup>*Doraemon busca repetir éxito alcanzado en Japón*, en Milenio, 18 de Spetiembre del 2014, [en línea] Disponible en: [http://www.milenio.com/hey/cine/Doraemon-Quedate\\_conmigo\\_Doraemon-gato\\_cosmico-taquilla\\_en\\_japon\\_0\\_374962933.html](http://www.milenio.com/hey/cine/Doraemon-Quedate_conmigo_Doraemon-gato_cosmico-taquilla_en_japon_0_374962933.html) Consultado el 23 de Octubre de 2015 a las 21:12 hrs.

### 1.3 Miyazaki: una vida en el anime.

*“A Miyazaki se le descubre a través de su mirada, una mirada primitiva en tanto que con sus producciones, con sus planos, pretende captar, reflejar la naturaleza libre de prejuicios, como si se tratara de la primera vez que se obtienen esas imágenes. Su tratamiento de los espacios, sus paisajes, la imposición del movimiento que otorga a sus personajes, sus composiciones... sus temáticas, parecen brotar de un primitivismo absoluto. Con sus panorámicas se muestra una mirada de un mundo sin prejuicios, de mirada limpia e ingenua con fondos como los de *Mi vecino Totoro*, cenitales de una ciudad imposible de demarcar en un mapa en *Niky*, la aprendiz de bruja, los reflejos de *La fortaleza celeste* o los mágicos cielos pintados de *Porco Rosso*. Más tarde llegará el contraste, la mirada contrapuesta, la rebeldía, la experiencia, la obcecación, resultado comprimido en *La princesa Mononoke*. Este contraste típico en las cintas de Miyazaki, (hablamos de un cine repleto de constantes en una misma película) tiene que ver mucho con el contraste en el que está sumergida la propia civilización japonesa, que vive entre el devenir de las formas clásicas, las tradiciones acérrimas y la cultura longeva y el poderosísimo magnetismo occidental predominante” (Yébenes M. P., 2004).*

La vida de un artista es un abanico expuesto de una variedad de matices, eventos y escenarios, mismos que forjan su carácter, criterio y estilo; el ahondar en la biografía de un autor ayuda a comprender e interpretar su obra de una manera más próxima, pues es a temprana edad, cuando los primeros recuerdos de la niñez, vivencias y aspiraciones de la juventud eclipsan la atención del individuo, haciéndolo comulgar con una visión particular del mundo.

Al conocer los orígenes del artista, la mayor parte de su discurso se nos revela con mayor claridad y se vislumbran los sentidos más profundos de su lenguaje en su labor cinematográfica.

En su libro *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (2012), la autora española y especialista en *anime*, Laura Montero Plata, presenta un acercamiento a la vida y obra de este artista de la animación japonesa, del cual se toman parte de las referencias para la realización de este capítulo.

Hayao Miyazaki, es uno de los más destacados integrantes de la llamada primera generación de animadores japoneses,<sup>69</sup> nacido en Bunkyō Tokio, Japón el

---

<sup>69</sup> Periodo que contempla de 1950 a 1970. (HORNO, 2013, p. 86).

5 de enero de 1941, es el segundo de cuatro hijos, proveniente de una familia acomodada dedicada a la manufactura de piezas para aviones.

A temprana edad su familia se vio obligada a huir de la guerra y se trasladó a la prefectura de Tochigi, en la ciudad de Kanuma, donde su tío era dueño de *Miyazaki Airplane Corporation*, empresa que construía timones para los aviones de combate A6M Zero durante la Segunda Guerra Mundial, misma que empleó a su padre algunos años (Montero, 2014, p. 9).

Así transcurre la infancia del animador japonés, en un periodo de guerra, hambre y destrucción en su país, escenario que observó desde lejos y lo marcó para siempre, todo ello se puede identificar en la temática bélica recurrente de sus films, así como su afición a la aviación y diseño de artefactos voladores como abordaremos más adelante.

En su conferencia del 22 de Mayo de 1998 en el festival de cine de Nagoya, recordó la huida de su familia de la ciudad de Utsunomiya a causa de los bombardeos nocturnos la ciudad se encontraba en llamas, “el fuego coloreo el cielo nocturno mientras miraba hacia la ciudad”; por primera vez a la edad de cuatro años, observó los estragos de la guerra tras experimentar la impotencia de no poder ayudar ni transportar a sus vecinos y conocidos (Takeuchi, 1995, p.57-58).

El año de 1947, fue determinante para Miyazaki, ya que al iniciar sus estudios en la primaria de Utsunomiya repentinamente se mudó a Suginami-ku, donde cambió de escuela en dos ocasiones para concluir su educación básica en la secundaria Omiya. Fue en esa época, en la que su madre Dola Miyazaki, enferma de tuberculosis espinal, lo cual la obligó a permanecer en cama de 1947 a 1955, los primeros años estuvo internada en el hospital, en los posteriores fue atendida en casa con los cuidados de su familia, finalmente murió en julio de 1980 (Montero, 2014). Suceso que en parte inspiró su film *Mi vecino Totoro* (1988).

Ya en su adolescencia, inicia sus estudios en la preparatoria Toyotama, donde su interés ya manifestado por el manga, se ve exacerbado tras observar la

proyección de la película *El cuento de la Serpiente Blanca* (1958), pues con ello tomó la decisión de convertirse en un artista del dibujo animado.

Después de concluir su educación en Toyotama, Miyazaki asistió a la Universidad de Gakushuin y su inclinación por el dibujo lo llevó a ser miembro del "Club de investigación sobre Literatura infantil", donde desarrolló su habilidad para crear historias.

Posteriormente, se gradúa de Gakushuin en 1963 y egresa como Licenciado en ciencias políticas y económicas. Sin embargo, de inmediato inicia su carrera en la animación como intercalador<sup>70</sup> en los estudios *Toei Dōga*, en donde conoce a su futura esposa Akemi Ota, a su mejor amigo Isao Takahata y a Yauo Otsuka, quien fue mentor de ambos, ya que coincidieron al ser integrantes del Sindicato de la empresa por sus ideas comunistas.

Tras el poco éxito de la película *Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada* (1968), donde Miyazaki se desempeñó como animador en jefe, artista conceptual y diseñador de escenas, bajo la dirección de Takahata; y otras producciones, surgen diferencias con los Estudios Toei, lo cual deviene en el cese de colaboraciones de los tres animadores con dichos estudios.

En los posteriores años, Miyazaki y Takahata colaboraron con otros estudios como: *A-Pro* y *Nippon Animation*,<sup>71</sup> en esta última llegó a adquirir mayor experiencia al participar en varios proyectos de 1972 a 1984,<sup>72</sup> algunas de estas producciones le permitieron a Miyazaki viajar a Europa y Argentina en busca de locaciones.<sup>73</sup>

---

<sup>70</sup> Véase Anexo B.

<sup>71</sup> Estudio de animación japonesa fundado en 1975, que produjo para la cadena de televisión Fuji TV un programa llamado *World Masterpiece Theater*, el cual se transmitió anualmente hasta 1997, algunos de sus series más exitosas son: *Hedi* (1974), *Marco* (1976), *Ana de las Tejas Verdes* (1979), *El perro de Flandes* (1975) y *Alicia en el País de las Maravillas* (1983). Véase en el sitio oficial: <http://www.nipponanimation.com/> Consultado el 18 de Noviembre de 2015 a las 15:12 hrs.

<sup>72</sup> Véase Tabla 1.

<sup>73</sup> Se refiere a un sitio empleado en la filmación de cine, televisión y publicidad, pero que no fue creado con ese objetivo. Son utilizados para disminuir enormemente los costos del proceso de rodaje de un producto filmado, al sacar provecho de estructuras, edificios, pueblos, ciudades, escenarios naturales, o cualquier medio ya existente que sea apropiado para desarrollar en él parte o toda la trama, evitando de este modo el tener que erigirlos desde cero. En el caso de series o películas animadas, se refiere a las locaciones ficticias, en las cuales el director cinematográfico o

Dicho cambio de entorno geográfico y cultural impresionó de tal manera al animador nipón, que en gran parte de su filmografía se puede observar la tendencia de retratar paisajes occidentales.

A continuación, se presenta una tabla donde se concentra información sobre la obra del cineasta nipón, desde sus inicios en el *manga*, hasta su más reciente producción, contempla lo más representativo de su trayectoria como colaborador, productor, director de *manga* y *anime*:

---

guionista deciden situar la trama o parte de ella. **VERA**, C., Badariotti S. y Castro D. (2002). *Cómo hacer cine: Tesis, de Alejandro Amenábar* (1ª edición), Fundamentos, Madrid, p. 204.

Año	Manga			
	Título en Japón	Título en México	Publicación/Editorial	
1969/1970	<i>Sabaku no tami</i>	<i>El pueblo del desierto</i>	Revista Shōnen Shōjo Shinbun (Revista Niños y Niñas)/Partido Comunista de Japón/ 26 episodios semanales, 52 págs.	
1982/1994	<i>Kaze no tani no Naushika</i>	<i>Nausicaä del Valle de Viento</i>	Tokuma Shoten/7 volúmenes (formato:tankōbon)	
1983	<i>Shuna no tabi</i>	<i>El viaje de Shuna</i>	Animage	
Año	Series			
	Título en Japón	Título en México	Estudios	Cadena TV
1978	<i>Mirai shōnen Conan</i>	<i>Conan el niño del futuro</i>	Nippon Animation	NHK <sup>1</sup> / Animax <sup>2</sup> (26 <sup>3</sup> Episodios)
1980	<i>Rupan Sansei shin-shiriisu</i> - <i>Shi no tsubasa Arubatorosu</i> - <i>Saraba itoshiki Rupan yo</i>	<i>Shin Lupin III - (2° temporada - Parte II</i> -Episodio 145: <i>Albatros, alas de la muerte</i> -Episodio 155: <i>Hasta siempre, querido Lupin</i>	Tokyo Movie Shinsha	Yomiuri TV (2 Episodios)
1981  (1984-1985 emitido posteriormente)	<i>Meitantei Hōmuzu</i> - <i>Chiisana Māsa no dai-jiken</i> - <i>Misesu Hadoson hitojichi jiken</i> - <i>Aoi kāgyoku</i> - <i>Kaitei no zaihō</i> - <i>Dōbaa kaikyo no dai-kūchūsen!</i>	<i>Sherlock Holmes</i> -Episodio 3: <i>La pequeña cliente</i> -Episodio 4: <i>El rapto de la señora Hudson</i> -Episodio 5: <i>La esmeralda azul</i> -Episodio 9: <i>El tesoro sumergido</i> -Episodio 10: <i>Los acantilados de Dover</i>	Tokyo Movie Shinsha, RAI	TV Asahi Rai 1 (5 Episodios)

<sup>1</sup>Radiodifusora pública de Japón, fundada desde 1926. Actualmente gestiona tres emisoras de radio, cuatro canales de televisión (dos terrestres y dos por satélite), un portal web y un amplio servicio internacional bajo la marca NHK World.1 Es el primer proveedor de radiotelevisión pública en Asia y el segundo mayor del mundo, solo superado por la BBC. Sitio Oficial [en línea] Disponible en: <http://www.nhk.or.jp/pr/english/corporate/index.html> Consultado el 10 de Noviembre de 2015 a las 15:41 hrs.

Año	Largometrajes			
	Título en Japón	Título en México	Estudios	Premios
1979	<i>Rupan Sansei, Kariosutoro no shiro</i>	<i>El Castillo Caligostro</i>	Toho Studios presenta una producción Tokyo Movie Shinsha	Festival de Cine de Mainichi, Premio Ōfuji Noburō Ganador por la mejor animación
1984	<i>Kaze no tani no Naushika</i>	<i>Nausicaä del Valle de Viento</i>	Ghibli	Festival de Cine de Mainichi, Premio Ōfuji Noburō Ganador por la mejor animación
1986	<i>Tenkū no shiro Rapyuta</i>	<i>El castillo en el cielo</i>	Ghibli	-
1988	<i>Tonari no Totoro</i>	<i>Mi vecino Totoro</i>	Ghibli	Festival de Cine de Mainichi, Premio Ōfuji Noburō Ganador
1989	<i>Majō no takkyūbin</i>	<i>Nicky, la aprendiz de bruja</i>	Ghibli	Festival de Cine de Mainichi, Ganadora a Mejor película y Mejor película de animación (1988)
1992	<i>Kurenai no buta</i>	<i>Porco Rosso</i>	Ghibli	Festival de Cine de Mainichi, Ganador a la Mejor película de animación
1997	<i>Mononoke hime</i>	<i>La Princesa Mononoke</i>	Ghibli	La Academia Japonesa Ganador a Mejor Película (1998)
2001	<i>Sen to Chihiro no Kamikakushi</i>	<i>El Viaje de Chihiro</i>	Ghibli	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪Oscar Ganador en Mejor Película de Animación (2001)</li> <li>▪La Academia Japonesa Ganador a Mejor Película (1998)</li> <li>▪Crítica Cinematográfica (2002) Mejor película de animación</li> <li>▪Saturn (2002) Mejor película de animación</li> <li>▪Satellite (2002) Mejor película de animación</li> <li>▪Anie (2002) Mejor película de animación, Mejor Director y Mejor guión</li> <li>▪Festival de Cine de Berlin (2002) Oso de Oro a Mejor película del Festival</li> </ul>
2004	<i>Hauru no ugoku shiro</i>	<i>El increíble castillo vagabundo</i>	Ghibli	Nominación al Oscar por Mejor Película de Animación (2005)

Año	Largometrajes			
	Título en Japón	Título en México	Estudios	Premios
2008	<i>Gake no ue no Ponyo</i>	<i>Ponyo en el acantilado</i>	Ghibli	▪La Academia Japonesa Ganador a Mejor Película (2008)
2013	<i>Kaze Tachinu</i>	<i>El viento se levanta</i>	Ghibli	▪Nominación al Oscar por Mejor Película de Animación (2013) ▪La Academia Japonesa Ganador a Mejor Película (2008) ▪Satellite (2013) Mejor película de animación ▪Anie (2013) Mejor guión

<sup>2</sup> Canal de televisión de paga japonés, el primer canal de anime en transmitir las 24 horas del día ininterrumpidamente. Es un subsidiario de Sony Corporation, fue fundado en conjunto por las compañías Sony Pictures Entertainment Japan Inc., Sunrise Inc., Toei Animation Co. Ltd. y TMS Entertainment Ltd. Comenzó sus transmisiones en Japón el 1 de junio de 1998. The Anime Biz, By Ian Rowley, with Hiroko Tashiro, Chester Dawson, and Moon Ihlwan, BusinessWeek, June 27 2005. [en línea] Disponible en: [http://www.businessweek.com/magazine/content/05\\_26/b3939013.htm](http://www.businessweek.com/magazine/content/05_26/b3939013.htm) Consultado el 10 de Noviembre de 2015 a las 15:32 hrs. Sitio oficial Animatix [en línea] Disponible en: <http://www.animatv.com/> Consultado el 10 de Noviembre de 2015 a las 15:35 hrs.

Año	Cortometrajes	
	Título en Japón	Título en Español
1992	<i>Sora iro no tane</i>	<i>La Semilla azul</i>
	<i>Nadarō</i>	<i>¿Qué será?</i>
1995	<i>On Your Mark (viedoclip)</i>	
2001	<i>Kujira tori</i>	<i>The Whale Hunt</i>
2002	<i>Koro no ōsanpo</i>	<i>Koro's Big Day Out</i>
	<i>Mei to nekobasu</i>	<i>Mei and the Baby Cat Bus</i>
	<i>Kūsō no sora robu kikaitachi</i>	<i>Imaginary Flying Machines</i>
2006	<i>Yado sagahi</i>	<i>House Hunting</i>
	<i>Hoshi wo katta hi</i>	<i>Day I Bought a Star</i>
	<i>Mizugumo Monmon</i>	<i>Monmon, the Water Spider</i>
2010	<i>Pan-dane to Tamago hime</i>	<i>Mr. Dough an the Egg Princess</i>
2011	<i>Takara sagashi</i>	<i>Treasure Hunting</i>

Año	Colaboraciones Destacadas			
	Título en Japón	Título en México	Director	Estudios/Productora
1968	<i>Taiyō no ōji Horusu no daibōken</i>	<i>Las aventuras de Hols, el príncipe del sol: La princesa encantada</i> (productor, director de animación, diseñador gráfico)	Isao Takahata	Toei Dōga
1969	<i>Nagagutsu wo haita neko</i>	<i>El gato con botas</i> (productor ejecutivo, diseñador gráfico)	Kimio Yabuki	Toei Dōga
1972	<i>Panda Kopanda</i>	<i>Panda Go Panda</i> (guionista)	Isao Takahata	Tokio Movie
1974	<i>Aprupusu no shōjo Heidi</i>	<i>Heidi</i>	Isao Takahata	Nippon Animation
1976	<i>Haha wo tazunete sanzen ri</i>	<i>Marco de los Apeninos a los Andes</i>	Isao Takahata	Nippon Animation
1991	<i>Omohide Poro Poro</i>	<i>Recuerdos del ayer</i> (productor)	Isao Takahata	Estudios Ghibli
1994	<i>Heisei Tanuki Gassen Pompoko</i>	<i>Pompoko</i>	Isao Takahata	Estudios Ghibli
1995	<i>Mimi wo sumaseba</i>	<i>Susurros del corazón</i>	Yoshifumi Kondō	Estudios Ghibli
2002	<i>Neko no ongaeshi</i>	<i>Haru en el reino de los gatos</i>	Hiroyuki Morita	Estudios Ghibli
2010	<i>Karigurashi no Arietti</i>	<i>Arriety y el mundo de los diminutos</i>	Hiromasa Yonebayashi	Estudios Ghibli
2011	<i>Kokuriko zaka kara</i>	<i>Desde la colina de las amapolas</i>	Gorō Miyazaki	Estudios Ghibli

Tabla 1.

<sup>3</sup> Sitio oficial en inglés de Nippon Animation para Future Boy Conan [en línea] Disponible en: <http://web.archive.org/web/20121117053707/http://www.nipponanimation.com/catalogue/019/index.html> Consultado el 10 de Noviembre de 2015 a las 15:46 hrs.

Actualmente Miyazaki es considerado como uno de los directores de *anime* más reconocidos y galardonados, en el 2015 fue premiado por su trayectoria y obra en la animación en los Premios Oscar,<sup>74</sup> además recibió el Premio Winsor MacCay en los Premios Annie en 1998, por mencionar algunos de los más importantes.<sup>75</sup>

Fue a partir de la popularidad que trajo el film *Nausicaä del Valle de Viento* (1984), que Miyazaki y Takahata en conjunto con Yasuyoshi Tokuma y Toshio Suzuki fundaron sus propios estudios de *anime* los Estudios Ghibli el 15 de julio de 1985.



Esta empresa cobija a algunos de los más destacados y virtuosos animadores, pues en la actualidad es considerada como un hito y parte aguas en la historia de la industria de la animación japonesa, debido al gran éxito de sus personajes y a la considerable recaudación en taquilla de la mayoría de sus producciones.<sup>76</sup>

La importancia e influencia de los Estudios Ghibli no sólo radica en la mercadotecnia generada a propósito de sus personajes y sus aventuras, sino, en las palabras de la española Pilar Montero:

“[...] Es el estudio de animación japonés más conocido. Ha influido en el trabajo de Pixar, otro de los gigantes de la animación de hoy día. En cualquier producción de lo que suele llamarse cultura, léase cómics, animación o literatura, ya hay referencias a Miyazaki y Ghibli en todas partes. Sí es cierto que en Japón ocupa un espacio aparte, ya que el estudio va contracorriente y produce de una forma que ya no se produce en ese país, por

---

<sup>74</sup> *Oscar honoríficos a O'Hara, Miyazaki, Belafonte y Carrière*, en El País, Cultura, publicado en Madrid el 9 de Noviembre de 2015, [en línea] Disponible en: [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/11/09/actualidad/1415544528\\_259262.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/11/09/actualidad/1415544528_259262.html) Consultado el 26 de enero de 2016 a las 11:35 hrs.

<sup>75</sup> *Hayao Miyazaki Wins Annie Award for Writing The Wind Rises*, en ANN, publicado el 2 de Febrero de 2014, [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2014-02-02/hayao-miyazaki-wins-annie-award-for-writing-the-wind-rises> Consultado el 26 de enero de 2015 a las 11:37 hrs.

<sup>76</sup> Véase Tabla 2.

lo cual hay una tensión en la forma de entender la animación de Ghibli. Su importancia es enorme, pero por su forma de producción es difícil su supervivencia” (Staricco, 2014).

Con lo último la autora se refiere a la manera tradicional, casi artesanal en la que realizan la mayoría de sus producciones cinematográficas, pues como hemos visto, ello implica un mayor costo en personal y materiales, lo cual no resulta un negocio muy lucrativo; pese a que en los últimos años una película producida por los estudios Ghibli tiene cierta garantía de calidad y éxito en las taquillas incluso a nivel internacional pues se genera alrededor de ella mucha expectativa por los directores que cobija, no siempre es redituable para los estudios debido a la elevada inversión durante el periodo de preproducción y producción.

En el mismo sentido, continúa comentando la investigadora de *anime*:

“Ellos abogan por una animación completa que requiere mucho esfuerzo económico y humano y sí que es cierto que últimamente han estado por introducir las técnicas de animación 3D dentro del 2D, pero de una forma muy limitada. Tanto Isao Takahata como Miyazaki (los fundadores) han abogado por una animación artesanal que requiere mucho dinero, por lo que hace que el estudio peligre en su rentabilidad hasta cierto punto” (Staricco, 2014).

Incluso, Miyazaki en una ocasión expresó “acabaré esta película aunque lleve al estudio a la ruina”<sup>77</sup> cuando se encontraba en una difícil situación económica para los estudios en la producción de *La Princesa Mononoke*, ya que en su momento fue la película más cara de producir para los estudios.

Sin embargo, pese a la presencia de cada vez nuevos y mejores programas de animación, continúa en su afán de crear fotograma a fotograma a mano lo cual es valorado por todos sus seguidores y festivales internacionales de cine.

---

<sup>77</sup> Fuente: *Making of* de la película *La Princesa Mononoke* (1997), Estudios Ghibli, [en línea] Disponible en: <http://www.elciudadanotv.cl/formato/documental/documental-making-of-la-princesa-mononoke/> Consultado el 26 de enero de 2016 a las 13:29 hrs.

A continuación se presenta una tabla la cual contiene los largometrajes producidos bajo la firma de los estudios Ghibli, donde destaca el hecho de que se contemple como primera producción el film a *Nausicaä del valle del viento*, misma que fue elaborada un año antes del inicio de actividades de esta casa productora (Takahata, 2016).

Año	Director	Obra	Recaudación (Japón)
1984	Hayao Miyazaki	Nausicaä del valle del viento (Kaze no Tani no Naushika)	¥ 742.000.000
1986	Hayao Miyazaki	El castillo en el cielo (Tenku no shiro Rapyuta)	¥ 583.000.000
1988	Isao Takahata	La tumba de las luciérnagas (Hotaru no Haka)	¥ 588.000.000
1989	Hayao Miyazaki	Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro)	¥ 588.000.000
1988	Hayao Miyazaki	Nicky, la aprendiz de bruja (Majo no takkyūbin)	<b>¥ 2.170.000.000</b>
1991	Isao Takahata	Recuerdos del ayer (Omohide poro poro)	<b>¥ 1.870.000.000</b>
1992	Hayao Miyazaki	Porco Rosso (Kurenai no buta)	<b>¥ 2.713.000.000</b>
1993	Tomomi Mochizuki	Puedo escuchar el mar (Umi Ga Kikoeru)	-
1994	Isao Takahata	Pompoko (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko)	<b>¥ 2.650.000.000</b>
1995	Yoshifumi Kondo	Susurros del corazón (Mimi wo Sumaseba)	¥ 1.850.000.000
1997	Hayao Miyazaki	La princesa Mononoke (Mononoke Hime)	<b>¥ 11.300.000.000</b>
1999	Isao Takahata	Mis vecinos los Yamada (Tonari no Yamada-kun)	¥ 800.000.000
2001	Hayao Miyazaki	El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)	<b>¥ 30.400.000.000</b>
2002	Hiroiyuki Morita	Haru en el reino de los gatos (Neko no Ogaeshi)	¥ 6.460.000.000
2004	Hayao Miyazaki	El increíble castillo vagabundo (Hauru no Ugoku Shiro)	<b>¥ 20.000.000.000</b>
2006	Gorō Miyazaki	Cuentos de Terramar (Gedo Senki)	¥ 7.650.000.000
2008	Hayao Miyazaki	Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo)	<b>¥ 15.500.000.000</b>
2010	Hiromasa Yonebayashi	Arriety y el mundo de los diminutos (Karigurashi no Arrietty)	¥ 9.250.000.000
2010	Gorō Miyazaki	La colina de la amapolas (Kokuriko-zaka kara)	¥ 4.460.000.000
2013	Hayao Miyazaki	Se levanta el viento (The wind rises)	¥ 12.000.000

Año	Director	Obra	Recaudación (Japón)
2013	Isao Takahata	El cuento de la princesa Kaguya (Kaguya Hime no Monogatari)	¥ 2.5 000.000
2014	Hiromasa Yonebayashi	El recuerdo de Marnie (Omoide no Mānī) <sup>78</sup>	¥ 3.630.000

**Tabla 2.** Nota: Los datos referentes a la recaudación en taquilla, se obtuvieron en la página de Motion Picture Producers Association of Japan, Inc. Disponible en: <http://www.eiren.org/toukei/> Consultado el 25 de Diciembre de 2015 a las 14:58 hrs; (MONTERO, 2014, p.22-23, 70-71).

Se puede observar que gran parte de las obras de los estudios fueron dirigidas por Miyazaki y Takahata, quienes también colaboraron en las producciones de otros directores como el propio hijo de Miyazaki, Goro Miyazaki, entre otros.

No es coincidencia que estos dos grandes amigos sean los mayores representantes de los estudios, pues ello se debe a la alta recaudación que han logrado algunas de sus producciones así como los premios y reconocimiento obtenidos, sin lugar a duda, estos animadores además de su larga trayectoria, destacan por ser unas de las figuras más reconocidas en el ámbito del *anime* a nivel internacional.

El estudio Ghibli, dirigido por el empresario Toshio Suzuki, es uno de los más exitosos de Japón. Aunque cabe destacar la presencia de otros directores como Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell 2: Innocence*, 2004), Satoshi Kon, Mamoru Hosada (*Summer Wars*, 2009), entre los más conocidos, quienes con sus obras le han dado renombre a otros estudios, como *Toei Animation* y *Madhouse* por referir algunos.

---

<sup>78</sup> Página oficial de la película, disponible en: <http://marnie.jp/index.html> Consultado el 14 de diciembre de 2015 a las 15:38 hrs.

## **CAPÍTULO II. El Arquetipo del héroe en el *anime*: del mito a la posmodernidad.**

*“La verdadera lucha del hombre es contra el olvido.”*  
Joaquín María Aguirre.

La presencia de héroes es una constante en las civilizaciones del mundo, independientemente de la ubicación geográfica, ámbito social y cultural en el que se encuentren, las sociedades sin importar la época cuentan con relatos en donde se reconoce a personajes con características y hazañas épicas.

Dichas proezas contienen en su trama algunos matices mágico-religiosos, es decir, ya sea tanto en el origen del protagonista como en los escenarios en los que se desarrolla la historia, se describen fuerzas que van más allá del entendimiento y alcances del ser humano común. Es así como estos personajes se ven envueltos en circunstancias adversas, mismas que deben resolver con ayuda de fuerzas superiores o de sus habilidades sobrehumanas.

En un principio estas historias fueron transmitidas vía oral de generación en generación, hasta convertirse en lo que hoy conocemos como mitos; con el avance de las culturas de acuerdo a su época, quedaron plasmadas en distintos soportes a manera de grabados, esculturas, edificaciones, cerámica o papel; lo cual permitió su estudio posterior a cargo de científicos y eruditos desde distintos rubros de la ciencia como la sociología, arqueología, antropología, historia, etnología, psicología, entre otras.

Al ser tan antiguos como el origen del hombre y sus civilizaciones, los mitos enriquecieron el contenido de un sin número de manifestaciones artísticas en la literatura, arquitectura, escultura, danza, pintura y música, de las cuales aún se encuentran múltiples referencias en las obras y discursos de la sociedad contemporánea.

En el presente capítulo se desarrolla el concepto y función del mito, las características del héroe, así como los elementos de su aventura; para llegar a conocer cómo es que estas narraciones arquetípicas, han logrado permear tan profundo en la mente humana, que aún se reflejan en la creación cinematográfica.

En la situación actual, donde algunos autores ubican a ciertas sociedades dentro de la llamada *Posmodernidad* ¿qué principios se conservan en la estructura básica del relato de las más recientes representaciones del héroe? ¿Cuáles han cambiado? ¿Se trata del mismo héroe mítico, se ha transformado para convertirse en un héroe posmoderno? ¿Cuáles son las características del *héroe posmoderno* en el cine de animación japonés?

## 2.1 Del mito y el ritual.

*“La meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal.”*  
(Campbell, 1959, p.269).

El hombre al considerarse un animal simbólico<sup>79</sup>no puede evitar crear símbolos,<sup>80</sup> pues constituyen la base de su lenguaje y pensamiento, es por eso

---

<sup>79</sup> Esta acepción proviene del llamado *interaccionismo simbólico* desarrollado principalmente por la Escuela de Chicago, donde el hombre se percibe así mismo (*self*) como un agente de acción dentro de la sociedad (George H. Mead), para crear y cambiar al mundo a través de los significados intrínsecos y extrínsecos de los objetos físicos, sociales y abstractos (Cooley) que le rodean. Debido a que la interacción social invariablemente se encuentra impregnada de sentidos, las acciones y reacciones del individuo corresponden al nivel de intención y significación que representan para él (Herbert Blumer) asignándoles un valor y sentido propios. Desde la perspectiva comunicativa, este enfoque principalmente atañe al estudio de las relaciones de significación a nivel interpersonal, es decir, en los ámbitos público y privado del individuo. Desde la rama psicológica se desarrollan estudios sobre la interacción simbólica a nivel intrapersonal, como precede Blumer y su *interaccionismo psíquico*, es decir del individuo consigo mismo en el campo de la mente y la conciencia (Rosenberg). LEWIS J. D. y SMITH R. L. (1980). *American sociology and pragmatism: Mead, chicao sociology and symbolic interaction*, University of Chicago Press, Chicago, p. 172.

<sup>80</sup>Lo simbólico posee diferentes acepciones: a) dimensión comunicativa, o del lenguaje b) dimensión cognoscitiva, o del pensamiento, c) dimensión cultural o social d) dimensión ideológica o política e) dimensión inconsciente o psicológica. En el presente trabajo se referirá al mito del héroe en su dimensión simbólica comunicativa y psicológica para explicar el arquetipo del héroe en la actualidad.

que cada una de sus creaciones lleva intrínsecos significados complejos y múltiplemente articulados.

“Los símbolos son sólo los *vehículos* de la comunicación; no deben confundirse con el término final, el *contenido*, de su referencia” (Campbell, 2014, p. 266), aunque resultan primordiales para entender el origen simbólico de la sociedad y sus creaciones. En un intento por describir el papel simbólico en la sociedad, Lévi-Strauss (1908-2009) en la obra *Introducción a la obra de Marcel Mauss*, establece:

“La cultura puede considerarse como un conjunto de sistemas simbólicos que tienen situados en primer término el lenguaje, las reglas matrimoniales, las relaciones económicas, el arte, la ciencia y la religión. Estos sistemas tienen como finalidad expresar determinados aspectos de la realidad física y de la realidad social, e incluso de las relaciones de estos dos tipos de realidad entre sí, y las que estos sistemas simbólicos guardan los unos frente a los otros” (Levi-Strauss, 1979, p. 20).

De ahí que para el etnólogo belga-francés no se pueda separar lo simbólico de lo social, por ello dedica parte de su obra al estudio de los mitos, pues para él representan la base para la interacción y cohesión sociales, ya que en su estructura básica contienen símbolos, indicios esenciales que significan para cada cultura en particular.

Es el mito una de las más antiguos relatos humanos, se trata de narraciones que guardan en su interior un sistema de símbolos y estructuras fundamentales, a través de las cuales el hombre confecciona historias en un intento por explicar su entorno, así como el origen y propósito de su existencia, es por ello que estas historias míticas abundan entre las civilizaciones del mundo.

Pero para poder describir la función y papel del mito en las sociedades primitivas y su repercusión para las más actuales, es necesario dejar de lado la concepción común de este concepto como sinónimo de “ficción”, “ilusión”, “fábula” o “invención”, por el contrario, la presencia de mitos en los distintos puntos geográficos del planeta le ha permitido a arqueólogos, antropólogos, etnólogos y sociólogos concebir a este tipo de narraciones como “historias verdaderas” de

inapreciable valor sagrado, pues su interpretación y significado facilita situar a cada cultura en perspectiva frente a las concepciones contemporáneas y reconocer en ellos “...un modelo universal aunque hayan sido desarrollados por grupos o individuos sin ningún contacto cultural directo mutuo” (Jung, 1995, p.110).

Si bien el análisis del mito propuesto por Lévi-Strauss, se basa en un sistema de conceptos opuestos, los cuales forman la estructura básica para la cosmovisión de cada cultura, no se ahondará en él puesto que no se emplea en presente trabajo de investigación. Sin embargo, impera mencionar sus otras contribuciones debido a que permiten pensar el mito a partir de la relación entre *lo lógico, lo social y lo inconsciente*.

Al establecer los modelos básicos en los mitos de varias culturas, dicho autor propone la existencia de *estructuras lógicas*,<sup>81</sup> estructuras innatas en el hombre las cuales guían el desarrollo de la cultura y también regulan las combinaciones asequibles posibilitando la diversidad cultural en los ejes de espacio y tiempo.

La hipótesis fundamental y más rescatable de Lévi-Strauss, para los fines de esta investigación, es su afán por comprobar que “...en el desarrollo y en la producción de todos los fenómenos culturales y sociales existe un determinismo *lógico-racional* –es decir– las leyes lógico-racionales del espíritu humano están determinando toda la producción cultural y social de hombre [...] no se preocupa en buscar una teoría sociológica de lo simbólico, sino que establece un origen simbólico de la sociedad y la cultura” (Haidar, 1990, p. 19)

Pero ¿cómo es que estas narraciones míticas se conservaron a través del tiempo? Fue en parte gracias a la tradición y práctica religiosa, misma que basa su credo en este tipo de relatos, y a su estrecha relación con las prácticas

---

<sup>81</sup> La preocupación por estudiar las leyes universales que rigen al hombre y su quehacer social ha sido tarea de la filosofía, sociología, antropología, lingüística y el psicoanálisis, entre otros campos; dichos estudios devienen en la reflexión central de varios autores, mientras que para Chomsky se denominan *estructuras innatas*, para Jung se trata del *inconsciente colectivo*. Sobre éste último y el papel del *inconsciente* en el desarrollo del *arquetipo* se ahondará más adelante.

litúrgicas; en este punto, el ritual adquiere relevancia, pues debido a su carácter repetitivo, los rituales se han encargado de perpetuar la estructura simbólica del mito, desde las culturas primitivas hasta las sociedades actuales, ya sea que hayan sido llevadas a cabo a través de la religión o un régimen de organización política o social, existen roles y expectativas a cumplir de acuerdo a las etapas de la vida y estrato social de individuo.

Por ejemplo, “los llamados ritos de *iniciación*, que ocupan un lugar prominente en la vida de las sociedades primitivas –y actuales- (ceremoniales de nacimiento, nombre, pubertad, matrimonio, entierro, etc.), se distinguen por ser ejercicios de separación formales y usualmente severos, donde la mente corta en forma radical con las actitudes, ligas y normas de vida del estado que se han dejado atrás” (Campbell, 2014, p. 24).

Los rituales son eventos que aún en la actualidad ocupan gran importancia en la vida del cualquier hombre o mujer no importando el estrato social ni la edad, cada región del mundo con sus particulares tradiciones y costumbres, llevan a cabo de manera ancestral algún tipo de estas liturgias, hasta adquirir a través de su práctica, en la mayoría de los casos, un nivel de estatus mayor en cualquier ámbito (académico, económico, político o espiritual).

Mientras el mito emplea la metáfora del lenguaje a través del símbolo para crear una tradición narrativa colectiva, el ritual traduce dichas narraciones y las manifiesta físicamente en acciones, cánticos, ceremoniales, nombramientos o festejos; es el punto clímax cuando “la especulación mítica se torna acción” (Haidar, 1990, p. 162).

Para comenzar a definir el mito, Roland Barthes (1915-1980), representante de la semiología, considera que:

“el mito es un sistema particular por cuanto se edifica a partir de una cadena semiológica que existe antes que él: es un sistema semiológico segundo [...] Hay que recordar aquí que las materias de la palabra mítica (lengua propiamente dicha, fotografía, pintura, afiche, rito, objeto, etc.), por muy diferentes que sea al comienzo, y desde que son tomadas por el mito, se sustraen a una pura función significante: el mito no ve en ellas sino una misma

materia primera; su unidad reside en que ellas son reducidas al simple estatus de lenguaje. Ya se trata de grafía literal o grafía pictural, el mito no ve ahí más que un total de signos, más que un signo global, el término final de una primera cadena semiológica. [...] Bien se ve, hay en el mito dos sistemas semiológicos, uno de los cuales está desencajado con relación al otro: un sistema lingüístico, la lengua (o modos de representación que le son asimilados), que llamaré lenguaje-*objeto*, porque es el lenguaje del que el mito se apodera para construir su propio sistema; y el mito mismo, al que llamaré *meta-lenguaje*, porque es una segunda lengua, con la cual se habla de la primera” (Barthes, 1999, p. 687-688).

Con lo anterior, se entiende al mito como sistema de significación, tomando en cuenta que para su transmisión se emplea al lenguaje, en cualquiera de sus formas, adquiere sentido de acuerdo a su estructura (lenguaje-objeto), y al sistema de símbolos dentro de este (meta-lenguaje).

Por otro lado, el filósofo e historiador de las religiones, Mircea Eliade (1907-1986), a lo largo de su obra intenta establecer como el lenguaje simbólico, utilizado en distintas tradiciones religiosas, es reductible al significado de los mitos primordiales; su recopilación y análisis sobre las funciones y tipos de mitos es valiosa pues va más allá de su contenido.

“Una piedra será sagrada por el hecho de que su forma acusa una participación en un símbolo determinado, o también porque constituye una *hierofanía*, posee mana, conmemora un acto mítico [...] El objeto aparece entonces como un receptáculo de una fuerza extraña que lo diferencia de su medio y le confiere sentido y valor. Esa fuerza puede estar en su substancia o en su forma; transmisible por medio de *hierofanía* o de ritual. Esta roca se hará sagrada porque su propia existencia es una *hierofanía*: incomprendible, invulnerable, es lo que el hombre no es. Resiste al tiempo, su realidad se ve duplicada por la perennidad [...] en virtud de su sola forma simbólica o de su origen” (Eliade, 2001, p. 17).

Resulta sumo interesante como este erudito, a partir de la distinción entre *lo sagrado* y *lo profano*, características que separan al tiempo común del tiempo sagrado, y transforman al hombre u objeto en una *hierofanía*,<sup>82</sup>también, logra

---

<sup>82</sup> Término que el autor emplea para referirse a la manifestación y existencia de lo sagrado, es decir, cuando lo sagrado se revela de forma simple o compleja. Las *hierofanías* simples se manifiestan a través de objetos, tales como una piedra, un anillo, una espada o un río. Las

validar históricamente al relato mítico, pues según él su función es proveer modelos a la conducta humana ejemplares para todas sus acciones, lo que le confiere vigencia y valor a su existencia.

En busca de una definición más completa del mito este autor explica:

“el mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos [...] Es, pues, siempre el relato de una creación [...] Los personajes de los mitos son Seres Sobrenaturales. [...] Los mitos revelan, pues la actividad creadora y desvelan la sacralidad (o simplemente la sobrenaturalidad) de sus obras” (Eliade, 1992, p. 12).

Con lo anterior, comienza a establecerse las principales características y elementos del relato mítico. Por otro lado, desde la *arquetipología antropológica* de Gilbert Durand (1921-2012), y en un concepto más amplio se entiende al mito como:

“...un sistema dinámico de símbolos, de arquetipos y de esquemas –el cual– bajo la impulsión de un esquema, tiende a componerse en relato. El mito es ya un esbozo de racionalización puesto que utiliza el hilo del discurso, en el cual los símbolos se resuelven en palabras y los arquetipos en ideas. El mito explicita un esquema o un grupo de esquemas. Al igual que el arquetipo promueve la idea y que el símbolo engendra el nombre, se puede decir que el mito promueve la doctrina religiosa, el sistema filosófico o, como bien lo vio Bréhier, el relato histórico y legendario” (Durand, 1993, p. 64).

La contribución de Durand, reside en cómo describe la interrelación de símbolos dentro de la estructura narrativa mítica, pues según él no se puede reducir al mito sólo a sus estructuras lingüísticas, más que emplear una estructura lógica lineal para el análisis del mito, presenta un esquema de equivalencias, a lo que él refiere como *convergencia*,<sup>83</sup> concepto que resulta amplio, incluyente y preciso para los fines de esta investigación.

---

complejas se manifiestan mediante un complejo y largo proceso, por ejemplo: el surgimiento del cristianismo (ELIADE, 2000, p. 38).

<sup>83</sup> “La convergencia es una homología más que una analogía... La analogía es del tipo A est a B lo que C est a D, mientras que la convergencia sería más bien del tipo A est a B lo que A' est a B'. Ahí también encontramos el carácter de la semánticidad que está en la base de todo símbolo y que hace que la convergencia juegue mucho más sobre la materialidad de elementos semejantes

La propuesta de este mitólogo, rebasa la estructura, y partiendo de ella, se pretende hallar significaciones más complejas y múltiplemente articuladas dadas por la profundidad de la dinámica de significación que precede y genera culturalmente este tipo de relato.

A continuación, ya una vez llegado a una concepción del mito más completa, se describe la tipología del mito, basada en el trabajo de los autores anteriormente citados:

- **Mitos cosmogónicos:** Describen la creación del mundo. Son los más universalmente extendidos en las culturas y de los que existe mayor cantidad.
- **Mitos teogónicos:** Relatan el origen de los dioses.
- **Mitos antropogénicos:** Narran la aparición del ser humano en el mundo, a veces contemplan cómo los dioses enseñan a los hombres a vivir sobre la tierra, generalmente se encuentran ligados a los mitos cosmogónicos.
- **Mitos etiológicos:** Explican el origen de otros seres vivos como animales y plantas, además de las cosas, las técnicas y las instituciones, pueden converger con los mitos antropogénicos.
- **Mitos morales:** Revelan el origen del constante conflicto entre bien y del mal.
- **Mitos fundacionales:** Cuentan cómo se fundaron las ciudades por voluntad de los dioses.
- **Mitos escatológicos:** Anuncian el futuro fin de la civilización o el fin del mundo.

Esta clasificación del relato mítico muestra claramente que su creación corresponde a la búsqueda de respuestas a las incógnitas de la humanidad sobre

---

que sobre la simple sintaxis. La homología es equivalencia morfológica, o mejor estructural, más que equivalencia funcional” (DURAND, 1993, p. 40).

su existencia, su forma de organizarse y de comportarse; a partir de ello se pueden establecer tres de sus funciones básicas: *la explicativa*, en donde aborda el origen de la existencia humana y el mundo; *la pragmática*, la cual establece y justifica la estructura y dinámica social; y *de sentido*, es decir le permiten al individuo hallar en el significado de estas narraciones una justificación, razón y rumbo a su existencia, lo cual le concede una sensación de alivio ante la incertidumbre hacia lo desconocido.

Otros autores incluso le atribuyen funciones cosmogónicas, espirituales y psicológicas. “Siempre ha sido función primaria de la mitología y del rito suplir los símbolos que hacen avanzar el espíritu humano, a fin de contrarrestar aquellas otras fantasías humanas constantes que tienden a atarlo al pasado” (Campbell, 2014, p. 25).

De ahí que el mito no muera, pues este relato halla nuevos formatos para su transmisión y difusión, es decir transmuta de acuerdo a las necesidades de la sociedad:

“Así, un mito que se transforma pasando de tribu en tribu se extenúa al fin sin desaparecer por ello. Quedan dos vías libres: la de la elaboración novelesca y la de la reutilización con fines de legitimación histórica. Esta historia, a su vez, puede ser de dos tipo: retrospectiva para fundar un orden tradicional en un lejano pasado, o prospectiva para hacer de tal pasado el primordio de un porvenir que empieza a esbozarse” (Levi-Strauss, 1999, p. 253).

El mito es un relato que se representa una y otra vez según las tradiciones y ubicación geográfica respetando un esquema fundamental. “El discurso mítico puede evolucionar según las leyes que le son propias y ajustándose a la infraestructura tecno-económica de cada sociedad” (Haidar, 1990, p. 164); dichas leyes se activan y reafirman a través del ritual, pues “...los ritos enganchan las formas de actividad técnica y económica a la ideología” (Levi-Strauss, 1999, p. 239).

“En las sociedades modernas, la historia ha reemplazado a la mitología y cumple sus mismas funciones. Para las sociedades sin escritura y sin archivos, el fin de la mitología es

el de garantizar que el futuro permanezca fiel cuanto sea posible al presente y al pasado. Para las sociedades modernas, en cambio, el futuro debería ser siempre diferente del presente, dependiendo la diferencia por cierto de las preferencias políticas distintas” (Haidar, 1990, p. 166).

Aunque en la actualidad, la mayoría de las sociedades contemporáneas no considera que en su actuar se encuentren vestigios del mito y sus rituales, al analizar sus interacciones sociales un poco más de cerca, se reconoce una estructura fundamental basada en la significación mutable de distintos modelos simbólicos a través del tiempo; pues “...así como el hombre moderno se estima constituido por la Historia, el hombre de las sociedades arcaicas se declara como el resultado de cierto número de acontecimientos míticos” (Eliade, 1992, p. 18).

Resalta entonces, aunado a sus funciones, la capacidad mutable del mito, el cual se transforma a la par de la humanidad, adaptándose a sus necesidades físicas, mentales y espirituales, pues ambos están sujetos a las complejidades del ámbito simbólico del lenguaje.

En términos más individuales, aunque en una versión menos dotada de sentido divino y sobrenatural, el mito auxilia al individuo en la comprensión de sí mismo y los cambios que experimenta a lo largo de su vida. Hoy estas narraciones se encuentran en un sinnúmero de plataformas conservando todavía una estructura fundamental, es también el caso de los medios audiovisuales como el cine, mismos que sólo representan una adaptación de estas estructuras simbólicas a nuevos formatos.

### 2.1.1. El mito del héroe.

*“Los símbolos mitológicos [...] representan por analogía la aventura milenaria del alma”*  
(Campbell, 2014, p. 286).

Existen algunas narraciones míticas en las que resalta la figura del héroe como personaje central. Se trata de la historia de un sujeto extraordinario, el cual parece estar destinado a la aventura, en donde no sólo se pone a prueba a sí mismo, sino también a las fuerzas y personas que lo rodean, en medio del peligro de mundos desconocidos y lidiando con seres voluntariosamente poderosos.

Las aventuras del héroe generalmente están ligadas a los mitos antropogénicos, morales, etiológicos y fundacionales, en los cuales el protagonista imita, ya sea en cuanto a cualidades u odisea, a los seres divinos o sobrenaturales de los mitos teogónicos y cosmogónicos; sólo una característica tienen en común ambas figuras, la cualidad de no pertenecer al mundo cotidiano.

El mito del héroe es uno de los mitos más recurrentes en muchas culturas. Lo encontramos en la mitología clásica Griega (Hércules) y la Romana (Rómulo y Remo), en la Edad Media (El Rey Arturo), en el lejano Oriente y entre las tribus africanas y amazónicas en la actualidad.

Mircea Eliade señala que en algunos casos la narración heroica mítica pierde los límites con el legado de un personaje histórico. “Mith is the last—not the first—stage in the development of a hero.”<sup>84</sup> Parte de la discordancia factual entre el mito y la historia se manifiesta mediante este tipo fusiones haciendo confusa su circunscripción.

El autor rumano prevé ello se debe al periodo que perdura en la memoria colectiva un acontecimiento histórico:

“[...] El recuerdo de un acontecimiento histórico o de un personaje auténtico no subsiste más de dos o tres siglos en la memoria popular. Esto se debe al hecho de que la memoria

---

<sup>84</sup> El autor retoma la frase de Chadwick, N. K. (ELIADE, 2001, p. 53).

popular retiene difícilmente acontecimientos “individuales” figuras “auténticas”. Funciona por medio de estructuras diferentes; categorías en lugar de acontecimientos, arquetipos en vez de personajes históricos. El personaje histórico es asimilado a su modelo mítico (héroe, etcétera), mientras que el acontecimiento se incluye en la categoría de las acciones míticas (lucha contra el monstruo, hermanos enemigos, etcétera)” (Eliade, 2001, p. 54).

En las sociedades primitivas la memoria colectiva es *ahistórica*, rechaza la historia y el carácter irreversible de sus acontecimientos, pues la mayor parte de su cosmogonía y rituales se basan en la renovación del ciclo de vida y muerte,<sup>85</sup> con lo que el tiempo no transcurre para ellos como una secuencia de hechos inamovibles, sino que existe un fin y un resurgimiento continuo del tiempo, el tiempo es valioso cuando es sagrado e invoca o representa, como a través del ritual, aquellas proezas heroicas ejemplares, merecedoras de ser recordadas y almacenadas en el memoria colectiva.

En el caso del héroe en Japón se localizaron algunas leyendas sobre personajes heroicos, los cuales constituyen aquellos modelos a seguir que manifiestan lo que para gran parte de la cultura japonesa suele ser visto como bueno y malo; reflejan también los conflictos morales, amorosos, sociales, políticos, económicos que se presentan en la vida cotidiana nipona.

El primer héroe que se reconoce es Minamoto no Yoshitsune (1159-1189) fue un general del clan Minamoto de Japón que vivió en los últimos años del período Heian y a comienzos del período Kamakura.<sup>86</sup> Es uno de los samuráis más destacados de la historia japonesa, conocido por ser uno de los miembros claves del clan Minamoto que le permitió a este recuperarse de los fracasos militares que había sufrido en los tres años anteriores y derrotar y aniquilar en tan solo un año al clan Taira, hasta entonces dominante, durante las Guerras Genpei en 1185. Fue el hermano menor de un gran jefe y líder,

---

<sup>85</sup> J. Campbell lo refiere como el *ciclo cosmogónico*, M. Eliade lo relaciona con las estaciones del año, las actividades de cultivo y cosecha de alimentos, así como con la fertilidad y el ciclo lunar; ambos autores señalan que algunos rituales son la representación humana de este ciclo llevado a cabo por primera vez por los dioses en los mitos cosmogónicos para crear y renovar la vida.

<sup>86</sup>Enciclopedia Británica disponible en: <https://global.britannica.com/biography/Minamoto-Yoshitsune> Consultado el 25 de octubre de 2016 a las 17:33 hrs.

cuando fue creciendo se unió a su hermano para crear una nueva era en la historia de Japón. Sin embargo, fue atrapado por intrigas políticas mientras estaba llevando a cabo acciones a favor de sus nobles ideales que estaban en contra de los intereses de su hermano mayor (Yoshikawa, 2005, p. 375).

Otro personaje histórico también considerado héroe fue, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) un *daimio*<sup>87</sup> del período Sengoku que unificó Japón. Es conocido por sus invasiones de Corea y por haber dado numerosos legados culturales, incluyendo la restricción de que sólo miembros de la clase samurái podían portar armas. De origen humilde, Hideyoshi se convirtió en uno de los hombres más importantes de la época, y sus reformas políticas efectivamente pacificaron el país. Este personaje histórico nació en una cuna de jefes de gobierno del país, ocultó su verdadera identidad para observar las injusticias y todo lo que ocurría a su alrededor cuando no miraban los jefes de estado. Fue así que después descubrió su identidad y ajustició las personas que actuaban mal (Ichickawa, 2016, p. 1-4).

Otro personaje fue Tokugawa Mitsukuni, (1628-1701) también conocido como Mito Koumon, un prominente daimio que era conocido por su influencia en la política, fue el tercer hijo de Tokugawa Yorifusa, un gobernante muy sabio que tenían en el imperio japonés. Esta persona desde que nace se va solo y empieza a luchar contra las injusticias de un gobierno autoritario. Fue encargado de dirigir la creación de la primera guía de Kamakura, una especie de mapa del territorio geográfico de su país, dicho libro tuvo tal influencia en la ciudad en los siglos siguientes, que aún se conservan hasta nuestros días los nombres de las partes de la ciudad que él llamó (Ichickawa, 2016).

---

<sup>87</sup> *Daimio* es el término para referir a un soberano feudal más poderoso desde el siglo X al siglo XIX dentro de la historia de Japón. El término "daimio" significa literalmente "gran nombre". El "daimio" fue el auténtico poder en Japón desde el siglo XII hasta 1868; también en ocasiones para referirse a figuras de liderazgo de los clanes, también llamados "señores". Este era usualmente, aunque no de forma exclusiva, el líder militar que un *shōgun* o regente seleccionaba. Real Academia Española (2014). «Daimio». *Diccionario de la lengua española* (23.ª edición), disponible en: <http://dle.rae.es/?id=BpWAPSY> Consultado el 25 de Octubre de 2016 a las 17:55 hrs.

Hasta llegar a una de las figuras más recientes, se trata de Ōyama Masutatsu (1923), popularmente conocido como Mas Oyama, fue un maestro de Karate de origen coreano, fundador del estilo Kyokushinkai, vivió la mayor parte de su vida en Japón y adquirió la nacionalidad en 1964. Ha sido considerado como uno de los más grandes héroes del Japón moderno, su vida y hazañas han sido retratadas en varias películas, dibujos animados, historietas y videojuegos.<sup>88</sup>

Entre sus legendarias proezas se cuentan la de luchar contra toros y derrotarlos sólo con sus manos, sumando más de cincuenta combates contra estos animales, a los que solía romperles los cuernos de un solo golpe de mano sable ejecutado con sus manos, para después romperles el cuello.

Tadakatsu Honda (1548-1610),<sup>89</sup> fue un general japonés y posteriormente adquirió el grado de damio durante finales del período Sengoku, fue la punta de lanza de las fuerzas militares de Ieyasu Tokugawa, es reconocido por lograr la unificación de Japón y como un formidable guerrero que gozaba de gran renombre. Al rededor de Tadakatsu se han creado varias leyendas. Se asegura que durante todas las batallas que peleó, nunca recibió sola herida. Su famoso casco adornado con cuernos de ciervo aseguraba que fuera completamente identificado en el campo de batalla. Su caballo era conocido como Mikuniguro. Su arma preferida, una lanza llamada Tonbo-Giri (Cortador de Libélulas), ya que se creían que su hoja era tan afilada podía cortar a una libélula a la mitad (Ichickawa, 2016).

Con lo anterior no queda duda que así como en la cultura japonés, cada sociedad tiene en los anales de su historia una serie de personajes épicos,

---

<sup>88</sup>Oyama inspiró algunas películas como: *Champion of Death* (1975), *Karate Bearfighter* (1975), y *Karate for Life* (1977). En el año 2003 se filmó la película coreano-japonesa "Fighter In The Wind" basada en la vida de Oyama como un homenaje póstumo, la película fue muy exitosa, pero criticada en Japón por mostrar la xenofobia de la sociedad japonesa de aquella época. Disponible en: <http://www.masutatsuoyama.com/masoyama.htm> Consultado el 25 de octubre de 2016 a las 18:14 hrs.

<sup>89</sup> Oda Nobunaga lo llamaba el "samurái entre samurái", Toyotomi Hideyoshi aseguraba que los mejores samurái eran: Honda Tadakatsu en el este y Tachibana Muneshige en el oeste.

quienes debido a sus grandes proezas y logros, rayan en el límite del mito y la fantasía, relatos que aún se conservan gracias a los testimonios escritos los cuales dan prueba de su existencia como seres de carne y hueso. Pese a que casi para la mayoría de las poblaciones del mundo paulatinamente se vayan desvaneciendo la verosimilitud de estas narraciones, son parte del acervo y referencia de muchas generaciones.

En las sociedades contemporáneas es manifiesta la pérdida de la creencia en figuras míticas dentro del *ciclo cosmogónico*, por el contrario se lleva la cuenta, el registro del paso por el mundo, como individuos y como sociedad, pues el tiempo es indistinto para todos, es valioso o insignificante según el individuo y lo que decide hacer con él, se ha perdido la sacralidad del ritual.

En la actualidad, a pesar de que ya no se discute la veracidad y existencia del héroe mítico, la admiración e imitación de sus valores y hazañas han guiado a personajes históricos y pueblos enteros como pauta del *deber ser*, tanto en la vida cotidiana del individuo como más ampliamente conocido por las sociedades a través de la literatura y reseñas históricas.

El *héroe mítico* es entonces un ser no común, elegido con un propósito o destino del que su paso por el mundo ha sido un ejemplo de las mejores cualidades y virtudes humanas, llevándolas a un nivel sobrehumano, que además supera pruebas adversidades y se enfrenta con figuras antagónicas; a lo largo de su aventura sufre cambios, se transforma, puede incluso morir o descender al mundo de los muertos y salir victorioso.

Con todo lo anterior, se bosquejan algunos puntos sobre el mito del héroe:

1. La aventura del héroe tiende a repetir el *acto cosmogónico*, es decir, el ciclo de creación muerte y vida protagonizado por los dioses en los mitos cosmogónicos.
2. El relato mítico del héroe tiende reflejar la lucha constante entre el bien y el mal, el caos y la norma; en donde se recrea el combate de dos grupos antagónicos de figurantes "...reactualizan el momento

cosmogónico del combate entre el Dios y el dragón primordial” (Eliade, 2001, p. 84).

3. Se recrean los *rituales de iniciación*, una serie de pruebas y adversidades los cuales resultan en la transformación del héroe para obtener la victoria.

### 2.1.2 El arquetipo del héroe.

“...la imagen del héroe evoluciona de una manera que refleja cada etapa de la evolución de la personalidad humana” (Jung, 1995, p. 112)

Como se ha analizado en lo que va de este trabajo de investigación, desde las civilizaciones primitivas hasta las contemporáneas, los relatos míticos no han dejado de representarse y alimentar las manifestaciones culturales del mundo, lo anterior da un indicio de la presencia ancestral e irrevocable en la mente humana de ciertas estructuras narrativas recurrentes, las cuales se refrendan y adaptan según la época.

Desde la perspectiva psicológica *jungiana*,<sup>90</sup> se describe a los *arquetipos*, como manifestaciones simbólicas, las cuales persisten en la profundidad del inconsciente dentro de la *psique*<sup>91</sup> del individuo.

“...la función esencial del mito del héroe es desarrollar la consciencia del *ego*<sup>92</sup> individual – que se dé cuenta de su propia fuerza y debilidad—de una forma que le pertrechará para

---

<sup>90</sup> Postura psicológica propuesta por Carl Gustave Jung (1875-1961), quien fue discípulo de Freud, y de quien se aparta desde 1912 cuando funda la *psicología analítica*, basada en sus estudios sobre mitología y religiones, la cual parte de la existencia de un *inconsciente colectivo* en la *psique* de cada individuo, de modo que la consciencia, ligada al yo, no sólo lidia con los contenidos propios del inconsciente personal (complejos que Jung refiere como *sombra*), sino con los contenidos transpersonales que moran de manera ancestral en el inconsciente, *los arquetipos*.

<sup>91</sup>La *psique*, del griego *psyché*, (alma humana), es un concepto de la antigua Grecia, utilizado para referirse a la fuerza vital del hombre, la cual habita su cuerpo en vida y lo abandona tras su muerte. El término fue retomado por algunas escuelas psicológicas; aunque hoy ha perdido su valor metafísico, aún se emplea para designar a todos los procesos de la mente humana.

<sup>92</sup> Según S. Freud, es la instancia psíquica a través de la cual el individuo se reconoce como yo, consciente de su propia identidad. El *ego*, por lo tanto, es el encargado de mediar entre el mundo exterior, los ideales del *superyó* y los instintos del *ello*.

las arduas tareas con las que se enfrentará en la vida. Cuando ya el individuo haya superado la prueba inicial y pueda entrar en la fase madura de la vida, el mito del héroe perderá su importancia. La muerte simbólica del héroe se convierte, por así decir, en el alcanzamiento de la madurez” (Jung, 1995, p. 110-112).

Para el antropólogo y etnólogo francés Lévi-Strauss, fundamenta la existencia de leyes lógicas universales provenientes del inconsciente de los individuos, con base en el análisis de distintos sistemas y similitudes extraídas de los mitos de algunas sociedades.

A lo que Durand coincide en citar:

“...una fuerza psíquica, una fuente importantísima del símbolo, del que se puede asegurar la omnipresencia, la universalidad y la perennidad. Como dijo muy claramente Jung, es un *sujeto vivo*, un motivo psíquico que nunca deja indiferente y que anima verdaderamente la psique. Bachelar hablaba antaño de *hormona del sentido*. Tal es, en efecto, el arquetipo: una llamada a las imágenes universalizables, porque está vinculado –más allá de de la lengua y los escritos– a los gestos...” (Duran, 1993, p. 108).

El mito permitió la regeneración colectiva de ciertos símbolos universales inconscientes, aún en la actualidad se por ende “la imitación de un modelo arquetípico es una reactualización del momento mítico en que el arquetipo fue revelado por vez primera” (Eliade, 2001, p. 89).

Lévi-strauss en su libro *Las estructuras elementales del parentesco*, el autor debate la proximidad entre el pensamiento infantil y el pensamiento de las sociedades primitivas para crear estructuras lógicas fundamentales, señala que la diferencia entre el adulto y el infante no radica en cómo se estructuran sus pensamientos, sino en la amplitud y límites de los mismos.

Pues en efecto, el pensamiento infantil constituye un sustrato universal mucho más amplio del que dispone la sociedad y sus integrantes en particular, pues conserva de forma exponencial una suma de posibilidades, sin normas o límites establecidos. De manera opuesta, el pensamiento adulto, “es el resultado

---

[en línea] Disponible en: Definición de ego - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/ego/#ixzz45uyfgJxw> Consultado el 15 de abril de 2016 a las 12:39 hrs.

de las elecciones realizadas de acuerdo a determinaciones culturales e históricas y, por lo tanto, diverge según la época y la cultura a que pertenece: constituye un pensamiento ya cristalizado, ya organizado en cuanto a las elecciones” (Haidar, 1990, p. 89).

“El pensamiento infantil, que proporciona a todas las culturas un fondo común e indiferenciado de estructuras mentales y de esquemas de sociabilidad del que cada una extrae los elementos que le permitirán construir su modelo particular” (Levi-Strauss, 1996, p. 126).

Es decir, estas coincidencias permiten referir una universalidad de las estructuras lógicas reductibles a modelos básicos con múltiples combinaciones abarcando la diversidad de culturas a través del tiempo. Como también lo aborda Marc Gaboriau:

“si como lo creemos nosotros, la actividad inconsciente del espíritu consiste en imponer formas a un contenido y si estas formas son fundamentalmente las mismas para todos los espíritus, antiguos y modernos, primitivos y civilizados... es necesario y suficiente alcanzar la estructura inconsciente que subyace en cada institución o cada costumbre para obtener un principio de interpretación válido para otras instituciones y otras costumbres” (Gaboriau, 1972, p. 98).

Es el ámbito de la mente humana donde yace el inconsciente<sup>93</sup> para explicar la recurrencia de estas estructuras, pues es ahí donde se procesan los conflictos e incógnitas con un amplio espectro de posibilidades incompatibles con la realidad, pues rayan en la fantasía y misticismo desde la perspectiva del hombre contemporáneo quien suele restarle certeza y funcionalidad práctica a las mismas.

En el campo de la *psicología analítica* el lenguaje mediante el cual se expresan las estructuras arquetípicas son los símbolos; debido a su carácter inconsciente, aunque también presentes de manera consciente, tanto a nivel

---

<sup>93</sup>El psicólogo austriaco Sigmund Freud (1856-1939) concibe al inconsciente como el lugar de los deseos y de las pulsaciones instintivas de vida y muerte (*Eros* y *Tánnatos*), así como de la represión y de la emoción, donde también habitan los aspectos universales de la naturaleza humana así como de la historia particular del individuo (**FREUD**, 1986).

personal como el colectivo, ambos se manifiestan a través de mitos y ritos, los cuales aún conservan una estructura elemental. “Llamamos símbolo a un término, un nombre o una imagen que puede ser conocido en la vida diaria aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio” (Jung, 1995, p. 17).

Las propuestas de Lévi-Strauss y Jung sobre el *inconsciente colectivo*, se aproximan, sin embargo, la principal diferencia entre ambos autores radica en cómo definen el inconsciente; Jung lo describe como irracional, es la memoria histórica de acumulación ancestral; mientras que para Lévi-Strauss, es racional y objetiva, las estructuras inconscientes son formales, es decir, desprovistas de contenido y la acumulación histórica se constata en el subconsciente (Remotti, 1972, p. 139-143).

En este mismo sentido, Mircea Eliade, refiere al arquetipo como el medio simbólico de supervivencia del hombre primitivo, el cual repite una y otra vez haciéndose partícipe del *ciclo cosmogónico* a través del ritual en búsqueda y obtención de sentido a través de estos momentos hierofánicos para sí mismo y su cultura, pues con estos actos imita los modelos ejemplares para dar rumbo y deber a la interacción social. En esta repetición del ritual encuentra sentido pues el resto de su vida está desprovisto de significación al ser tiempo profano.

En un intento por comprender el origen y presencia de los relatos míticos protagonizados por un héroe, el psicólogo Carl Gustave Jung, retoma el concepto de “remanentes arcaicos” de su mentor S. Freud, y los redefine como aquellas “formas mentales cuya presencia no puede explicarse con nada de la propia vida del individuo y que parecen ser formas aborígenes, innatas y heredadas por la mente humana” (Jung, 1995, p. 67). Con ello propone la existencia del *arquetipo* del héroe como la latente tendencia histórica de la humanidad a mitificar a los héroes, exacerbar sus virtudes como imitadores del “héroe primordial”, a manera de reactualización y repetición del mito heroico.

El autor austriaco, diferencia entre instintos y arquetipos: “lo que propiamente llamamos instintos son necesidades fisiológicas y son percibidas por los sentidos. Pero al mismo tiempo también, se manifiestan en fantasías y con frecuencia revelan su presencia solo por medio de imágenes simbólicas. Estas manifestaciones son las que yo llamo *arquetipos*. No tienen origen conocido; y se producen en cualquier tiempo o en cualquier parte del mundo, aun cuando haya que rechazar la transmisión por descendencia directa o “fertilización cruzada” mediante migración [...] los arquetipos crean mitos, religiones y filosofías que influyen y caracterizan a naciones enteras y a épocas de la historia” (Jung, 1995, p. 79).

A lo largo de la historia se tiene cuenta de una serie de personalidades mitificadas, su biografía es anulada y se vuelven personajes reconstruidos bajo normas míticas, pues sólo mediante la estructura arquetípica heroica entran en la memoria colectiva en la posteridad, es decir, se da una “transformación del hombre en arquetipo mediante la repetición” (Eliade, 2001, p. 48).

“Los hombres tendrán, pues, la tendencia a hacerse arquetípicos y paradigmáticos. Esta tendencia puede parecer paradójica, en el sentido de que el hombre de las culturas tradicionales no se reconoce como real sino en la medida en que deja de ser él mismo (para un observador moderno) y se contenta con imitar y repetir los actos de otro” (Eliade, 2001, p. 45).

Lo que Jung denominó *arquetipos*, se refiere a las estructuras o moldes simbólicos fundamentales de la *psique* (Bronstein, 2012); aportación que pone al descubierto la existencia de mitos ancestrales como núcleos de sentido recurrentes en todas las expresiones humanas, las culturas y de todos los tiempos, tanto del hombre primitivo como el moderno.

Por su parte Eliade, parafraseando al psicólogo analítico Eric Neumann, comenta que el arquetipo del héroe está ligado a la consciencia, y uno de sus mitemas o manifestaciones históricas fundamentales es el del llamado “héroe solar”.

“El mito del héroe solar, aquel que enfrenta y vence al dragón (la Gran Madre mítica), trayendo orden al mundo, es análogo al desarrollo de la consciencia, ya que describe el pasaje de las culturas matriarcales al orden patriarcal del mundo. En las culturas matriarcales, cuando la individualidad estaba fundida y subsumida con su grupo social, con su propio cuerpo y con su entorno, la figura del héroe mítico aparece como el impulso auto-trascendente de la psique por conquistar la consciencia de sí misma. El mito del héroe solar es, de este modo, el mito de la consciencia colectiva abriéndose camino frente a las fuerzas regresivas de lo inconsciente, objetivándose del tejido de la naturaleza y del cuerpo, y constituyéndose como un yo (ego). Esta la razón de que su apelativo sea “héroe solar”, ya que su presencia trae la luz (la consciencia, el orden, los valores sociales, “el bien”) de las sombras de la noche (lo inconsciente, el caos, “el mal”), de la cual emerge triunfante. En períodos de confusión social, crisis y oscuridad, el héroe solar emerge como salvador del grupo colectivo” (Bronstein, 2012).

Es a través del arquetipo del héroe propuesto por Jung, que la sociedad resuelve su necesidad de establecer una identidad colectiva, un sentido unísono, de tal forma que “pasan generaciones de individuos como células anónimas de un cuerpo vivo, pero permanece la forma sustentante e intemporal” (Campbell, 2014, p. 411). Es decir, la función del arquetipo heroico es servir como un poderoso lenguaje simbólico, ya sea escrito, pictórico o audiovisual, para la comunicación de la sabiduría ancestral.

En términos psicológicos, en el desarrollo de la consciencia individual, la figura del héroe representa los medios simbólicos con los que el *ego* naciente sobrepasa la inercia de la mente inconsciente, donde impera el deseo de volver al estado infantil, en un mundo dominado por su madre, para liberar al hombre maduro dentro de sí.

La necesidad colectiva de héroes surge cuando el *ego* busca fortalecerse, cuando la mente consciente de los individuos requiere ayuda en alguna tarea que no pueden realizar solos y recurren a fuentes de fortaleza externas.

“Estas figuras semejantes a dioses son, de hecho representantes simbólicos de la totalidad de la psique, la mayor identidad y más abarcadora que proporciona la fuerza de que carece el ego personal. Su cometido específico indica que la función esencial del mito del héroe es desarrollar la consciencia del ego individual-que se dé cuenta de su propia

fuerza y debilidad- de una forma que le pertrechara para las arduas tareas con las que se enfrentará en la vida” (Jung, 1995, p. 110).

El estudio de los fenómenos culturales del hombre y las universales que lo guían, no es más que la preocupación por conocer a profundidad aquellas estructuras que lo conforman, Lévi-Strauss las refiere como *estructuras lógicas*, Chomsky como *estructuras innatas*, Jung como el *inconsciente colectivo*.

La psicología *junguiana* sustenta que los símbolos arquetípicos son multidimensionales, por ende poseen una dimensión social (condicionada por la cultura y el momento histórico en el que aparecen), una dimensión personal (condicionada por la imaginación inconsciente del individuo) y una dimensión universal, arquetípica o cósmica (reflejada en la repetición de figuras heroicas en las manifestaciones culturales a lo largo de la historia).

“El mito es, así, la versión narrativa de un símbolo arquetípico. Esto es, todo relato que posea una profunda significación simbólica para la consciencia. El poder del mito reside precisamente en la significación simbólica que contiene, en su capacidad de resonar en nosotros emocionalmente, de dar sentido a nivel colectivo. Un mito es, diría Jung, el resplandeciente disfraz de un arquetipo” (Bronstein, 2012).

La psicoterapeuta Frances Vaughan, define al mito como “sueños colectivos que reflejan la condición humana”, en otras palabras, representan el esfuerzo de las sociedades por resolver la problemática que implica su desarrollo y crecimiento, ayudados con la ilusión de una ficción eterna” (Vaughan, 1997, p. 407). Por esta razón, estos sistemas de significación colectiva, no han sido anulados, sino por el contrario, continúan manifestándose en el inconsciente, que es su matriz y su fuente, en forma de sueños; mientras en la vida consciente se da a través de la expresión estética y simbólica como lo es el arte, o bien, se encausan a través de los héroes arquetípicos.

En su obra, *El hombre y sus símbolos*, Jung además de desarrollar su teoría sobre el arquetipo heroico, también denomina otro arquetipo llamado *La Sombra*, el cual considera una estructura formada por todos los contenidos reprimidos de la psique consciente, el cual generalmente se presenta en sueños

(o en narraciones ficcionales) con la forma de un monstruo horrendo o una figura oscura vestida de negro que persigue y acecha al culpable (la consciencia), obligándolo a enfrentarse a ella, es decir, podría ser el espejo donde se reflejan los aspectos más oscuros del ser humano. Más adelante abordaremos, como para este arquetipo también ha habido personajes para las historietas y el cine.

Desde la literatura, la pintura, el cine, entre otros, son expresiones socialmente reconocidas por la recreación simbólica, donde se ven plasmados los motivos arquetípicos del inconsciente, bajo esta perspectiva, los mitos dejan de pensarse como relatos primitivos y supersticiosos para adquirir el valor cultural e histórico que merecen.

Parte de la fascinación ancestral y actual de las culturas por el héroe, radica en que dicha figura contiene imágenes elementales, ideas primordiales, es decir, proyecciones provenientes de la psique humana, impulsos que llevan a las sociedades a crear símbolos similares ante situaciones adversas o inexplicables. “El arquetipo es una tendencia a formar tales representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico” (Jung, 1995, p. 67).

La teoría de Jung sobre los *arquetipos* básicamente plantea que todos los seres humanos poseemos las mismas tendencias innatas a formar una serie de símbolos generales, “símbolos culturales [...] que se han empleado para expresar verdades eternas” (Jung, 1995, p. 67).

## 2.2 El héroe a través del tiempo.

*“Muertos están todos los dioses, ahora queremos que viva el superhombre, pronuncia Zarathustra, el profeta de Nietzsche en 1885. En un mundo moderno regido por la industrialización tecnológica y la razón, en que el que los antiguos mitos parecían haber perdido ya todo significado y valor colectivo, nuevos mitos estaban ya emergiendo en su hora más oscura. Sin sospecharlo ni lejanamente, Nietzsche estaba vaticinando con esas palabras no solo el alzamiento del régimen fascista alemán, sino al mismo tiempo, el surgimiento de los superhéroes” (Bronstein, 2012).*

A continuación se describirán las investigaciones de algunos antropólogos, historiadores, escritores y eruditos sobre el estudio de la figura heroica en las distintas etapas de la humanidad para así comprender los sentidos y propósitos más profundos de este tipo de creaciones narrativas.

Como parte de los inicios del análisis de la tipología heroica, el Dr. Paul Radin, antropólogo americano, quien publicó en 1948 *Hero cycles of the winnebago*, divide cuatro etapas<sup>94</sup> distintas en la evolución del héroe a partir de los relatos míticos de la cultura africana de los “winnebago”:

1. *Trickster* (granuja): es una figura cuyos apetitos físicos dominan su conducta; tiene la mentalidad de un niño. Careciendo de todo propósito más allá de la satisfacción de sus necesidades primarias, es cruel, cínico e insensible. Esta figura, que al principio tiene forma de animal, va de una granujería a otra. Pero al hacerlo, le sobreviene un cambio. Al final de su carrera de bribonadas, comienza a tomar el aspecto físico de un hombre adulto.
2. *Hare* (liebre): también aparece al principio en forma de animal. Aún no ha alcanzado la estatura del hombre maduro, no obstante, aparece como el fundador de la cultura humana: el transformador [...] al darle su famoso rito medicinal, se convierte en su salvador y también en el héroe de la cultura. Se

---

<sup>94</sup> La descripción de las cuatro etapas del ciclo del héroe las describe el médico jungiano Joseph L. Henderson, en el apartado *Los mitos antiguos y el héroe moderno*. (Jung, 1995, p.112-114).

transforma en un ser socializado que corrige las ansias instintivas e infantiles que contiene el ciclo *Trickster*.

3. *Red Horn* (cuerno rojo): es un personaje ambiguo, es el menor de diez hermanos. Pasa por los requisitos del héroe arquetípico superando pruebas como vencer en una carrera y demostrar su valor en batalla. Su fuerza sobrehumana se muestra en su habilidad para vencer gigantes por medio de la astucia o de la fuerza. Con *Red Horn* se ha alcanzado el mundo del hombre, si bien un mundo arcaico, en el que se necesita la ayuda de poderes sobrehumanos o de los dioses tutelares para asegurar la victoria del hombre sobre las fuerzas del mal que le asedian.
4. *Twins*: hijos del sol, exclusivamente humanos y juntos forman una sola persona. Originariamente unidos en el seno materno, se les separó a la fuerza al nacer [...] En estos dos niños vemos los dos lados de la naturaleza del hombre. Uno de ellos [...] es condescendiente, dulce y sin iniciativa; el otro [...] es dinámico y rebelde.

Las etapas anteriormente mencionadas corresponden al **héroe ancestral**, pues son características reconocidas en tribus primitivas, mismas que comparten ciertas similitudes con algunos relatos de otras culturas en el mundo, como explica Joseph L. Henderson, se pueden generalizar en las siguientes: la primera etapa en el desarrollo del mito del héroe, se describe al mismo como un periodo donde predomina el instinto, pues es desenvuelto y con frecuencia pueril, este autor lo ejemplifica con el héroe épico chino del s.XVI, el Rey Mono, poseedor de un báculo sagrado quien engaña y juega con otros dioses.

La segunda etapa en la evolución del héroe es la de fundador de la cultura humana, este es el caso de Prometeo quien roba el fuego a los dioses para entregárselo al hombre, hecho por el cual fue encadenado a una roca y torturado por un águila.

En la tercera etapa, el héroe es un poderoso hombre-dios, como Buda, Siddharta, quien emprende el viaje en el que alcanza la iluminación y regresa para compartir el camino a la elevación del espíritu. En la cuarta etapa, presenta a

los gemelos fundadores de ciudades, como lo fueron para Roma, Rómulo y Remo, apartados del seno de su madre a temprana edad y fueron criados por una loba.

Este conjunto de narraciones abordan la figura heroica desde distintas personalidades y temperamentos en escenarios diversos, esta descripción del *héroe ancestral*, trata de las representaciones más antiguas del personaje heroico de las que se tienen referencia. Cada tipo de héroe presenta un multifacético carácter según la época, del más primitivo hasta el más complejo según las condiciones de su cultura.

Por su parte, Joseph Campbell señala que existen dos tipos de héroes en los niveles de los ámbitos local y universal, los cuales corresponden al cuento y al mito respectivamente, donde el héroe local entrega su victoria y dones a su pueblo, mientras que el héroe universal tiene como objetivo llevar su mensaje al mundo; ambos descansan en la condición de representar un modelo contemplativo, una figura virtuosa aspiracional de lo que se debe y no hacer para los hombres.

En cambio, algunos autores mencionan que con la invención de la escritura se lograron registrar y preservar este tipo de narraciones. Por su parte, dentro del ámbito literario, el escritor Pedro Salinas Serrano (1891-1951), considera al héroe como figura retórica, el cual aparece y se transforma según el género de la época en la que se encuentre, por ello clasifica al *héroe literario* o *héroe clásico* de la siguiente manera:<sup>95</sup>

1. El inmortal, se refiere al héroe mítico.
2. El guerrero, héroe de la epopeya o cantar de la época medieval.
3. El ser excelso, o héroe idealizado de las novelas sentimentales del renacimiento y el romanticismo.

---

<sup>95</sup> Del artículo: *El héroe literario y la novela picaresca española: semántica e historia literaria*, publicado en 1946, en la Revista de la Universidad de Buenos Aires, época tercera, IV, núm1., mismo que fue recopilado en un interesante estudio del concepto de héroe y su evolución histórica *vide* **SALINAS P.** (1967). *Ensayos de literatura hispánica* (Del Cantar de Mío Cid a García Lorca), Aguilar y Editorial Renacimiento, 3ª Edición, Madrid, p. 57-72.

4. Un hombre corriente, o héroe de clase media o burguesa de la novela realista y naturalista del siglo XIX.

En su obra el escritor español plantea que la concepción más antigua del héroe se relaciona con valores y virtudes, por lo que el *héroe clásico*, abarca relatos míticos y algunos escritos épicos; sin embargo el crítico advierte que la figura heroica manifestó un cambio profundo entre los siglos XVI y XVII. Según Salinas, la literatura española se colocó a la vanguardia de este cambio con la aparición y desarrollo de la novela picaresca, en donde se describe y enaltece al protagonista miserable, un hombre sin valores (Carcamo, 2011).

En este mismo sentido, y ahondando en la transición del héroe en la obra literaria, el catedrático español Joaquín Ma. Aguirre Romero, propone abarcar una etapa de más de cien años, desde mediados del siglo XVIII hasta mediados del siglo XIX, la cual describe como el último periodo protagonizado por **héroes trágicos** o **héroes realistas**:<sup>96</sup>

- **Héroe libertino**: El héroe rompe los vínculos con los valores comunes de la sociedad y sólo se ofrece como modelo a una minoría a la que intenta llevar a su lado. Su propósito es desenmascarar las convenciones sociales y restaurar la naturaleza del comportamiento humano, no importando lo violento o intransigente que este pueda ser, dicha conducta se potencializa desde alguna posición social, económica o política acomodada, quienes se navegan bajo el manto de la hipocresía. El héroe libertino vive engañando, pues usa como a un ser virtuoso y ejemplar para lograr sus atrevidas intenciones.

Para este tipo de héroe, el autor examina la obra y personajes de las novelas del filósofo y escritor francés, Donatien Alphonse François de Sade

---

<sup>96</sup> El tránsito del tercer estadio al último se verifica, según él, con el antihéroe de la novela picaresca española, en los siglos XVI y XVII. **AGUIRRE J.** (1996). *Héroe y sociedad: el tema del individuo superior en la literatura decimonónica*, en Espéculo No. 3 Año, Departamento de Filología Española III, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, [en línea] Disponible en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm> Consultado el 29 de febrero de 2016 a las 13:39 hrs.

(1740-1814), conocido por el título del Marqués de Sade, a quien exhibe como claro representante del héroe libertino.

- **Héroe romántico:** éste se lanza a la búsqueda de su destino, y casi siempre tiene un referente o ídolo al que imita. El héroe romántico se opone por mucho al héroe libertino, ya que prefiere morir antes que fingir ante los otros pues es fiel a sus ideales y honor. Todo el comportamiento y convencionalismo hipócrita le resultan ajenos haciéndolo poseedor de una verdad que grita pero es incomprendible para el resto de la sociedad, por lo que es rechazado o incluso perseguido orillado a vivir en el aislamiento.

Refiriéndose a este tipo de héroe, el autor analiza la obra de dos escritores, George Gordon Byron (1788-1824) y Friedrich Hölderlin (1770-1843), mientras Byron fue señalado y castigado por las normas sociales, Hölderlin fue exiliado en su locura. Ambos escritores se discuten entre la ficción de sus personajes y las algarabías de su vida; a lo que Aguirre distingue se trata de dos formas distintas de vivir el heroísmo romántico, por un lado se encuentra el osado hombre de acción que proyecta abiertamente sus batallas en contra de los miembros de la sociedad, y por otro lado, está el trágico apasionado que sufre solo su lucha interna desde el aislamiento o exilio.

- **Héroe realista:** este protagonista ya no necesita ser un hombre virtuoso y noble, sino que se vale del conocimiento de las formas y estructuras existentes para el ascenso y reconocimiento social, en todo caso, es la astucia condición necesaria en su actuar. En la novela realista el héroe no es insurrecto e irreverente sino que respeta y se adapta al orden político, económico, social y cultural que prevalece para lograr sus fines, ha comprendido que luchar activamente no es mejor medio para obtener reconocimiento buscado, por ende la falta de ambiciones y mediocridad son sus únicas abstinencias.

Cabe mencionar, que las transformaciones de cada héroe se circunscriben a una época en particular, en este sentido, para algunos historiadores, el periodo

comprendido entre los siglos XV y XVI, conocido como Renacimiento, se considera el inicio de la transición entre la Edad Media hacia la época Moderna,<sup>97</sup> lo cual obedece a ciertos cambios en las características de la figura heroica. En este contexto, la novela realista, plantea un escenario cotidiano y vil en donde el enemigo a enfrentar es el otro, los principios no ennoblecen al hombre, pues sólo son una máscara, en cambio, se trata de competir por el poder y el estatus que otorga el dinero; este es un mundo sin escrúpulos, en donde se vive la habitual disputa por sobresalir y ascender dentro del estrato social, valiéndose de todos los medios necesarios para no ser destruido.

El hombre es dueño de su destino, ya no está sujeto a voluntades ni designios divinos, el héroe se yergue por sus propios méritos de entre lo vulgar y la mediocridad para alcanzar el reconocimiento y poder del éxito. Para definir al *héroe realista*, el cual ya pertenece a la *modernidad*, el autor se basa en la obra de escritores como Honoré de Balzac (1799-1850), Henri Beyle “Stendhal” (1783-1842) y Fiódor Dostoyevski (1821-1881), quienes se inspiraron en la figura de Napoleón Bonaparte como digno representante del joven ambicioso y truinante.

Aunque ya no se trata del *héroe mítico* o *clásico*, quienes se caracterizan por ser virtuosos, idealistas o con habilidades sobrehumanas, el análisis literario realizado por Joaquín Aguirre, atiende a observar la transformación de la figura del héroe y su culminación con “... la activación de los símbolos al final del siglo XVIII y al principio del XIX en Europa, [...] –la cual— permitió, en medio de un mesianismo mítico evidente, el resurgir literario e ideológico del viejo mito de Prometeo y la encarnación histórica de este mito en Napoleón Bonaparte” (Durand, 1993, p. 33).

---

<sup>97</sup> El Renacimiento se caracteriza por ser una época en la cual se amplía la perspectiva que se tenía para explicar al hombre y al mundo, se plantean nuevos enfoques a partir de campos como las artes, la política, la filosofía y las ciencias, reemplazando así el teocentrismo medieval por el antropocentrismo. Según el historiador francés Jules Michelet (1789-1874), dicho periodo trae consigo un cambio en la ideología de la sociedad europea, y con este más adelante, en la *Ilustración* o siglo de las luces (XVIII), se prepondera a la razón y el conocimiento frente a cualquier explicación mítica o religiosa, la cual propició el cambio a la condición Moderna.

En la conferencia *Reinvindicación y cuestionamiento del héroe en la literatura española actual* (2011), profesora Silvia Cárcamo, indaga sobre la relevancia de algunos textos testimoniales y su relación con el relato mítico, pues detecta la tendencia de este tipo de narraciones a mitificar el acto heroico, es decir, dotar al protagonista y escenarios de detalles inexplicables y asombrosos, hasta caer en la inverosimilitud, lo cual argumenta se debe a una tradición mítica narrativa, donde tanto el héroe como su relato, han sufrido cambios de acuerdo al contexto social de sus producciones literarias, no obstante conservan una estructura básica que promueve los valores o antivalores de la época.

Por otro lado, la catedrática de literatura española, menciona que desde el *héroe picaresco*, del cual es digno representante Don Quijote de la Mancha, personaje de la novela española *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605) de Miguel de Cervantes, hasta el *héroe bélico* de la primera y segunda Guerra Mundial, emerge en un individualismo mimético en el afán de evitar disolverse en el olvido de la muerte en masa, la figura heroica literaria comenzó a dissociarse de los valores del *héroe clásico*, pues ya se planteaba la existencia de la condición moderna.

Desde una distinta perspectiva, en el análisis del contenido de la narración, Frye Northop, propone una clasificación del héroe de acuerdo a su condición y sus acciones dentro del relato (Northop, 1991, p. 53-54):

- Si es superior a los hombres y a la naturaleza misma entonces se refiere a un relato mítico.
- Si es superior a los hombres pero no a los fenómenos naturales se trata de la épica y la tragedia.
- Si no es superior ni a los hombres ni a la naturaleza se encuentra en la comedia y la ficción realista.

Lo anterior muestra como la creación literaria es un medio sensible a reflejar la transformación y evolución humana, pues en ella se perciben los

cambios en la mentalidad de la época y su particular percepción de la figura del héroe en sus obras.

Como bien señala el profesor madrileño Joaquín Aguirre, la existencia de normas, estatutos, valores o, incluso, principios que se opongan a todos estos, permiten representar a través de la figura protagónica del héroe.

“...sin valores no hay héroe [...] sin valores –socialmente— reconocidos y comunes [...] no puede existir un personaje que permita la ejemplificación heroica. El héroe es siempre una propuesta, una encarnación de ideales. La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan. Esto permite que la dimensión heroica varíe en cada situación histórica dependiendo de los valores imperantes. La sociedad engendra sus héroes a su imagen y semejanza o, para ser más exactos, conforme a la imagen idealizada que tiene de sí misma. Independientemente del grado de presencia real de las virtudes en una sociedad determinada, ésta debe tener un ideal, una meta hacia la que dirigirse o hacia la que podría dirigirse” (Aguirre, 1996).

Una vez abarcado parte de la evolución del héroe hasta llegar a su sentido más irónico e hiperbólico en el ámbito literario dentro de lo que se considera la *modernidad*<sup>98</sup> como una de sus acepciones más recientes. Es importante no perder de vista que, desde la perspectiva occidental, una de las manifestaciones más importantes del **héroe moderno** se dio a finales de los años treinta con el desarrollo y auge del *cómic* estadounidense, país que también se atribuye la autoría del término **superhéroe** para referirse a los personajes que protagonizan sus historietas.

---

<sup>98</sup> La modernidad se gesta en los cambios político-mercantiles de las economías dominantes ya entrado el s. XIX, donde impera el sistema capitalista, alentado por el discurso liberal industrial de autores como: Voltaire, Rousseau, Montesquieu, Diderot, entre otros. **BERMAN A.**, et. al., (1989) compilación y prólogo de Nicolás Casulo, *El debate modernidad pos-modernidad*, Puntosur Editores, 2ª edición Buenos Aires, p. 17.



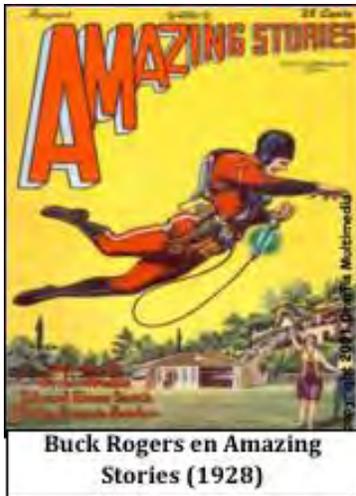
En 1938 con el lanzamiento del primer número de *Superman* se abrió el camino para el *cómic* a nivel global debido a su gran éxito comercial, pero no fue sino hasta la década de los sesentas, considerada como su época de oro, en donde empresas como *DC Comics*<sup>99</sup> y *Marvel Comics*<sup>100</sup> se consolidaron.

En 1929 la caída del sistema bancario estadounidense, hecho que sacudió los mercados internacionales, la denominada “Depresión del 29”, que sumió al país norteamericano en una crisis de desempleo durante casi una década completa hasta su término a finales de los años treinta; representó una ruptura social y política, lo cual devino en una gran decepción social sobre el sistema económico imperante liderado por Estados Unidos.

---

<sup>99</sup> Es una editorial de cómics estadounidense. Forma parte de DC Entertainment, una de las empresas que conforman Warner Bros. Entertainment, la cual a su vez es propiedad de Time Warner. Fue fundada en 1934 bajo el nombre “National Allied Publications”, para luego tomar el nombre de DC Comics en 1937. Entre algunos de sus personajes más emblemáticos se encuentran: Superman, Batman, Mujer Maravilla, Flash, Linterna Verde, Aquaman, Flecha Verde, y grupos de héroes como Liga de la Justicia o Los Jóvenes Titanes. Página Oficial [en línea] Disponible en: <http://www.dcentertainment.com/about-dc-entertainment> Consultado el 16 de marzo de 2016 a las 10:25 hrs.

<sup>100</sup> Marvel Worldwide, Inc., es una editorial de cómics estadounidense creada en 1939, inicialmente con el nombre de *Timely Comics*. Entre sus personajes emblemáticos del género superheróico se encuentran: Spider-Man, Capitán América, Iron Man, Hulk, Thor, Wolverine, Daredevil, los X-Men, entre otros. A partir de los años 70, la compañía se posicionó como una de las principales editoriales de cómics del país. En agosto de 2009, la multinacional Walt Disney compró Marvel Entertainment por cuatro mil millones de dólares. Página Oficial [en línea] Disponible en: <http://marvel.com/corporate/about> Consultado el 16 de marzo de 2016 a las 10:46 hrs. El País Madrid, [Disney compra Marvel por 2.800 millones](http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html), en sección de Economía, 31 de agosto de 2009, [en línea] Disponible en: [http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979\\_850215.html](http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html) Consultado el 16 de marzo de 2016 a las 11:42 hrs.



En este panorama, la historieta norteamericana se abrió paso, teniendo como antecedente temático las revistas *pulp* del primer tercio del siglo XX, los *comic-books* (Massota, 1982, p. 43 y 78), se convirtieron en una importante industria en respuesta a la necesidad colectiva de retomar los símbolos heroicos a manera de afrontar el desplome moral y económico de la sociedad, conclusión en la que coinciden algunos autores (Granoni, 2010).

Según Pedro Granoni, la historia del *comic* consta de tres etapas, la más importante de ellas es considerada como “la edad de oro” (Massota, 1982, p. 43), pues fue a partir de 1930, que los *superhéroes* comienzan a desarrollar características formales y temáticas propias del género estadounidense, con ello encausan el espíritu anímico de renacimiento en el abandono de la crisis en esa época.

Según el profesor de Lengua y Literatura, Christian Bronstein, la industria norteamericana del *comic* comenzó a crear héroes como: el detective *Dick Tracy*, el héroe espacial *Buck Rogers* y *Flash Gordon*, personajes exitosos pioneros en el medio, quienes además fungieron como modelo para sus predecesores heroicos. Es el caso del *comic The Phantom*, publicado en 1936, el cual, según él argentino “fue sin lugar a dudas la principal influencia estética de todo el género que nacería solo dos años después con la aparición de su personaje más emblemático: *Superman*” (Bronstein, 2012).



El éxito del héroe de *Krypton*, radica principalmente en lo que simboliza, aún en nuestros días para la sociedad norteamericana, pues “*Superman* se presentaba como el poderoso y brillante símbolo del triunfo de la democracia

liberal americana” (Bronstein, 2012), con este y otros símbolos esta nación ha construido las bases de su identidad y cultura.

Con el *comic* resurge el *superhéroe* en respuesta a un periodo de profunda crisis social causado por las Guerras Mundiales, la producción de historietas, pone de manifiesto la necesidad imperante de la sociedad en distintas épocas, de regresar a los modelos heroicos de los relatos míticos, los cuales eran considerados como verdad absoluta e incuestionable, sin embargo actualmente, su trama cambia los motivos religiosos por la ciencia ficción.<sup>101</sup> En la actualidad, el individuo ha dejado atrás al mito como verdad absoluta y pone en tela de juicio su destino y mortalidad; sus aspiraciones ya no son divinas ni mitológicas sino que se inclinan por el poder y alcances de los avances científicos y tecnológicos.

Autores de *comics* como Allan Moore, Neil Gaiman, Frank Miller, entre otros, crearon a través de sus historias, no sólo una industria global alrededor de estos personajes, sino que dotaron a una sociedad despojada confianza en la justicia, un ejemplo de cómo estas figuras solitarias persisten entre el caos de las metrópolis.

Tomando como base, algunos de los comics más exitosos, a continuación se identifican las características más rescatables del *superhéroe del cómic* (Bronstein, 2012):

- Su **origen o el momento** en el que se convierte en *superhéroe*, los más frecuentes son:

---

<sup>101</sup> Es la denominación dada a uno de los géneros derivados de la literatura de ficción, este subgénero literario surgió en los años veinte, ya para la segunda mitad del siglo XX tuvo gran aceptación como respuesta al interés social, político y económico sobre el futuro, el avance tecnológico y científico de la época. Este tipo de historias se caracterizan por relatar situaciones en escenarios imaginarios en distintos ejes temporales (pasado, presente, futuro), cuya verosimilitud se fundamenta narrativamente con base en las ciencias físicas, naturales y sociales. Algunas de sus temáticas oscilan entre: viajes interestelares, conquista del espacio, la vida posterior a una hecatombe terrestre o cósmica, evolución humana o robots, realidad virtual, existencia de civilizaciones alienígenas, etc. Los personajes son tan diversos que van desde seres antropomórficos, de todos los reinos animales, hasta la inteligencia artificial, robots, androides o criaturas no antropomórficas interestelares. GALLEGO E. (2016) *¿Qué es la ciencia-ficción?*, en Sitio de Ciencia Ficción, Sección Ensayo, Año 20 Sem. 1000, [en línea] Disponible en: <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm> Consultado el 16 de marzo de 2016 a las 15:09 hrs.

-Origen no humano: extraterrestres, dioses mitológicos, semidioses, demonios, etc., algunos ejemplos son: Superman, Thor, Ghost Rider, entre otros.

-Origen natural: mutantes como Magneto y Cíclope.

-Experimentos científicos: El origen del superhéroe puede ser una consecuencia accidental o de un experimento planeado, tenemos los casos de: Spider-Man, Wolverine, Flash, Hulk, Los 4 Fantásticos o el Capitán América.

-Obtención de tecnología avanzada o artefactos místicos, como el anillo de Linterna Verde, la armadura de Iron Man.

-Traumas sufridos por aquellos cuyas familias fueron asesinadas. Suelen carecer de poderes pero disponen de sofisticadas armas, herramientas, entrenamiento y habilidades que les permiten hacer justicia: Batman, The Punisher, Arrow, etc.

➤ **Perfección estética-anatómica**, suelen ser personajes con características físicas atractivas, según los cánones de belleza cercanos a los grecolatinos, se ha relacionado también con las características formales del *anime* japonés; aunado a ello, poseen **capacidades especiales** como:

- **Super poderes:** capacidades superiores a las de los humanos comunes, como lanzar rayos, volar, fuerza, telepatía, telequinesis, etc.
- **Tecnología:** adelantada a su época.
- **Gran inteligencia:** reflejado en coeficiente (I.Q.) elevado, como el Dr. Manhattan, además de conocimientos en artes marciales u otro tipo de habilidades físicas.

- Su **lucha es desinteresada** y en **defensa del inocente**, basada en una escala de **valores y principios**, como la justicia, encaminados al bien común y con frecuencia su quehacer se encuentra al margen de la ley.
- En ocasiones poseen una **identidad secreta** (doble identidad), una de "civil", aparentando ser una persona corriente, y la otra la del *superhéroe*, como Clark Kent (Superman) o Peter Parker (Spider-Man). Es por ello que generalmente se ocultan tras algún tipo de **uniforme o traje**, con cualquier variedad de símbolos, colores llamativos o accesorios como: capas, antifaces, máscaras, etc.
- Tiene **antagonistas o villanos**, es decir, personajes con características similares a las suyas, sin embargo con valores opuestos encaminados a hacer daño y propagar el mal. Los superhéroes casi siempre se encuentran en conflicto con su némesis, un villano o grupo de villanos, está el caso de: el Duende Verde (de Spider-Man), el Joker (de Batman), Lex Luthor (de Superman) o Red Skull (del Capitán América).

Es una industria consolidada, según cifras de *Marvel Comics*,<sup>102</sup> hoy posee una biblioteca probada de más de 8.000 personajes, los cuales ha logrado posicionar a lo largo de 70 años, comenzó a constituirse como una de las empresas más importantes de su país, cuando a partir de 1960 vendió 14 millones de ejemplares, 34 millones en 1965 y cerca de 40 millones en 1966 (Massota, 1982, p. 84).

En una entrevista para *The Wall Street Journal* en 2008, Paul Levitz, presidente de *DC Comics*, comentó: “Aspiramos llegar a la gente a través de los cómics, para contarles historias de heroísmo y de la habilidad del espíritu humano de triunfar contra la adversidad, para exaltar las virtudes únicas del sueño

---

<sup>102</sup> Fundada en 1939, por Martin Goodman y Stan Lee, En agosto de 2009, la multinacional Walt Disney compró Marvel Entertainment por cuatro mil millones de dólares. Fuente: El País (2009). *Disney compra Marvel por 2.800 millones*, [en línea] Disponible en: [http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979\\_850215.html](http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html) Consultado el 12 de abril de 2016 a las 14:04 hrs. En sitio oficial de *Marvel Comics* [en línea] Disponible en: <http://marvel.com/corporate/about/> Consultado el 12 de abril de 2016 a las 13:59 hrs.

Americano y de su modo de vida, para recalcar que el precio de la libertad es alto” (Nishi, 2008).

El *comic* contiene en sus páginas, a lo que algunos autores refieren como el *héroe moderno*, dotado de la ambivalencia humana, es decir un lado oscuro, un pasado cuestionable, o bien, es atormentado por la duda latente sobre si la constante lucha merece ser peleada ante la inminente crisis y probabilidad de la derrota; sus buenas acciones, encaminadas por el miga de valores que aún le restan, cobijan sus a veces impulsivos actos erráticos, inmerso en situaciones más asequibles a los conflictos del hombre promedio, se trata de un héroe ciudadano, quien decide ubicar su trinchera dentro de las metrópolis más habitadas del mundo para combatir al mal y sus representantes (Outón, 2016).

A diferencia de los *héroes clásicos*, su verdad no es absoluta, es ambigua, cambiante con las realidades enfrentadas día a día, si bien, tiene como premisa el bien y la defensa del débil por sobre otros principios, la mayor parte de las situaciones le llevan al extremo de su capacidad para discernir el límite entre el egoísmo y el bien común, incluso se ve envuelto en una interminable batalla a la cual es tentado a abandonar, como ejemplo tenemos a *Batman*,<sup>103</sup> quien posee un lado oscuro, pues su lucha se refugia en la oscuridad de la noche.

El “murciélago” es un hombre invadido por la duda, ya acostumbrado al escenario continuo de la crisis, su fe radica en los pocos valores que aún conserva, tambaleantes son el cimiento de su esperanza, motivo de búsqueda de sentido sobre la conducta humana, se sabe mortal, pues su heroicidad sólo radica en el entrenamiento físico y los artilugios que fabrica y emplea en su lucha contra los bandidos. De ahí su expresión: “Como hombre de carne y hueso puedo ser ignorado o destruido, pero como símbolo... como símbolo puedo ser incorruptible,



Batman (1939)

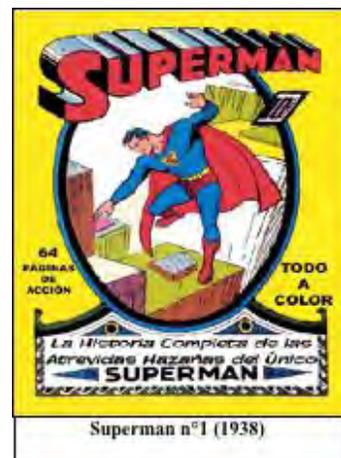
<sup>103</sup> En el número de 1939 de Detective Comics, aparecía por primera vez el personaje de *Batman*. (MASSOTA, 1982, p. 84).

puedo perdurar.” (Bruce Wayne, *Batman Begins*) (Bronstein, 2012).

Al igual que los héroes míticos, los *superhéroes* rigen su actuar de acuerdo al sistema o escala de valores de la época moderna; en el caso de los héroes literarios del s. XIX se persiguen las utopías románticas e inalcanzables de los excesos del amor y la libertad, hasta el punto en que se privilegia el bienestar individual del estatus que traen el dinero y el poder, por lo que en ambos casos se trata de un héroe con características de la época moderna.

De cualquier modo, se trata de personajes ejemplares que a lo largo del tiempo marcan pautas para el comportamiento y aceptación sociales, sin modificar de forma importante el acontecer y devenir de sus sociedades, pues estas manifestaciones narrativas son sólo un reflejo aspiracional de sus contemporáneos.

Umberto Eco, en su obra, *Apocalípticos e integrados* (1964), señala una diferencia sustancial entre el relato heroico clásico y las historietas norteamericanas, refiere el ejemplo del mito de Hércules, quien en sus narraciones es un personaje concluido, es decir, sus hazañas y personalidad no puede alterarse pese a que se cuenten una y otra vez; por su lado, los *comics* con cada número generan expectativa, pues su historia se va contando a cada página.



“...el personaje de los comics nace en el ámbito de una civilización de la novela. La narración de moda en las antiguas civilizaciones era la narración de algo sucedido ya conocido por el público. Se podía contar por enésima vez la historia [...] aunque el público supiera perfectamente cuanto le había sucedido al héroe. [...] El público no pretendía que se le contara nada nuevo, sino la grata narración de un mito [...] La tradición romántica (cuyas raíces debemos buscar en épocas muy anteriores al romanticismo) nos ofrece, en cambio, una narración en que el interés principal del lector se basa en lo imprevisible de aquello que va a suceder y, en consecuencia, en la inventiva de la trama, que ocupa un papel de primera magnitud. Los acontecimientos no han sucedido antes de la narración:

sucedan durante la misma, y convencionalmente el propio autor ignora lo que va a suceder” (Eco, 1985, p. 260-261).

Según este autor, aún el hombre contemporáneo es perseguido por mitos modernos, ejemplifica lo anterior con el análisis de *Superman*, quien representa una proyección social inconsciente de tendencias, valores y temores. Para Estados Unidos *Clark Kent*, no sólo se trata de un personaje de tiras cómicas, sino que simboliza la cúspide de la realización del poder norteamericano, se trata de una figura aspiracional, emblemática de su país, no por nada lleva en su traje los colores de su bandera.

Para Eco el *superhéroe* producto de los *comics* representa el más claro ejemplo del mito del héroe vuelto arquetipo moderno, de ahí su fuerza emblemática que lo hace asequible no sólo para su país, sino a nivel mundial.

“Las aventuras de Superman [...] no han adquirido esta intención crítica, y la paradoja temporal sobre la que se sostienen debe escapar al lector (como probablemente escapa a los autores), porque una noción confusa del tiempo es la única condición de credibilidad del relato. Superman se sostiene como mito, únicamente en el caso de que el lector pierda el control de las relaciones temporales y renuncie a razonar tomándolas como base, abandonándose así al flujo incontrolable de las historias que se le ofrecen y manteniéndose en la ilusión de un continuo presente. Puesto que el mito no está aislado ejemplarmente en una dimensión de eternidad, sino que, para ser compatible, debe hallarse inmerso en el flujo de la historia actuante, esta historia es negada automáticamente como flujo y vista como presente inmóvil” (Eco, 1985, p. 274-275).

Finalmente, en el mundo del cómic norteamericano algunos conocedores y aficionados, han optado en dividir en seis edades a este tipo de animación, éstas son: La edad de oro (1938 a 1945), la edad atómica (1945 a 1956), la edad de plata (1956 a 1970), la edad de bronce (1970 a 1985) y la edad moderna (1985 a la actualidad) (García J., 2016).

Por otro lado, en el ámbito de la animación japonesa, también se crearon figuras heroicas que aún para la cultura occidental son reconocibles, en la isla asiática en los años sesenta, surgió uno de los superhéroes más representativos

de la televisión nipona, *Ultramán*, personaje protagonista,<sup>104</sup> secuela de la serie *Ultra Q*, la cual tenía efectos especiales. *Ultramán* junto con *Kamen Riders*, son considerados los guerreros fieros que combatían a *Godzilla* o *Gamera*,<sup>105</sup> cuando estos últimos dejaron de atormentar al mundo ayudaron a combatir otras amenazas y se convirtieron en héroes también.<sup>106</sup>



---

<sup>104</sup> Personaje creado por Eiji Tsuburaya, el programa fue producido por Tsuburaya Productions y fue emitido por el Tokyo Broadcasting System (TBS) del 17 de julio de 1966 al 9 de abril de 1967 con un total de 39 episodios, además de una pre-introducción especial que se emitió el 10 de julio de 1966. Más adelante a mediados de los 70, en México por XHGC, Canal 5, apareció la segunda versión de *Ultramán*, este era prácticamente igual al anterior pero con otro grabado diferente en su cuerpo, el cual parecía ser un traje de neopreno terminado en colores plata y rojo, colores que caracterizaron a la mayoría de los ultras (así se les llamaba a los nativos del planeta Ultra). Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/espectaculos/cine/2016/08/10/ultraman-el-heroe-japones-regresa-mexico> Consultado el 25 de octubre de 2016 a las 20:27 hrs.

<sup>105</sup> Es una tortuga voladora gigante producida los estudios Daiei, quienes no alcanzaron mucho éxito, sin embargo idearon a este monstruo como contrapartida de Godzilla, debido a la popularidad alcanzada por la creación de Tōhō con el rey de los monstruos. Apareció por primera vez en la película: *Daikaiju Gamera* en 1965, la cual fue creada en blanco y negro de manera intencional, pese a que por aquel entonces ya se disponía de color en los televisores, para dar énfasis al motivo de su creación: rivalizar el éxito de Godzilla. La productora japonesa Daiei nunca ocultó que lanzaron esta película para dicho fin. **SHARP J.** (2011). *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, The Scarecrow Press, United Kingdom, p. 48. Disponible en: [https://books.google.es/books?id=oAYsyZRRqzC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_su\\_mmary\\_r&cad=0#v=onepage&q=gamera&f=false](https://books.google.es/books?id=oAYsyZRRqzC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_su_mmary_r&cad=0#v=onepage&q=gamera&f=false) Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 13:33 hrs.

<sup>106</sup> Es un Enorme dinosaurio mutante japonés, quien genera y salva del caos a Japón y el mundo; por lo que es muchas veces considerado como antihéroe, el cual ha protagonizado numerosas películas y se ha convertido en uno de los personajes cinematográficos más conocidos del mundo. Apareció en pantalla por primera vez en 1954 en la película *Godzilla* producida por los estudios Tōhō, ha aparecido en 28 películas japonesas hasta la fecha, se cree que los estudios lo crearon como una representación del miedo que sintió Japón después del bombardeo atómico sufrido en la Segunda Guerra Mundial a manos de Estados Unidos. **RAGONE A.** (2014). *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters*, Chronicle, San Francisco, p. 28.

Considerado como el más antiguo superhéroe nipón, se encuentra *Ogon Batto* (Murciélago dorado), creado por Takeo Nagamatsu en 1931, el cual debutó originalmente en el *Kamishibai* (Teatro de papel), se considera fue precursor de la



creación de superhéroes posteriores, incluso de los personajes de cómics norteamericanos como *Superman* (1938) y *Batman* (1939) (Clements, 2007, p. 113).

Entre los superhéroes más representativos que surgieron entre 1950 y 1980 podemos destacar a: *Kekko Kamen* (Go Nagai, 1972), *Wingman* (Masakazu Katsura, 1983) y *Baoh* (Hirohiko Araki, 1984) (Clements, 2007, p. 4, 60, 61, 157 y 926).

Sin embargo, programas como *Gatchaman* de 1972, serie de *anime* producida por la *Tatsunoko Productions*,<sup>107</sup> que trata las aventuras de cinco jóvenes que defienden a la tierra de las amenazas del espacio exterior, consta de 105 episodios, de los cuales se han hecho varias adaptaciones en occidente, como *Comando G* y *Fuerza G* (A.N.N., 2016).



Cabe destacar de esta serie la presencia de un niño en el quinteto de superhéroes, el chico se llama Keyop y representaba a una golondrina, este personaje es un pequeño valiente, el miembro más joven del equipo, pero a la vez el más ágil. Suele encargarse de desactivar las computadoras enemigas de los *mechas* (robots gigantes), sin embargo recibe menos respeto que otros integrantes, lo cual lo lleva a arriesgarse para demostrar su capacidad, situación

<sup>107</sup> Compañía de animación japonesa fundada en 1962 por el legendario pionero en anime Tatsuo Yoshida junto con sus hermanos Kenji y Toyaharu. Sitio oficial disponible en: <http://www.tatsunoko.co.jp/company> Consultado el 27 de octubre de 2016 a las 10:57 hrs.

poco presente en la categoría de superhéroes, por lo menos en la animación estadounidense, sin embargo es más frecuente en la animación japonesa, punto en el que se volverá más adelante.

También está *Mazinger Z*, serie de manga adaptada al anime creada por el dibujante y guionista japonés Gō Nagai, fue el primer robot gigante tripulado por un protagonista marcando las bases del género mecha, a partir del cual surgieron numerosas series de temática similar, como: *Voltron*, *Macross* o *Robotech*, *Transformers* y *Evangelion* (Jiménez, 2012).



Otra franquicia televisiva importante fue *Metal heroes*, una de las tres principales producida por *Toei*, sus protagonistas suelen ser personas que se transforman en androides, cyborgs, o personas que adquieren armadura, según la temporada. La franquicia consta de dieciséis temporadas. La primera de

las temporadas se estrenó en 1982 y la última concluyó en 1999 (Shini, 2016).

Algunos otros personajes heroicos de anime más recientes son: Son Goku (Dragon Ball), Monkey D. Luffy y Nami (One Piece), Conan Edogawa y Ran Mori (Detective Conan), Usagi Tsukino (Sailor Moon), Candy (Candy Candy); entre algunos de las series más exitosas en los últimos años están: *Tigger and Bunny* (2011), *Zetman* (2012), *Samurai Flamenco* (2013) *Gatchaman Crowds*, (2013), *One Punch Man* (2015), *Boku No Hero Academia* (2016) y *Concrete Revolution* (2016) y el manga *Ratman* (2013), los cuales se han colocado en el gusto y consumo de admiradores a nivel global (Clements, 2007).



Cabe destacar un aspecto peculiar dentro de la industria del *anime* japonés, resalta la fuerte presencia de heroínas dentro de las historias, no es cuestión de la presente investigación ahondar en este caso, sin embargo es necesario puntualizar este tipo de diferencias.<sup>108</sup>



A mediados del siglo pasado apareció un tipo diferente de superhéroes, el cual suele ser utilizado en películas de serie B o Z<sup>109</sup> e intenta copiar de forma intencional a los famosos superhéroes del cine de Hollywood, algunas veces se

---

<sup>108</sup> Se presenta un análisis más completo sobre dicho tema en la tesis para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación, presentada por Jessica Janet Cruz Sánchez, El papel de las heroínas en el cine de animación del japonés Hayao Miyazaki : estudio de caso del viaje de Chihiro (2001) y El castillo vagabundo (2004), del año 2009 de la F.C.P. y S. de la U.N.A.M.; asesor José Armando Vázquez Puga, Disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2009/febrero/0640138/Index.html> Consultada 15 de septiembre de 2015 a las 10:32 hrs.

<sup>109</sup> El *cine B* o *cine serie B* es un tipo de cine comercial de bajo presupuesto. En su uso original, durante la Edad de oro de Hollywood, el término identificaba con mayor precisión a una película destinada a ser distribuida sin publicidad como parte de una doble función. Más adelante se empleó como respuesta de los estudios de Hollywood a la caída de audiencia experimentada durante la Gran Depresión, después del crack económico que sufrió Estados Unidos en 1929. El término connota la percepción negativa que el público general tenía hacia este cine; el cual se consideraba inferior, al punto de ser ignorado por los críticos. Este término es empleado no sólo para referir a las películas norteamericanas, sino también para producciones de otros países que reúnen las mismas características. Dentro de esta clasificación existe un subgénero del cine B: el cine Z, a fines de la década de 1950, que tenía un presupuesto aún más miserable y una edición peor que su antecesor. ALLEN, R. y Gomery D. (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*, Paidós, Barcelona, p. 145.

utilizan nombres parecidos y casi las mismas portadas que en sus originales, es el caso de: *Supaidaman*<sup>110</sup> (en Japón) o *Supermen Dönüyor*<sup>111</sup> (en Turquía) (Rodríguez, 2016).

También existieron ocasiones en las que realmente se intentó hacer superhéroes con personalidad propia y estilo, sin embargo se terminaba utilizando la misma fórmula sin ninguna novedad, como por ejemplo: *Lastikman* y *Gagamboy* (de Filipinas).<sup>112</sup> Fenómeno que habla del intercambio e influencia cultural intercontinental que ya se hacía notar desde esa época, no sólo en cuanto a figuras heroicas, se trata de la necesidad de las sociedades por adoptar y adaptar a sus realidades con propios recursos aquellos personajes o productos culturales extranjeros.



Distinta vertiente de los superhéroes surgió como enmascarados japoneses, muchos de ellos con poderes adquiridos mediante la ciencia; talvez de que sus superhéroes no pueden ser iguales a los de occidente, deciden explotar uno de sus mayores recursos ancestrales, las artes marciales, acompañadas de algún poder o arma especial; generalmente estos superhéroes van enmascarados para ocultar su identidad real, pero no mucho para que el público sepa de quien se trata.

<sup>110</sup>Primeros minutos de la serie japonesa disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=me-wMZeKck4> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 15:31 hrs.

<sup>111</sup>Primeros minutos de la serie japonesa disponible en: <https://youtu.be/p9ol7Fd3Uec> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 15:45 hrs.

<sup>112</sup> Parte de un episodio de dichas series disponible en: <https://youtu.be/iiABbXqrRnI> (*Lastikman*) <https://youtu.be/leHDZVCf1nE> (*Gagamboy*) Consultadas el 26 de octubre de 2016 a las 15:39 hrs.

Se presume que este tipo de superhéroes provienen de las historias de *wuxia*,<sup>113</sup> en que los protagonistas tenían habilidades especiales en el manejo de las artes marciales en su luchaban contra el mal. Actualmente dentro de las historias estas habilidades especiales son dadas a los personajes por mutaciones o programas informáticos, como: *Kato* en *Green Hornet*, interpretado por Bruce Lee (1940-1973) en la serie de TV de la década de los sesenta y Jay Chou en la película *The Green Hornet* de 2011 (Gyubaro, 2012). Esta versión de superhéroe es la más desarrollada en el país asiático, ya que incluso ha sido retomada por el cine occidental.



---

<sup>113</sup>Su significado literal en chino es: "caballeros de las artes marciales" o "héroes de las artes marciales", es un género distintivo de la literatura, la televisión y el cine chinos, se podría suponer que se extendió por todo el continente asiático hasta llegar a Japón, pues la tradición del *bushidō* entre los samurái comparte ciertos aspectos con la filosofía marcial china del *xia*. SIMA Q. (2016). *A Definition of Wuxia and Xia*, disponible en: <http://www.heroic-cinema.com/eric/xia.html> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 15:50 hrs.

Todo lo anterior atestigua un precedente de un fenómeno muy peculiar que continua hasta nuestros días, se trata del llamado *crossover* *ficcional*,<sup>114</sup> por mencionar alguno de la gran cantidad que existen, se presenta entre *Spiderman* y *Black Rider*, dos de los héroes más icónicos del mundo, aunque de hemisferios opuestos, recordemos que estos *crossovers* suelen ser comunes en videojuegos, *cómics* y *anime* como el realizado por Los Vengadores y Shingeki no Kyoujin en el 2004 (Vélez, 2014).



Con lo anterior se muestra que los contenidos del *anime* son variados y no se encuentran casados con la cultura de la que proceden, muy al contrario es una fusión de entre una de las civilizaciones más antiguas del mundo con la contemporaneidad, en la cual se hace manifiesta la necesidad de crear héroes que reflejen las aspiraciones y valores de su sociedad.

En una entrevista al cineasta Guillermo del Toro, director de las dos adaptaciones cinematográficas de *Hellboy*, afirma: “El mundo necesita una nueva mitología y ésta es la de los superhéroes... Hay una demanda de una mitología fresca y aceptable para los jóvenes. El superhéroe representa al Aquiles, al Héctor de nuestros días” (EFE Agencia de Noticias, 2008).

Más adelante se hará énfasis en las características del héroe en el *anime*, no obstante, se concluye este apartado con una de las acepciones más recientes del héroe en oriente, a partir de la cual se podrán realizar inferencias posteriores.

---

<sup>114</sup> Refiere a cuando dos o más personajes, historias, entornos, universos o medios ficticios, por lo demás separados, se encuentran e interaccionan entre ellos. En el caso de la animación refiere la aparición de un personaje de una serie, película, juego, etc, en una serie totalmente distinta. Insertándolo a la historia aunque el personaje sea totalmente distinto y ajeno al universo al que es incluido, todo esto dentro de una misma historia o episodio, a pesar de que pertenezcan a distintas compañías editoriales a nivel mundial, para lo cual se realizan convenios.

### 2.2.1 De la Modernidad a la Posmodernidad.

*“El cambio tiene modos privilegiados de manifestación: la evolución, lenta pausada, la revolución trote y salto cuántico. Asistimos al Crepúsculo del futuro [...] vivimos la crisis de las ideas y creencias básicas que han movido a los hombres desde hace más de dos siglos.”*  
(Paz, 1990).

En el apartado anterior, además de describir los tipos de héroes a través del tiempo hasta llegar a la época moderna, también se abordaron parcialmente algunos periodos históricos, sin embargo, la *modernidad*, es el estadio del cual se parte para continuar con la descripción del héroe y la aparición de éste, en algunas de las producciones cinematográficas contemporáneas más representativas, dentro de lo que algunos autores denominan *posmodernidad*, para ubicar el escenario histórico actual.

Es pertinente aclarar que existe un controversial debate sobre la transición de la *modernidad* a la *posmodernidad*, pues para algunos autores esta última no se trata más que la extensión de la anterior, otros en cambio hablan de una etapa que se encuentra en medio de estas dos, la época *contemporánea*. No obstante, en este trabajo de investigación, sólo se analizan la *modernidad* y la *posmodernidad*, pues la comparación de ambas épocas permite identificar sus principios y diferencias, a partir de las cuales se establecen las características del héroe en la *posmodernidad*.

Surgido en los 80's el debate sobre la posmodernidad se caracterizó por estar cargado de una dimensión altamente crítica y negativa del pasado, la cual abarcó diferentes disciplinas y corrientes. El debate modernidad-posmodernidad nació en respuesta a una época donde la constante mutación de referencias debilitó las verdades absolutas y proyectaron el futuro como una imprecisión histórica.

En la modernidad se mantuvo la visión de un presente estable con miras hacia un progreso enmarcado por el desarrollo de las sociedades industriales, sin

embargo, esta visión se fue distorsionando a medida que los avances tecnológicos comenzaron a generar cambios drásticos en las sociedades.

Aunque no es motivo de este estudio referir las fechas precisas y acontecimientos concretos, del inicio y conclusión de cada etapa, si es necesario presentar al menos una aproximación general de lo que para algunos historiadores consiste tal división y así inferir los principios básicos que enmarcan a cada época.

En el cuadro que sigue a continuación se presenta una línea del tiempo,<sup>115</sup> en la cual se plasman los acontecimientos que marcaron la transición entre cada periodo según algunos historiadores. Pese a que se trata de circunscribir cada etapa a un lapso específico, es pertinente mencionar que puede variar la fecha en la que se establece cada corte según los autores consultados, pues resulta complejo definir, el o los momentos exactos que enmarcan a la *posmodernidad*.

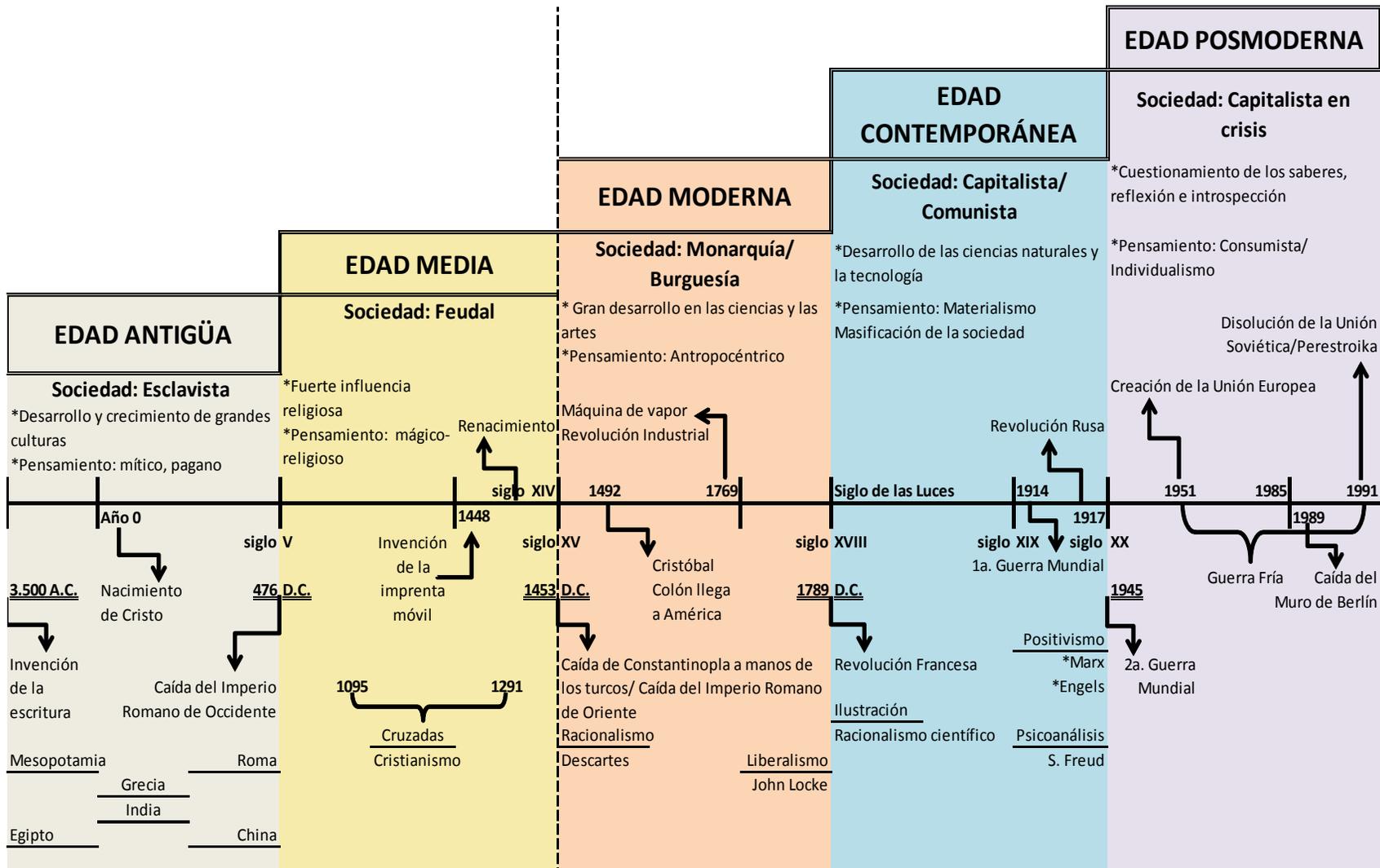
Como se aprecia, cada periodo histórico se distingue por presentar cambios en las formas de organización social, pero sobretodo en sus creencias y valores. Muchos historiadores reducen estas revoluciones a cambios de marco institucional, donde la racionalidad como criterio y su estructura no sufren cambios, sólo mutan los valores e instituciones sociales, mismas que se adaptan a las innovaciones y fenómenos culturales.

En primer instancia, es necesario partir de los principios regentes de la *modernidad*, para continuar con la descripción de lo *posmoderno*, ya que es justo de la oposición entre estos dos periodos que cada cual adquiere significado.

---

<sup>115</sup> Dicha línea se elaboró y modificó basada principalmente en las siguientes páginas, disponibles en: <https://www.wdl.org/es/sets/world-history/timeline/#28>, <http://investigacion10agbrielaespinosa.blogspot.mx/p/historia-de-la-pedagogia.html>, <https://eshistoriamoderna.wordpress.com/2013/04/21/1/>, Consultadas el 24 de mayo de 2016 a las 11:32 hrs.

## Línea del tiempo



Abordar la transición entre los últimos dos períodos es lo que compete al presente segmento, sin embargo es prioritario comenzar establecer el origen y características de la época moderna.

Una de las ideas que incentivó la *modernidad*, fue el *racionalismo*, mismo que nació con Descartes en el s. XVII, siendo fundamental para el desarrollo de la humanidad, pues cada descubrimiento científico sirvió de eslabón en la construcción de la confianza del hombre en la razón, en un intento de éste por comprender con precisión matemática y rigor científico a la naturaleza, no obstante este acercamiento para descifrar la realidad, pronto se transformó en una condición de dominio y devaluación de hombre mismo y su entorno como se desarrolla más adelante.

Dentro de la obra del filósofo y sociólogo alemán Jürgen Habermas, *Ciencia y técnica como "ideología"*, señala que Max Weber fue el primero en introducir el concepto de racionalidad, para definir la forma del pensamiento propio de la actividad económica capitalista, donde impera el derecho privado burgués y la autoridad burocrática (Habermas, 1999, p. 125), con lo anterior, se describe al *racionalismo* como medio de institucionalización del progreso a través del estado y otras instituciones sociales como características de la época moderna.

Así se erige el capitalismo como el sistema económico de la modernidad, un mecanismo estratégico para controlar los ámbitos social y cultural a través del dominio político-económico. Su subsistencia depende de la autorregulación e instauración, de lo que Habermas define como *marco institucional*, el cual refiere como la escala de valores, normas y sanciones establecidas socialmente reconocidas que dictan el comportamiento de los sujetos a través de *subsistemas*.<sup>116</sup>

---

<sup>116</sup> Habermas distingue dos niveles en la integración social; el *marco institucional*, que se aboca al mundo socio-cultural de la vida, es decir, normas que dirigen las interacciones lingüísticamente mediadas, y los subsistemas de acción racional con recto a fines como son: el sistema económico, el aparato estatal, las familias o el parentesco, los cuales están insertos a dicho marco (HABERMAS, 1999, p. 71).

Como lo establece el escritor y filósofo argentino, Nicolás Casullo (1944-2008), en su obra *El debate modernidad pos-modernidad*, en la cual realizó la compilación de autores como: Marshall Berman, Perry Anderson, Jürgen Habermas, J. F. Lyotard, entre otros, desde la perspectiva latinoamericana donde los cambios sociales se ven a través de las historias de violencia estelarizadas por la conquista hispanoportuguesa, resulta de cierta particularidad el despunte y asimilación de lo moderno, a diferencia de los países ya establecidos política, económica y militarmente para ese punto, cuestión que no es preciso considerar para dicho estudio, sin embargo es necesario mencionar para .

La *modernidad* presentó a la razón como fundamento de los valores, saberes y certezas, basado en la fe en el progreso tecnoindustrial, sin embargo fue dejando evidencia de permanentes contrariedades económicas, pues es justo este progreso inequitativo el que agudizó las diferencias entre las clases sociales.

No sorprende que el capitalismo sea en la historia universal la primera forma de producción que ha institucionalizado un crecimiento económico autorregulado (Habermas, 1999, p. 74). Es decir, ha creado un mecanismo político y económico para garantizar la extensión de los subsistemas de acción racional, con ello, socava la superioridad tradicional del marco institucional frente a las fuerzas productivas.

En la *modernidad*, conceptos, emociones, experiencias, sensaciones e incluso la información tienen un valor de cambio, determinado por su funcionalidad y eficacia, dicho de otro modo, se han vuelto mercancía regida por las leyes de la oferta y demanda del mercado global.

El consumo de productos y servicios crece de manera exponencial en las sociedades modernas, poniendo de manifiesto la dependencia de la sociedad a la compra masiva de productos perecederos. El llamado *consumismo*<sup>117</sup> revela el

---

<sup>117</sup> El término *consumismo* se emplea para referirse tanto a la acumulación, compra o consumo a gran escala de bienes y servicios considerados no esenciales, característica ineludible de las sociedades capitalistas contemporáneas, generalmente es asociado con los ideales utópicos del *liberalismo económico* tenían sustento en el desarrollo agrícola industrial que prometía otorgarle a

sometimiento de los asentamientos urbanos a la tecnología, pues principalmente en dichas zonas los servicios básicos para las viviendas como el drenaje, la luz eléctrica, pavimentación, entre otros, son indispensables para el habitante; incluso en las zonas rurales cada vez es más marcada la instauración de dichos servicios, los cuales han sido manejados como sinónimo de “progreso y bienestar”.

Dentro de lo que es la modernidad, el consumo es el rito y el ritmo de la vida contemporánea, “es, por antonomasia, la arena en donde la cultura es motivo de disputas y remodelaciones”, donde los bienes e incluso las emociones “son aquellos objetos cuya deseabilidad depende del papel que desempeñan dentro de un sistema simbólico” (Gell, 1991, p. 143-175).

Por esa razón la invención científico-tecnológica, se convierte en la principal apología del capitalismo, propiciando el distanciamiento y rechazo a las tradiciones culturales, pues los rituales y creencias religiosas carecen de fundamentos racionales tangibles, por ende la obtención de bienes materiales a partir de principios lógicos demostrables (leyes), son por excelencia los fines únicos de la *modernidad*, época donde prevalece la industrialización del trabajo, la urbanización y la tecnificación de las relaciones sociales, entre otros aspectos.

Con la apertura del mercado, se augura a las sociedades menos desarrolladas o llamadas “tercer mundistas”, la promesa de un mejor porvenir, ahora, la salvación y bienestar ya no proviene de Dios ni es mandato divino, no descende sino que es producto del trabajo del hombre, es hacia al frente con miras al futuro.

Como bien lo señala el sociólogo alemán, la racionalidad como forma de pensamiento, así como la técnica, la ciencia y la tecnología, sirven a fines prácticos, los cuales podrían considerarse benéficos para el desarrollo humano, es el caso del hombre primitivo, para quien el dominio de la naturaleza fue crucial para su supervivencia.

---

las nacionales su absoluta soberanía, igualdad y distribución equitativa de las riquezas. **BERMEJO**, 2005, p.21.

Habermas va más allá en su reflexión y señala:

“...en lugar de tratar a la naturaleza como objeto de una disposición posible, se la podría considerar como el interlocutor en una posible interacción. En vez de la naturaleza explotada cabe buscar a la naturaleza fraternal [...] La subjetividad de la naturaleza, todavía encadenada, no podrá ser liberada hasta que la comunicación de los hombres entre sí no se vea libre de dominio. [...] Sólo cuando los hombres comunicaran sin coacciones y cada uno pudiera reconocerse en el otro, como un sujeto y no sólo, como quería el idealismo alemán, reconocerla como lo otro de sí, sino reconocerse en ella como en otro sujeto” (Habermas, 1999, p. 62-63).

En esta reflexión se encuentra resumida la relación que el hombre ancestral sostenía con la naturaleza, la raíz de sus sociedades tradicionales<sup>118</sup> yacía en la interacción equilibrada entre sujeto y naturaleza, no prevalecía ningún tipo de potestad entre ellas, pues su marco institucional y fundamento, representado por las interpretaciones míticas, religiosa o metafísicas, resultaban irrefutables. Sólo en la modernidad se cuestionan dichas creencias y se asume la relación hombre-entorno en un marco de dominio-explotación.

En la modernidad la explotación de la naturaleza para el abastecimiento de sus sociedades, implica el convencimiento de percibir a la fauna y flora como objetos, de los que sin medida se puede disponer para lograr el fin primordial de la supervivencia, la producción y la expansión de la urbanidad o “civilización” dentro de aquellas comunidades tradicionales, consideradas “primitivas”.

“El umbral de la modernización se cruza, una vez que las *culturas superiores* están asentadas sobre la base de una técnica relativamente desarrollada y de una organización del proceso de producción social, basada en la división del trabajo, que hace posible la obtención de un excedente por encima de la satisfacción de las necesidades inmediatas y elementales. Y deben precisamente su existencia a la solución del problema que sólo se

---

<sup>118</sup> Este término es empleado para referirse a los sistemas sociales que responden a los criterios de las culturas superiores o civilizaciones. Se distinguen de formas sociales más primitivas: 1) por la existencia de un poder central (organización estatal del dominio frente a la organización por parentesco); 2) por la división de la sociedad en clases socioeconómicas (distribución de las cargas y compensaciones sociales entre los individuos según su pertenencia a las distintas clases y no según las relaciones de parentesco); 3) por el hecho de que está en vigor algún tipo de cosmovisión central (mito, religión superior) que cumple la función de una legitimación eficaz del dominio (**HABERMAS**, 1999, p. 72-73).

plantea con la producción de un excedente; es decir, el de la distribución de forma desigual, y sin embargo legítima, de la riqueza y del trabajo según criterios distintos que los que ofrece el sistema de parentesco” (Habermas, 1999, p. 72-73).

A diferencia de las sociedades tradicionales en las cuales sólo se toma lo necesario para la subsistencia, en las sociedades modernas existe un excedente en la producción, lo que conlleva la acumulación y distribución de la riqueza, ejercicio poco equilibrado sin embargo legítimo, resultando en el principal motivo del desencantamiento de los más bajos estratos sociales, a la promesa del bienestar social igualitario que aseguraba el progreso, pues éste sólo llega a ciertos sectores de la población.

Por su parte, en el ámbito literario, el premio Nobel de Literatura Octavio Paz, en su discurso *La búsqueda del presente* (1990), plantea que existe una relación innegable entre el lenguaje y las naciones, pues cada discurso surge del periodo histórico temporal, en el cual convergen tanto el origen de las culturas antiguas, como el instante más vigente de las sociedades contemporáneas, así, cada país resulta una mezcla inigualable de historia y actualidad.

El escritor mexicano se autodenomina producto de la transición de dos épocas, la primera en la cual transcurre su infancia y:

“...el tiempo era elástico; el espacio, giratorio. Mejor dicho: todos los tiempos, reales o imaginarios, eran ahora mismo; el espacio, a su vez, se transformaba sin cesar; allá era aquí; todo era aquí [...] El mundo era ilimitado, y, no obstante, siempre al alcance de la mano; el tiempo era una sustancia maleable y un presente sin fisuras”; la segunda en su juventud, donde según sus palabras se rompió el encanto “Me sentí, literalmente, desalojado del presente. Desde entonces el tiempo comenzó a fracturarse más y más. Y el espacio, los espacios. [...] Mi ahora se disgregó: el verdadero tiempo estaba en otra parte. [...] Decir que hemos sido expulsados del presente puede parecer una paradoja. No: es una experiencia que todos hemos sentido alguna vez [...] La búsqueda del presente no es la búsqueda del edén terrestre ni de la eternidad sin fechas: es la búsqueda de la realidad real [...] Buscaba la puerta de entrada al presente; quería ser de mi tiempo y de mi siglo” (Paz, 1990, p. 5-6).

Con lo anterior el ensayista descubre su intención de ser un poeta moderno, posteriormente reflexiona sobre la modernidad:

“¿Qué es la modernidad? Ante todo, es un término equívoco: hay tantas modernidades como sociedades. Cada una tiene la suya. Su significado es incierto y arbitrario [...] La modernidad es una palabra en busca de su significado: ¿es una idea, un espejismo o un momento de la historia? ¿Somos hijos de la modernidad o ella es nuestra creación? Nadie lo sabe a ciencia cierta. Poco importa: la seguimos, la perseguimos. Para mí, en aquellos años, la modernidad se confundía con el presente o, más bien, lo producía: el presente era su flor extrema y última [...] La modernidad ha sido una pasión universal. Desde 1850 ha sido nuestra diosa y nuestro demonio. En los últimos años se ha pretendido exorcizarla y se habla mucho de la “postmodernidad”. ¿Pero qué es la posmodernidad sino una modernidad aún más moderna?” (Paz, 1990, p. 7).

En el caso de los países latinoamericanos como México, Paz señala, “la búsqueda de la modernidad nos llevó a descubrir nuestra antigüedad, el rostro oculto de la nación. Inesperada lección histórica que no sé si todos han aprendido: entre tradición y modernidad hay un puente. Aisladas, las tradiciones se petrifican y las modernidades se volatilizan; en conjunción, una anima a la otra y la otra le responde dándole peso y gravedad” (Paz, 1990, p. 8).

Como hemos visto, a lo largo del s. XIX la sociedad sufrió cambios económicos, sociales y políticos, sobre todo en el ámbito de los descubrimientos científicos y tecnológicos, mismos permearon en la vida cotidiana y las relaciones humanas, así como la forma de percibir al entorno. Pero fue “a partir de la Segunda Guerra Mundial, cuando aparecen las nuevas tecnologías y las sociedades contemporáneas entran en una crisis que se manifiesta en todos los sentidos e implica un cúmulo cambios en las estructuras de las prácticas modernistas” (Espinosa, 2010).

Pero ¿cómo es que se llegó a plantear el término de *posmodernidad*? De la crisis de la *modernidad*<sup>119</sup> como un sentir manifestado por las sociedades

---

<sup>119</sup> Dicha crisis, parte de los principios y expectativas que auguraba la modernidad, este orden económico, político y social, justificaba el progreso basado en el mercantilismo, soberanía absoluta de los estados y la justa distribución de la riqueza, tomando como base la división social del trabajo, y con ello la aparición de la clases obrera y burguesa a fin de desarrollar las industrias.

capitalistas, las cuales se encuentran aún hoy en una fase crítica aunque todavía funcional dentro de este sistema económico-político globalizado.

El llamado “Proyecto de las Luces” (Lyotard, 1987, p. 12) que tuvo auge en décadas pasadas, resultó un proyecto inconcluso, debido a que las leyes físicas, convenciones sociales, hechos históricos y discursos se vuelven obsoletos, dicho de otro modo, los *metarelatos*<sup>120</sup> entraron en crisis.

Actualmente se ha homogeneizado cierto sector de la sociedad a nivel mundial, es el caso de la clase media y alta, las cuales aunque dispares entre sí histórica, geográfica y lingüísticamente, ello no impide que sean capaces de apropiarse de producciones culturales ajenas en espacio y tiempo. Si bien persisten limitantes y determinismos sociales, políticos y económicos, subsiste una especie de correlación e intercambio de contenidos basado en la oposición y afinidad inquebrantable e irreversible gracias a la existencia de la red global de internet.<sup>121</sup>



---

Sin embargo, ese positivismo progresista enfocado en el liberalismo económico y los avances científicos-tecnológicos trajo consigo contradicciones en todos sus niveles sociales, pues agudizó las diferencias materiales y sociales. (BERMAN et. al., 1989, p. 19).

<sup>120</sup> Lyotard se refiere a los metarrelatos “en tanto que la ciencia no se reduce a enunciar regularidades útiles y busca lo verdadero, debe legitimar sus reglas del juego. Es entonces cuando mantiene su propio estatuto un discurso de legitimación [...] al legitimar el saber por medio de un metarrelato que implica una filosofía de la historia, se está cuestionando la validez de las instituciones que rigen el lazo social: también ellas exigen ser legitimadas.” LYOTARD J. (1991) *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*, Cátedra 2ª Edición, p. 4.

<sup>121</sup> El internet fue desarrollado por Estados Unidos, país que en 1957 habilita la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPA) para establecer su liderazgo en la ciencia y tecnología aplicable al área militar, para 1960, ARPA deseaba crear un sistema de computación que pudiera seguir funcionando después de un desastre o guerra nuclear. Este sistema fue nombrado ARPANET, (Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada), la cual conectaba a investigadores científicos y académicos de estadounidenses, las computadoras de ARPANET fueron instaladas en universidades norteamericanas, la Internet pasó de un proyecto experimental militar a una herramienta de comunicación para científicos. En 1970 ARPANET realiza su primer conexión a través de todo el país instalada por AT&T entre la Universidad de California, Los Ángeles (UCLA) y la empresa Bolt Beranek and Newman, Inc. (BBN); ya para 1972 se envía el primer correo electrónico (mail) por Ray Tomlinson en BBN. El símbolo @ es escogido para significar “en”. Pero no fue hasta 1973, que se logra la primera conexión de ARPANET fuera de los Estados Unidos fue establecida con NORSAR en Noruega en 1973, poco antes de conectarse con la Universidad Colegio de Londres (Inglaterra). CASTELLS M. (2001). *Internet y la Sociedad Red*, Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). 2001, publicado el 15 de junio de 2002. Disponible en:

La aparición de este sistema global cibernético, dio pie a la difusión de información en distintas plataformas, ahora todo individuo que tenga acceso a este tipo de tecnologías, puede publicar e ingresar a dichos contenidos desde cualquier parte del mundo, con ello el alcance comunicativo del hombre se ha expandido del área local a la global, cabe mencionar que sólo el 43.3%<sup>122</sup> de la población mundial cuenta con acceso a internet, lo que resume la llamada “brecha digital”<sup>123</sup>, cuando se habla de que sólo ciertos sectores de la sociedad aún se encuentran rezagados en la implementación de estas tecnologías.

Muchos consideran que “el impacto de Internet en lo relativo a la propagación de la información equivale a la invención de la imprenta por parte de Gutengerg, gracias a la cual la impresión y la propagación de la información fue mil veces más barata de lo que había sido hasta la fecha” (Goldsmith, 2000). Incluso hay quienes consideran que “[...] la comunicación a través de Internet

---

<http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf> Consultado el 12 de Octubre de 2016 a las 12:34 hrs.

<sup>122</sup> Según el informe de Medición de la Sociedad de la Información, texto publicado en 2015 por la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (UIT), revela que unos 3.200 millones de personas a nivel mundial, tienen acceso a Internet. Asimismo, más del 95% de la población mundial puede recibir una señal móvil. En los países desarrollados, el 81,3% de los hogares disponen ahora de acceso a Internet, en comparación con el 34,1% de los hogares en los países en desarrollo y apenas el 6,7% en los 48 países que figuran en la lista de países menos adelantados (PMA). **EFE** (2015). *Un 43% de la población tiene acceso a internet*, en 20 min. Edición España, disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/2617410/0/poblacion-mundial/acceso-internet/informe-medicion-sociedad-informacion/#xtor=AD-15&xts=467263> Consultado el 10 de Octubre de 2016 a las 11:34 hrs. En el caso de México, según el INEGI, los datos arrojados en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), misma que se levantó por primera vez en 2015, a nivel nacional sólo el 39.2% de los hogares mexicanos cuentan con acceso a internet y los usuarios de teléfono celular conforman un 71.5%, entre los cuales dos de cada tres usuarios cuentan con un teléfono inteligente (Smartphone) publicado el 13 de mayo de 2016, disponible en: [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016\\_0.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf) Consultado el 10 de Octubre de 2016 a las 12:57 hrs.

<sup>123</sup> De acuerdo con Eurostat, el concepto de *brecha digital* se refiere a las desigualdades entre aquellas comunidades que tienen accesibilidad a internet y pueden hacer uso del mismo y las que no (EC, 2014b). Pero en una concepción más amplia, tales desigualdades consideran tanto el desarrollo y acceso a todas las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como a la capacidad para utilizarlas. Concebida en este último sentido, esta brecha no sólo se produce entre países, también entre hogares, regiones, segmentos socioeconómicos y sectores económicos (ALADI, 2003). **RUÍZ W.** (2015). *Desigualdades entre entidades en materia de tecnologías de información y comunicación en México*, en Realidad, datos y espacio. Revista internacional de Estadística y Geografía (INEGI), Edición: Vol.6 Núm.1, Disponible en: [http://www.inegi.org.mx/RDE/rde\\_14/rde\\_14\\_art3.html](http://www.inegi.org.mx/RDE/rde_14/rde_14_art3.html) Consultado el 19 de Octubre de 2016 a las 9:24 hrs.

supone el invento más importante después de la electricidad” (Everett, 2005, p. 24).

Las llamadas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS)<sup>124</sup> constituyen herramientas privilegiadas para el desarrollo de los individuos y de las sociedades al facilitar el manejo de información: crearla, compartirla, modificarla, enriquecerla y transformarla en conocimiento.<sup>125</sup>

En este contexto, sucede la transición de la época moderna a la posmoderna:

“Muy probablemente, estamos al fin de un periodo histórico y al comienzo de otro. ¿Fin o mutación de la Edad Moderna? Es difícil saberlo. De todos modos, el derrumbe de las utopías ha dejado un gran vacío [...] Por primera vez en la historia los hombres viven en una suerte de intemperie espiritual y no, como antes, a la sombra de esos sistemas religiosos y políticos que, simultáneamente, nos oprimían y nos consolaban [...] La nuestra es la primera que se apresta a vivir sin una doctrina metahistórica” (Paz, 1990, p. 10-12).

### **2.2.2 Principios de la posmodernidad.**

Tal vez uno de los primeros en plasmar la ruptura de la modernidad fue el poeta francés Charles Pierre Baudelaire (1821-1867), quien testificó a lo largo de su obra el fracaso del sistema, capturando la fragmentación de las funciones y

---

<sup>124</sup> Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, transmisión, tratamiento y comunicación de la información presentada en diferentes códigos y formatos (texto, imagen, sonido, video, etc.). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, el Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, el cual ha cambiado y redefinido los modos de conocer y relacionarse del hombre.

<sup>125</sup> La importancia de las TIC llevó a que la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información realizada en noviembre de 2005, hiciera un llamado a la Asamblea General de las Naciones Unidas para declarar el 17 de mayo como el Día Mundial de la Sociedad de la Información, celebración que quedó instituida mediante la resolución adoptada en marzo de 2006. En noviembre del mismo año, la Conferencia de Plenipotenciarios de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) decidió extender la celebración para constituir el Día Mundial de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información. Disponible en: <http://www.itu.int/net/wsis/index-es.html> Consultado el 10 de Octubre de 2016 a las 16:55 hrs.

saberes del individuo, dentro de la experiencia efímera del presente sumergida en el tedio de la vida cotidiana carente de sentido e interés en el porvenir (De Azúa, 1999, p. 139).

No fue hasta entrado el siglo XX, que el filósofo francés Jean François Lyotard (1924-1998) en su publicación *La condición posmoderna* (1979), emplea por primera vez el término de *posmodernidad*, para referirse a “la condición del saber en las sociedades más desarrolladas [...] se tiene por postmoderna la incredulidad con respecto a los metarrelatos” (Lyotard, 1987, p. 6), como aquellos discursos que vinculan el saber con el poder y el gobierno.

Para Lyotard, la *posmodernidad* “designa el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado las reglas de juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del s. XIX” (Lyotard, 1987, p. 5), desde entonces dicho concepto ha sido empleado para calificar movimientos artísticos y obras de los últimos años.

El surgimiento de esta nueva corriente de pensamiento se debe a la deslegitimación que sufre el discurso moderno, ya que en el afán de universalizar el conocimiento, la búsqueda de la verdad y razón absolutas, se descubre su improcedencia e incapacidad de abarcar la totalidad, es decir, las excepciones alternancias e imprevistos, las cuales al no tener cabida en el saber convencional, son excluidas, así comienza la pérdida de credibilidad en el razonamiento moderno.

“El posmodernismo no es el fin del modernismo sino su estado naciente, y este estado es constante” (Lyotard, 1987, p. 23). Es decir, se trata de la entrada a una nueva era, una evolución en la percepción y profundidad del pensamiento, la cual muta a la par con el cambio en las realidades culturales de cada una de sus sociedades, todas ellas dentro del marco de la globalidad. Sin embargo, el siglo de las luces dejó un legado de vanguardias, un pensamiento con deseos de unificar lo diferido, pese a que se trata de un estado que se abandona paulatinamente, no deja de hacerse presente, no ha sido superado del todo.

Para Lyotard la posmodernidad no se trata de un momento histórico reaccionario cronológicamente posterior a la modernidad, “ya hemos pagado suficientemente la nostalgia del todo y de lo uno, de la reconciliación del concepto y de lo sensible, de la experiencia transparente y comunicable. Bajo la demanda general de relajamiento y apaciguamiento, nos proponemos masculiar el deseo de recomenzar el terror, cumplir la fantasía de apresar la realidad. La respuesta es: guerra al todo, demos testimonio de lo impresentable, activemos los diferendos, salvemos el honor del nombre” (Lyotard, 1991, p. 26).

El concepto va más allá, pues se apropia la tarea de descubrir y cuestionar la sublime contradicción en cada resquicio de la vida del hombre moderno, desde el ámbito de la cotidianidad hasta el de la estética, la ética y la política; este nuevo periodo apuesta a la revelación de lo imposible, la novedad, a la presentación de la infinidad de universos propios y ajenos, a través de los distintos medios de expresión humanas.

Lo valioso de las expresiones posmodernas radica en que se ubican dentro del acontecer lineal, progresista y escalafonario de la modernidad, escenario en el cual destaca su presencia. La expresión de la diversidad, materializa la necesidad de trasgredir los valores y categorías modernas, como un reclamo a los absolutos establecidos, a la unidad como única forma y vía de progreso. La enunciación de un nuevo pensamiento ante la pérdida de la fe y credibilidad en el tejido social y el orden político-económico. La modernidad trata la hibridación entre la modernidad y el presente más actual, el cual está en constante metamorfosis.

Como movimiento artístico, la obra posmoderna surgió tanto en Europa como en Estados Unidos a mediados de 1970, dentro de este año se gestaron otros movimientos como la transvanguardia italiana,<sup>126</sup> el neoexpresionismo

---

<sup>126</sup> Movimiento artístico italiano surgido en la posmodernidad, el término fue acuñado en 1979 por el crítico italiano Achille Bonito Oliva, para describir a algunos pintores italianos como: Sandro Chia, Horacio de Sosa Cordero, Enzo Cucchi, Francesco Clemente, Nicola De Maria y Mimmo Paladino, entre los más representativos. La transvanguardia teorizaba el regreso del color a la pintura, recurren a temas mitológicos clásicos como el minotauro o el cíclope y a temas heroicos con gran expresividad cromática, después de algunos años de dominación del arte conceptual. Su

alemán,<sup>127</sup> entre otros. Aunque resulta difícil establecer los límites de las primeras manifestaciones posmodernas, sólo se mencionarán sólo algunos de los artistas y parámetros que lo enmarcan.

Dicho movimiento, se caracteriza por su oposición al proyecto del arte moderno, dentro del cual principalmente se rechaza el principio dogmático y excluyente del arte de vanguardia de principios del siglo XX. En cambio se valoran las formas industriales y populares, se propaga la abolición de las barreras entre géneros y se difunde el uso deliberado de la *intertextualidad*.<sup>128</sup>

---

principal influencia viene del Manierismo, así como del Renacimiento y el Barroco. Aunque rechazan la vanguardia, toman elementos de ciertas vanguardias históricas. El artista transvanguardista destaca por su individualismo, al contrario que la vanguardia ellos no quieren influir en la sociedad ni provocar una transformación del arte. **HERRERO J.** (2016). *Transvanguardia italiana: la nueva figuración europea*, en *Témpora Magazine de Historia*, Sevilla. Disponible en: <http://www.temporamagazine.com/transvanguardia-italiana-la-nueva-figuracion-europea/> Consultado el 17 de Octubre de 2016 a las 12:46 hrs.

<sup>127</sup>Movimiento pictórico surgido a finales de los años setenta y principios de los años ochenta en Alemania, está fuertemente vinculado a la *transvanguardia italiana* y la *figuración libre francesa*, este estilo surgió como una reacción contra el *minimalismo* y el *arte conceptual* que predominaron durante los años setenta. El *neoexpresionismo* se caracteriza por su agresividad, sus descarnados temas, la forma en que estos son tratados y el uso de imágenes fácilmente reconocibles como el cuerpo humano, generalmente dibujadas de manera muy burda, se inspira en el expresionismo alemán y sus exponentes: Emil Nolde, Max Beckmann, George Grosz, igualmente se nutren del arte tradicional, especialmente el germánico: Durero, Bruegel, El Bosco, Rembrandt. Al contrario que la transvanguardia italiana, los neoexpresionistas no rompen con el arte de su país inmediatamente anterior a ellos, aceptando como maestros grandes artistas de los setenta como, Joseph Beuys, Nam June Paik o Wolf Vostell. El neoexpresionismo destaca por obras de gran tamaño, con una técnica agresiva: el "dripping", pinceladas gestuales aplicadas violentamente sobre la tela. Generalmente son obras figurativas, aunque sin rechazar la abstracción. Utilizan gamas cromáticas amplias, con intensos contrastes cromáticos. Es el primer movimiento de posguerra alemán que se enfrenta a su propia historia, asumiendo el vacío de la época nazi, a la cual ironizan y ridiculizan (**HERRERO**, 2016).

<sup>128</sup>La *intertextualidad*, es la relación que un texto (oral, escrito, pictórico o audiovisual) mantiene con otros textos (orales, escritos, pictóricos o audiovisuales), ya sean contemporáneos o anteriores; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso. En las palabras de Kristeva Batjín: "... Un descubrimiento que Bajtín es el primero en introducir en la teoría literaria: todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En el lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje se lee, por lo menos, como doble...", basado en el trabajo de Batjín para Genette refiera la *trastextualidad* como: "una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro. Su forma más explícita y literal es la práctica tradicional de la cita (con comillas, con o sin referencia precisa); en una forma menos explícita y menos canónica, el plagio, que es una copia no declarada pero literal; la alusión, es decir, un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones, no perceptible de otro modo." **GENETTE G.** (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid, p. 10.

La *obra posmoderna*, es catalogada como subversiva en sí misma, es un nuevo mundo organizado producto de la invención imaginativa, la cual consciente o inconscientemente se ha apartado de los referentes aprendidos y establecidos socialmente en la modernidad (Lyotard, 1987, p. 109). Por ello, el carácter posmoderno radica en la búsqueda de un nuevo sentido, uno que no esté incrustado en los marcos de lo predecible y ya conocido, en reflejar la ansiedad por el cambio.

En otras palabras, la inventiva es la forma del cambio, “en el cinismo de la innovación se oculta seguramente la desesperación de que ya nada suceda. Pero innovar consiste en hacer como si sucedieran muchas cosas, y en hacer que sucedan” (Lyotard, 1987, p. 109).

Cabe aclarar que mucho tuvo influencia la fabricación y detonación de las bombas atómicas, hechos que representaron para las sociedades occidentales modernas, la materialización de un miedo inminente producto de la incertidumbre producida por la crisis económico-política que amenazaba con el fin del mundo a causa de las dos Guerras Mundiales y la probable detonación de una tercera.

Sin embargo el miedo a la destrucción es tal que permeó las mentes de todos los sectores de la sociedad, una de sus manifestaciones más evidentes son las expresiones artísticas del momento, por ejemplo en el caso de las artes plásticas, como bien señala Mircea Eliade, es el caso de la pintura, la literatura y la música, las cuales muestran significativas transformaciones que van desde la negación de las vanguardias hasta la “deconstrucción del lenguaje” (Eliade, 1992, p. 78), como por ejemplo en el *surrealismo* de André Breton (1896-1966) y el *movimiento pop* de Marcel Duchamp (1887-1968).

Lo anterior comienza por plantear la desaparición del lenguaje artístico pero, al igual que en el relato mítico cosmogónico según Mircea Eliade, ya para los artistas contemporáneos esta muerte y caos del universo artístico, es un escenario indispensable para la creación y la regeneración de nuevas formas y

medios de expresión, visión que coincide con Lyotard en cuanto a la innovación artística.

El proceso creativo del artista podría considerarse el reflejo de sus sociedades, no se trata de un procedimiento unilateral, sino se hallan inmersos en él complejos procesos multifactoriales, dentro de los cuales, la caída y expiración de todos sus elementos es sólo una fase la cual propicia la recreación de un nuevo universo artístico, pues "...son principalmente los artistas los representantes de las verdaderas fuerzas creadoras de una civilización o de una sociedad. Por su creación, los artistas anticipan lo que sucederá —a veces una o dos generaciones más tarde— en los demás sectores de la vida social y cultural" (Eliade, 1992, p. 79).

Las vanguardias modernistas promulgaban revolucionar la sociedad por medio del arte, eran un medio para la crítica y la expresión, en este sentido la posmodernidad también hizo mella, desencantada por aquel arte revolucionario, promulgó un arte en el cual todo estaba permitido y era accesible a todo el mundo.

"Los manifiestos rimbombantes de principios de siglo, las grandes provocaciones ya no se llevan. Agotamiento de las vanguardias; ello no significa que el arte haya muerto, que los artistas hayan perdido la imaginación, ni que las obras más interesantes se han desplazado, ya no buscan la invención de lenguajes de ruptura, son más bien 'subjetivas', artesanales u obsesivas y abandonan la búsqueda pura de lo nuevo; la revolución permanente ya no encuentra su modelo en el arte" (Lipovetsky, 1998, p. 48).

No es casualidad que tanto la sociedad como sus artistas de cuando en cuando deciden volver a sus orígenes y retomar la simplicidad de sus formas, con el fin a veces imprevisto de crear nuevos cimientos, fundamentos para la edificación de nuevas perspectivas. Dice el pintor y escultor alemán Anselm Kiefer, nacido en 1945, en una entrevista con el curador de la muestra, Jean-Michel Bouhours, curador en Jefe del Departamento de Colecciones Modernas del Pompidou: "Mi concepción del tiempo es que cuanto más nos remontamos al

pasado, más avanzamos hacia el futuro. Es un movimiento dual, contradictorio, que hace que el tiempo se expanda” (Artishok, 2016).

En el ámbito literario, algunos autores como los escritores estadounidenses: Paul Auster, Thomas Pynchon, Don DeLillo; el alemán Winfried G. Sebald, la italiana Susanna Tamaro, el francés, Michel Houellebecq, Ariel Garaffo y Juan Manuel Tucky, J. G. Ballard, entre muchos otros más. Son quienes desarrollaron una mimesis realista de lo posmoderno como producto de la consideración del mundo como un problema ontológico, donde existe una nueva configuración y tratamiento del narrador, los personajes y el lector. Dentro de sus historias persiste el manejo de varios planos temporales, también se utilizan recursos como: la parodia, la metaficción,<sup>129</sup> el *pastiche*,<sup>130</sup> la alegoría, el hedonismo,<sup>131</sup> el uso de varias voces narrativas y el fin de la utopía como principal oposición al final feliz como triunfo del bien.

En otros campos de conocimiento, algunos de los exponentes más representativos de la *posmodernidad* son: el historiador, psicólogo, teórico social y filósofo, Michel Foucault (1962-1984), el filósofo francés, Jean F. Lyotard (1924-1998), el filósofo y sociólogo francés, Jean Baudrillard (1929-2007), el filósofo y psicoanalista, Cornelius Castoriadis (1922-1997), el filósofo y sociólogo Gilles Lipovetsky (1944), entre los más importantes.

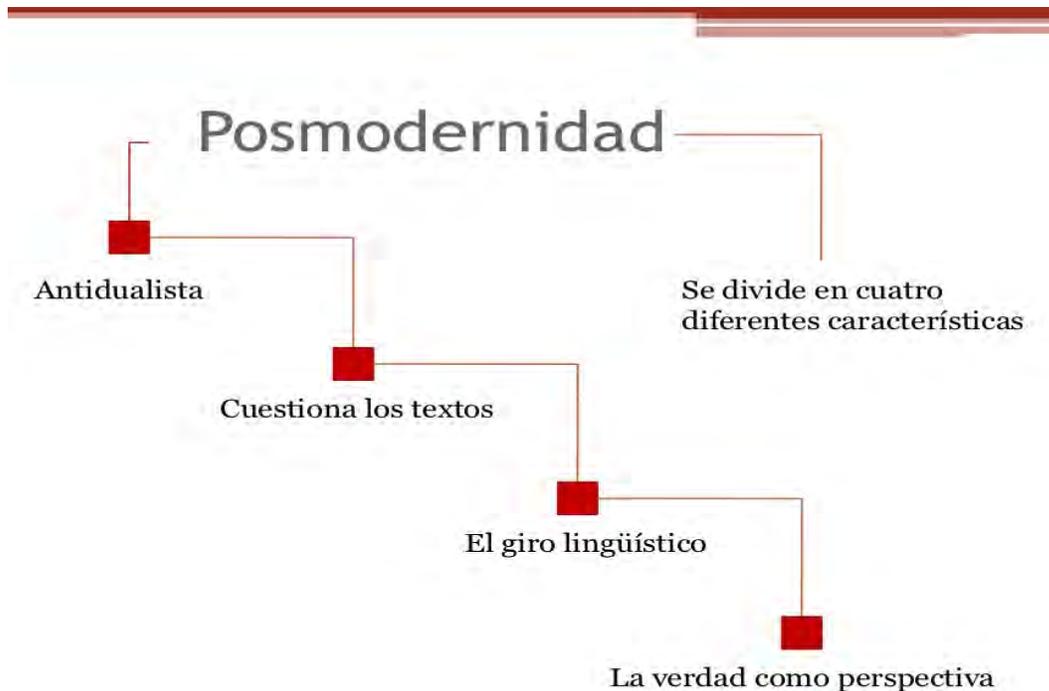
---

<sup>129</sup> La *metaficción* es una forma de literatura o de narrativa autorreferencial que trata temas de ficción en sí mismos. Es un estilo de escritura que de forma reflexiva o autoconsciente recuerda al lector que está ante una obra de ficción, y juega a problematizar la relación entre ésta y la realidad. Dentro de un texto de metaficción, la frontera realidad-ficción se ven quebrantadas, por lo general se liga a literatura modernista y posmoderna. **NAVARRO J.** (2002). *Postmodernismo y metaficción historiográfica: una perspectiva interamericana*, Biblioteca Javier Coy d'estudis nord-americans, Departamento de Filología Anglesa i Alemanya, Universitat de Valencia. Disponible en: [http://www.academia.edu/187109/Postmodernismo\\_y\\_metaficc%C3%B3n\\_historiogr%C3%A1fica\\_una\\_perspectiva\\_interamericana](http://www.academia.edu/187109/Postmodernismo_y_metaficc%C3%B3n_historiogr%C3%A1fica_una_perspectiva_interamericana) Consultado el 23 de Octubre de 2016 a las 17:31 hrs.

<sup>130</sup> El *pastiche* es una técnica utilizada en literatura y otras artes, la cual consiste en imitar o referenciar abiertamente diversos textos, estilos o autores, y combinarlos, de forma que den la impresión de ser una creación independiente. Algunas veces se hace de manera paródica pero en general suele hacerse de forma respetuosa.

<sup>131</sup> Doctrina ética que identifica el bien con el placer, especialmente con el placer sensorial e inmediato.

Según estos autores, la posmodernidad puede ser entendida desde cuatro aspectos generales (Fig. 6):



**Fig. 6. MONTERO S. (2016).** Teoría III de Arquitectura, Universidad de Veritas, San José Costa Rica, *Posmodernidad: como movimiento artístico*, Presentación Power Point, Diapositiva No. 3 Disponible en: <http://es.slideshare.net/Somonterod/posmodernidad-7536796> Consultado el 12 de octubre de 2016 a las 14:42 hrs.

- **Antidualista:** se tiene la convicción de que la cultura occidental es la responsable de la creación de dualismos opuestos no complementarios, excluyendo ciertas perspectivas culturales, es por ello que se promueve la diversidad. Existe un marcado interés por el otro, por el marginado y el oprimido, su principal objetivo es cuestionar las ideologías modernistas y las estructuras político-sociales que las sustentan.
- **Cuestiona textos:** se afirman que tanto los textos como los discursos históricos, literarios y de tipo académico o científico, no tienen autoridad ni objetividad para revelar verdades absolutas, tampoco son reflejo de la realidad. Por el contrario, circunscriben cualquier fenómeno físico o social con categorías y juicios.

- **Giro lingüístico:** se reconoce al lenguaje como principal fundamento de la realidad y la verdad, por ende se trata de creaciones individuales pues el lenguaje es la base indispensable del pensamiento.
- **La verdad como perspectiva:** las verdades absolutas son improcedentes, pues se encuentra totalmente ligada a la perspectiva del individuo.

De manera general, dentro de los puntos anteriores, se reconoce el aquí y el ahora como consecuencia evidente de la multiplicidad de la existencia humana; el momento real es el que vive y pertenece a cada individuo, ni el pasado ni el futuro lo definen en absoluto.

“La idea de la modernidad es un subproducto de la concepción de la historia como un proceso sucesivo, lineal e irrepetible. Aunque sus orígenes están en el judeocristianismo, es una ruptura con la doctrina cristiana. El cristianismo desplazó al tiempo cíclico de los paganos: la historia no se repite, tuvo un principio y tendrá un fin...” (Paz, 1990, p. 9). Se acaba con la idea positivista del continuo progreso histórico de las sociedades, en cambio se prevé el apocalíptico desenlace de la presencia humana, sus valores y creencias incluso se enuncia la posibilidad de una involución.

Aunque la era *posmoderna* tiene como estandartes el desencanto y la apatía, fruto del fracaso del pensamiento moderno y declara abiertamente una crisis, en la cual impera el constante cuestionamiento ideológico y político sobre el sistema capitalista dominante; sólo se concibe la posibilidad del éxito mediante el perfeccionamiento y trabajo individuales, los ideales utópicos comunes desaparecen, pero le ceden el paso a la fugacidad del consumo para el logro de la satisfacción inmediata.

La principal característica de este periodo en surgimiento, es lo que algunos filósofos como Nietzsche describen como nihilismo activo, cuando se refieren a la capacidad creativa de los sujetos para representar la alteridad, ya sea a través de la creación artística, conocimiento científico, literatura, cinematografía, cada manifestación encarna un discurso distintivo de la época y la

sociedad de la que procede como testimonio de esta transición temporal. No debe confundirse con el término *nihilismo*<sup>132</sup> puro, riesgo que se corre al circunscribirse a la concepción errónea del concepto.

Al tratarse de uno de los movimientos más importantes de nuestros tiempos por su crítica severa a la unilateralidad del discurso moderno de las sociedades posindustriales o tercermundistas, la posmodernidad más que una nueva era, se puede percibir como la transición hacia, ya que aún no cuenta con un concepto definido. Es decir, se trata de un fenómeno social que está en continua transformación el cual intenta resignificar el espacio-tiempo.

En el siguiente cuadro, mediante la elección de ciertas categorías se presentan los argumentos centrales que permiten comparar dichos periodos:

<b>Categorías:</b>	<b>Modernidad:</b>	<b>Posmodernidad:</b>
<b>Entendimiento de la realidad</b>	Fija, ordenada, universal	Flexible, particular
<b>Conocimiento/ Lugar del conocimiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Isomórfico, absoluto y objetivo</li> <li>• Ciencia (leyes)</li> <li>• Universidad, libros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretativo, rotativo, subjetivo, impuesto por una fuerza o poder externos</li> <li>• Expresión artística y cultural</li> <li>• Internet</li> </ul>
<b>Seres humanos</b>	Perciben los fenómenos de la misma manera en una situación dada; son racionales y ordenados	Confundidos, descentrados
<b>Visión y Enfoque</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Holística o sistemática (marco)</li> <li>• Estructuralismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de caso (micro)</li> <li>• Subjetivismo</li> </ul>
<b>Conocimiento sobre el hombre.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biológico y lo psicológico</li> <li>• Patrones conductuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores y creencias</li> <li>• Cultura y Civilización</li> </ul>
<b>El hombre en el universo.</b>	Antropocentrismo <sup>133</sup>	El hombre pierde su lugar protagónico, es esclavo de fuerzas azarosas y anónimas.
<b>Idea de Progreso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A través del trabajo, descubrimientos científicos y tecnológicos para mejorar su vida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay progreso, se augura que el futuro no será mejor.</li> <li>• Individualismo</li> </ul>

<sup>132</sup> Corriente filosófica y artística que sostiene la imposibilidad del conocimiento, niega la existencia y el valor de todas las cosas. Principalmente se cierra a toda creencia o todo principio moral, religioso, político o social. El término fue popularizado por el novelista Iván Turgenev y por el filósofo Friedrich Heinrich Jacobi. Definición de nihilismo disponible en: <http://definicion.de/nihilismo/#ixzz4KoaVAjUJ> Consultado el 20 de Septiembre de 2016 a las 11:39 hrs.

<sup>133</sup> Corriente de pensamiento que afirma la posición central del ser humano en el cosmos. Se caracteriza por una confianza en el hombre y todo lo que se considera su creación como: el arte, la ciencia, tecnología, etc.; y una preocupación por la existencia terrena y los placeres que ofrece.

Categorías:	Modernidad:	Posmodernidad:
	• Bien común	
<b>Pensamiento/ Ideología imperante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Racionalismo/ Positivismo (no admite como válidos los conocimientos que no proceden de la experiencia).</li> <li>• Confianza en la razón</li> <li>• Humanismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nihilismo (negación de todo principio religioso, histórico, social y político).</li> <li>• Desconfianza en la razón: no existe la verdad absoluta, todo es relativo, según el individuo y la situación.</li> <li>• Eclecticismo</li> </ul>
<b>Gobierno</b>	Democracia	Organizaciones Internacionales, Acuerdos y Tratados transnacionales
<b>Grupo dominante</b>	Burgueses	Empresas Transnacionales, Corporativos
<b>Objetivo</b>	Dinero	Conocimiento
<b>Sociedad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clases sociales (División del trabajo)</li> <li>• Sociedad capitalista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupos diferenciados multiculturalidad</li> <li>• Consumista/Sociedad de la Información<sup>134</sup></li> </ul>

Para finalizar este segmento, una vez introducido el escenario en el cual germina la idea de la posmodernidad a finales del siglo XX, como una tendencia marcada de la cultura, el arte y la filosofía, se pueden resumir sus ideas centrales en el siguiente cuadro:

<sup>134</sup> En la última década, *sociedad de la información* es sin duda la expresión que se ha consagrado como el término hegemónico para referirse a las políticas oficiales de los países más desarrollados. En 1973, el sociólogo estadounidense Daniel Bell fue el primero en introducir el término *sociedad de información* en su libro *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, donde formula que el eje principal de ésta será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento habrían de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información, donde las ideologías resultarían sobrando. Más adelante en los años 90, reaparece en el contexto del desarrollo de Internet y de las TIC. A partir de 1995, se incluyó en la agenda de las reuniones del G7 (luego G8, donde se juntan los jefes de Estado o gobierno de las naciones más poderosas del planeta). Se ha abordado en foros de la Comunidad Europea y de la OCDE (los treinta países más desarrollados del mundo); también lo adoptaron el gobierno de Estados Unidos, así como varias agencias de Naciones Unidas y el Grupo Banco Mundial. En 1998, fue escogido, primero en la Unión Internacional de Telecomunicaciones y luego en la ONU, para el nombre de la Cumbre Mundial a realizarse en 2003 y 2005. En este contexto, el concepto de "sociedad de la información", como construcción política e ideológica, se ha desarrollado de la mano de la globalización neoliberal, cuya principal meta ha sido acelerar la instauración de un mercado mundial abierto y "autoregulado". Política que ha contado con la estrecha colaboración de organismos multilaterales como la Organización Mundial del Comercio (OMC), el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial, para que los países débiles abandonen las regulaciones nacionales o medidas proteccionistas que "desalentarían" la inversión; todo ello con el conocido resultado de la escandalosa profundización de las brechas entre ricos y pobres en el mundo. **TORRES R. (2005).** *Sociedad de la información / Sociedad del conocimiento*, en Prometheus 21 Investigación y docencia, Universitat de Barcelona. Disponible en: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/socinfocon.pdf> Consultado el 12 de Octubre de 2016 a las 12:18 hrs.

## POSMODERNIDAD:

- Privilegia el goce y la satisfacción individual.
- Cuestiona a la civilización occidental, incita a la abolición de las estructuras jerárquicas de los centros de poder y autoridades en los ámbitos: intelectual, científico, político y económico.
- Cuestiona ideas, leyes y principios morales.
- Fomenta la diversidad cultural, busca nuevos paradigmas culturales.
- No existen verdades universales, la verdad es cuestión de perspectiva.
- Fin de los grandes relatos históricos, ideologías y verdades absolutas, se acaba con los discursos totalizantes y excluyentes.
- Antidualista.
- El lenguaje es el sustento de la verdad, la base y origen del pensamiento.

### 2.2.3 Posmodernidad: proyecciones en el cine.

*“El péndulo de la fantasía va muy ligado al de la realidad. En los tiempos más duros, con las realidades sociales más brutales, surgen nuevas fantasías, y éste es uno de esos momentos.”*

Guillermo del Toro (E.F.E.)

Como bien se precede en referir, la posmodernidad, se ha empleado para designar una amplia gama de movimientos y creaciones artísticas, culturales, literarios y filosóficos como la mayoría de los periodos históricos surge a partir de acontecimientos históricos y movimientos sociales, descubrimientos científicos o tecnológicos, así como de las ideas y teorías de escritores, filósofos, antropólogos e historiadores. Es decir, para describir, definir y enmarcar un momento en el

desarrollo de la humanidad, es imposible no dar cuenta de distintos sucesos y perspectivas.

En puntos anteriores, se ha ahondado en las características del *héroe moderno*, se refiere a él como *superhéroe*, debido a que se trata el periodo histórico que precede a la posmodernidad, es por ello que a continuación se esbozan los atributos del *héroe posmoderno* y su tratamiento en algunas obras literarias, cinematográficas y otras expresiones artísticas como referencia.

Para comenzar a escribir sobre el héroe posmoderno en el cine, en primera instancia existe la imperiosa tarea de establecer brevemente el concepto de *cine moderno* para así lograr discernir las producciones cinematográficas que se encuentran dentro del marco histórico, conceptual y estético de la posmodernidad.

El *cine moderno* se basó en el llamado *cine clásico*, el cual utilizaba fórmulas modelo o mejor llamados géneros cinematográficos que complementaban las rutinas y fórmulas de la producción a nivel industrial. Tenían una narración lineal y una estructura predecible lo que permitía a los estudios planear, producir y comercializar sus películas, “esto permitió a cada estudio especializarse y contribuir con sus conocimientos genéricos a la producción fílmica general” (Aumont, 1995, p.19).

Con el nacimiento del *cine moderno*, se plantean nuevas narrativas y se comienza a experimentar desde distintas ópticas, lo que dio lugar a las llamadas vanguardias, las cuales se desarrollaron casi a la par de las vanguardias artísticas en la pintura, la arquitectura y la literatura. “El cine de Vanguardia busca especialmente romper con la narrativa convencional y legitimarse como producto artístico más allá del espectáculo popular en que se situaba el cine. Quiere ser un objeto artístico” (Zuca, 2005).<sup>135</sup>

Algunas de estas vanguardias fílmicas fueron: el *cine soviético*, con su mayor exponente Sergei Eisenstein, quien realizó películas con alta intensidad visual; o el *surrealismo*, que coloca lo irracional y el inconsciente como elementos

---

135

esenciales de la narrativa, del cual el principal exponente fue Luis Buñuel con su cinta *Un Perro Andaluz*.<sup>136</sup>

En este escenario empezó a nacer la oposición al cine modernista, un cine de alusión producto del descontento hacia aquellas vanguardias del cine clásico promovido por sus grandes estudios; éste es el



cine posmoderno, para el cual aún no existe una definición establecida, debido a que sus manifestaciones son múltiples e indistintas, “la unidad de este nuevo impulso -si es que la tiene- no se da en sí misma, sino en el mismo modernismo que trata de desplazar” (Jameson, 1985, p. 73).

Cuando la modernidad entra en crisis también la industria del cine sufre un desmoronamiento ideológico, político, estético y filosófico; Josep Picó señala que: “se produce una conciencia generalizada del agotamiento de la razón. En el arte se llega a la imposibilidad de establecer normas estéticas válidas y se difunde el *eclecticismo*. Por eso nos encontramos en un momento en que se ha dinamitado la razón, han muerto las ideologías y el concepto de progreso ha perdido credibilidad” (Picó, 1998, p. 286).

---

<sup>136</sup> Es un cortometraje mudo surrealista francés de diecisiete minutos (no fue hasta la versión de 1960 que se incorporaron los motivos de *Tristán e Isolda* de Richard Wagner y un tango), escrito, producido, dirigido e interpretado por Luis Buñuel en 1929, con la colaboración en el guión de Salvador Dalí. Fue estrenada el 6 de junio del mismo año en el cine Studio des Ursulines de París. **SÁNCHEZ** A. (1993). *El mundo de Luis Buñuel*, Caja de Ahorros de la Inmaculada, Zaragoza, p. 39.

La posmodernidad en el ámbito cinematográfico, inició sus orígenes en la década de los años setenta, dio paso a los mismos parámetros que conformaban el pensamiento posmoderno: la contraposición al pensamiento modernista, la crítica de la razón e inclinación por la dispersión, lo múltiple y fragmentario. Para ello, toma como base el descontento hacia las vanguardias, tratando de darles un nuevo enfoque, realizando mixturas e inclinándose por la sensibilidad hacia la diferencia y la pluralidad, además de la exaltación de la subjetividad y el individualismo.



El periodista y literario estadounidense Frederick Jameson (1934), sitúa el nacimiento de la estética posmoderna en las llamadas películas retro de la década de 1970, “en algunos filmes significativos como: *El gran Gatsby* (Dixon, 2003) de Jack Clayton o *Chinatown*<sup>137</sup> de Román Polanski, en que se trataba de establecer una nueva forma de escritura de los códigos genéricos del cine clásico” (Jameson, 1985, p. 89).

Con el tiempo se han ido colando diversidad de elementos, a lo que hoy se refiere como cine posmoderno, como por ejemplo: el eclecticismo,<sup>138</sup> la cita, la fragmentación, el relato no lineal, que no son más que un reflejo de la teoría posmoderna, que al promulgar la inexistencia de un orden totalitario, ha

<sup>137</sup>Película estadounidense de cine negro-dramática de 1974, dirigida por Roman Polanski y protagonizada por Jack Nicholson, Faye Dunaway y John Huston. La película ganó el Oscar al Mejor Guion Original y fue candidata a 10 premios más. Desde su estreno es considerada simultáneamente como un film clásico y de culto. Presentación de la película y coloquio sobre ella en el programa de La 2 (TVE) *¡Qué grande es el cine!*, dirigido por José Luis Garci, Madrid 1974. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=CR1DE7MCf-o> Visto el 23 de Octubre de 2016 a las 18:35 hrs.

<sup>138</sup> La palabra eclecticismo proviene del término griego *eklegein*, que significa elegir o escoger. Así se construye la noción de que el eclecticismo es aquello que tiene que ver con la elección y selección de diferentes elementos para crear algo nuevo que no se adapta o adecua a una única o pre-existente realidad. El eclecticismo es un enfoque conceptual que no se apega a un paradigma o un conjunto de supuestos, sino que se basa en múltiples teorías, estilos, ideas para obtener información complementaria de un tema, o aplica diferentes teorías en casos particulares. <http://www.definicionabc.com/general/eclecticismo.php> Consultada el 24 de Octubre de 2016 a las 9:24 hrs.

desembocado en fragmentos tomados de distintas épocas y lugares, que en el cine ha producido un juego con el exceso, los límites de la mostración, lo kitsch<sup>139</sup> y la valoración de la cultura pop;<sup>140</sup> este acoplamiento y fusión de distintas narrativas y referencias, corresponde a lo que en el análisis literario y el arte posmoderno corresponde a lo que ya se ha visto como *intertextualidad*.

Como tal se dice que el cine entró en la etapa posmoderna en la década de los ochenta, principalmente por el vívido cuestionamiento producido por el desencanto de las formas de hacer cine hasta ese momento, sin embargo no fue un pensamiento generalizado ya que sólo ciertos directores cayeron en cuenta de ello, con el pasar de los años, fue tomando forma hasta desarrollar toda una nueva estética fílmica.

El cine posmoderno propone abolir las jerarquías del conocimiento, el gusto y la opinión. Se pasa de la palabra a la imagen, “la visión integradora propia de la Ilustración viene sustituida por lo fragmentario, por la dispersión, por la sensibilidad hacia la diferencia y la pluralidad, por una exaltación de la subjetividad y del individualismo” (Vicente, 1999, p. 91).

También plantea un tipo de discurso intertextual, contraponiéndose a las pasadas categorías de género, propone la simultaneidad frente a la continuidad narrativa y trabaja, entre otras cosas, en el reciclaje de lo que se cree mejor de las épocas pasadas. “Estas nuevas formas cobran vida mediante la apropiación y

---

<sup>139</sup> Lo *kitsch* se puede definir como objetos que son pobres estéticamente, de imitación y muchas veces de mala calidad, que apelan a los sentimientos sobre la razón. Son copias que traen consigo la simplificación, el sensacionalismo, la superficialidad, entre otras. La belleza que en el clasicismo es algo transcendental e inalcanzable, con el Kitsch se va a convertir en un objeto de consumo, la belleza se puede comprar y vender. Se intenta abastecer a las nostalgias populares y a la idea de belleza de la clase media. En un sentido más libre, el término es utilizado para referirse a cualquier arte que es pretencioso, pasado de moda o de muy mal gusto (**CALINESCU**, 1991, p. 281).

<sup>140</sup> El término *cultura pop* hace referencia a lo popular o masivo como un conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por las clases populares (clase baja o media sin instrucción académica) por contraposición con una cultura académica, alta u oficial centrada en medios de expresión tradicionalmente valorados como superiores y generalmente más elitista y excluyente. Se trata de una serie de ideas, creencias y juicios que son denominador común en casi toda la población, que proveen medios masivos de comunicación, y que son expresadas en fórmulas verbales simples, superficiales y memorables, haciendo creer que se tiene un conocimiento pleno de cualquier tema concreto sin limitación (**GARCÍA E.**, 2013).

manipulación de los modelos superiores, recurriendo sistemáticamente a la imitación y mezcla de lenguajes y estilos anteriores. Aparecen como una impresión mímica del original pero sin motivo intrínsecamente ridiculizador, como una especie de ironía inexpresiva” (Jameson, 1985, p. 85).

En el contexto hispano, otro cineasta que contribuyó a la construcción de la narrativa posmoderna, es el director español Pedro Almodóvar (1949), quien recicló elementos derivados del melodrama clásico con elementos *kitsch*. En otra variante del cine posmoderno se adhirieron algunos elementos retomados de otros productos audiovisuales como los videoclips y la publicidad, por ende se enfocó la atención en el diseño de producción más que en la psicología de los personajes, es el caso de *Blade Runner*<sup>141</sup> de Ridley Scott, una película interesada en el impacto visual provocado por espacios y atmósferas muy atractivas para el espectador.

El cine posmoderno, desde entonces se ha caracterizado por realizar variaciones y reescrituras, partiendo de la valoración estética plural y popular, ya sea desde el irónico hasta el solemne. Sin embargo, sus fundamentos recaen principalmente en el eclecticismo, la cita, la fragmentación, el relato no lineal; lo cual es un claro un reflejo de la teoría posmoderna, que al promulgar la inexistencia de un orden totalitario, ha desembocado en presentar fragmentos tomados de distintas épocas y lugares.

---

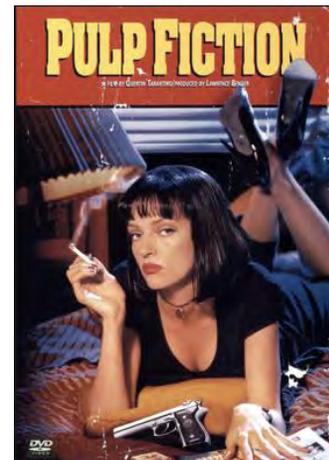
<sup>141</sup> Película de ciencia ficción estadounidense dirigida por Ridley Scott, estrenada en 1982 y basada parcialmente en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968). Se ha convertido en un clásico de la ciencia ficción y precursora del género *cyberpunk*. Fue nominada a dos Óscar. La película transcurre en una versión distópica de la ciudad de Los Ángeles (cambiando el San Francisco original de la novela), EE. UU., durante el mes de noviembre de 2019. La película describe un futuro en el que, mediante la ingeniería genética, se fabrican humanos artificiales a los que se denomina “replicas”; se les emplea en trabajos peligrosos y como esclavos en las “colonias exteriores” de la Tierra. (JACKSON, 2003, p. 3-62).

Con la recreación de universos visuales y narrativos dentro del plano y el guión, el director se propone construir realidades que sólo existen dentro del film. Es por eso, que en lo que respecta a la estructura narrativa, tanto en el cine como en la literatura posmoderna, se muestra la clara intención de darle un vuelco a la linealidad del tiempo y el espacio, promoviendo el juego con las estructuras espacio-temporales.



En primera instancia, es pertinente aclarar que el cine posmoderno no puede ser conceptualizado o descrito como un estilo, pues “sería contradictorio hablar de un estilo postmoderno en cuanto que la postmodernidad niega la posibilidad de articular un lenguaje de validez universal, como el que pretende todo estilo” (Vicente, 1999, p. 93); por el contrario, debe ser explicado como un lenguaje que construye una realidad independiente, no siempre en concordancia con lo que perciben nuestros sentidos. “El cine es así un instrumento para construir realidades que no necesariamente tienen un referente en la realidad externa al espacio de proyección” (Altman, 2000, p. 52).

“Estructuralmente sería el filme *Rashomon* de Akira Kurosawa el encargado de inaugurar un nuevo formato no lineal que llegaría a ser muy popular durante la década del noventa” (Méndez A., 2016). En esta cinta, las formas de montar la historia se tornan de mayor relevancia que la historia en sí, de ahí que se pueda decir que se está ante una nueva gama de cine formal no aislado, en cuanto a su riqueza visual a nivel estético y narrativo.





Algunos cineastas como: David Fincher, Spike Jonze, Tony Scott, dan muestras de vincularse al pensamiento posmoderno, ya sea en la temática, el manejo de la intertextualidad o el juego con el espacio-tiempo dentro sus películas. De igual manera tenemos historias sin finales felices, cargadas de realismo social, como *Los lunes al sol* de Fernando León de Aranoa o las películas de Woody Allen, en que se ponen en tela de juicio las verdades absolutas, resaltando los sentimientos y

las reflexiones éticas. En cintas como: *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, la cual retoma la estructura de *Atraco perfecto*, de Stanley Kubrick, del mismo director, *Naranja Mecánica*<sup>142</sup>, *Moulin Rouge* de Baz Luhrmann, *Mullholland Drive* de David Lynch, *Crash* de Cronenberg, *Chunking Express*,<sup>143</sup> *El año pasado en Marienbad*,<sup>144</sup> *Desayuno en Pluto*,<sup>145</sup> *Hedwig and the angry inch*,<sup>146</sup> *Buffalo '66*,<sup>147</sup>

<sup>142</sup>Es una película británica-estadounidense de ciencia ficción, dramática y satírica de 1971, producida, escrita y dirigida por Stanley Kubrick. Es una adaptación fílmica de la novela homónima de 1962, escrita por Anthony Burgess. (GARCÍA D., 2012).

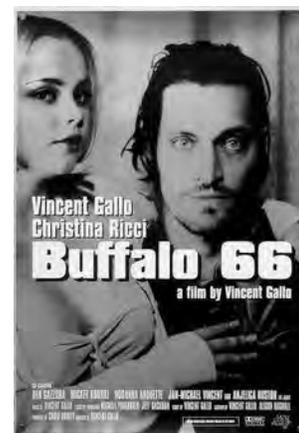
<sup>143</sup> Tercer largometraje del gran Wong Kar-Wai, *Chungking Express*, la cual se estrenó en el festival internacional de cine de Locarno en agosto de 1994, se desdobra en dos historias de amor y desamor, uniendo elementos genéricos desde el cine al negro a la comedia, Kar-Wai juega con la imagen de manera innovadora, con una plasticidad que casi se puede palpar, demostrando, como pocos en el cine contemporáneo, que la música no es simplemente un elemento decorativo, electivo o caprichoso sino que puede, y debe, aportar componente narrativo a la fotografía de Christopher Doyle y Wai-keung Lau. (SÁNCHEZ R., 2016).

<sup>144</sup> En francés *L'Année dernière à Marienbad*, es una película francesa de 1961 dirigida por Alain Resnais, protagonizada por Delphine Seyrig, Giorgio Albertazzi y Sacha Pitoeff. El guion está influenciado por la novela *La invención de Morel* del escritor argentino Adolfo Bioy Casares, fue escrito por el padre de la objetividad y del *nouveau roman*: Alain Robbe-Grillet. La película es famosa por la ambigüedad de su estructura narrativa, que ha desconcertado y dividido mucho las críticas. La dimensión onírica y la confusión entre realidad e ilusión han inspirado posteriormente a muchos realizadores. (BIOY A., 2000).

<sup>145</sup>Película dirigida en 2005 por el cineasta irlandés Neil Jordan. El film está basado en la novela del mismo título escrita por Patrick McCabe, quien también colaboró con Jordan en el guion de la película. Ambientada en Irlanda en los años 60 y 70, el film narra la historia de Patrick/Kitten (Cillian Murphy), un transexual huérfano, cuyo mayor sueño es encontrar a su madre biológica, quien le abandonó para establecerse en Londres. La película, además de exponer las dificultades de los transexuales para subsistir, también muestra el conflicto norirlandés y el terrorismo del IRA en su época más cruenta, así como la xenofobia hacia los irlandeses que este conflicto provocó en Gran Bretaña. Sitio oficial de la película: <http://web.archive.org/web/20161024010625/http://www.breakfastonpluto.co.uk/> Consultado el 24 de Octubre de 2016 a las 16:21 hrs.

*American Beauty* de Sam Mendes, *The Fight Club* de David Fincher, *Linha de Passe* de Larry Clark; se puede observar la preeminencia de los fragmentos referenciales de otras épocas, la ruptura de la linealidad temporal y la totalidad, el abandono de la estética de lo bello, la pérdida de la cohesión social, pero sobre todo, la primacía de un tono emocional melancólico y nostálgico.

También están los filmes que plantean la existencia de mundos virtuales como: *The Matrix* de los hermanos Andy y Larry Wachowsky, *The Truman's Show*, de Peter Weir, *The Rocky Horror Picture Show*,<sup>148</sup>films en donde se proponen distintas maniobras en el movimiento de cámara, junto con atmósferas de colores o contrastes lumínicos intensos. De igual manera tenemos historias sin finales felices, cargadas de realismo social, como *Los lunes al sol* de Fernando León de Aranoa, y finalmente las películas de Woody Allen, en que se ponen en tela de juicio las verdades absolutas y priman los sentimientos y las reflexiones éticas.



---

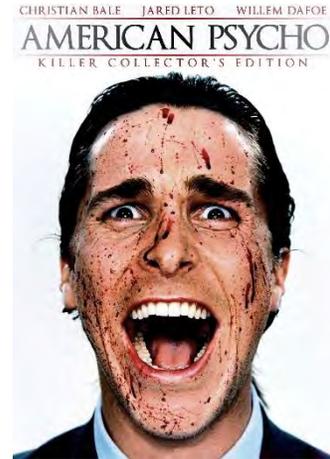
<sup>146</sup> Musical de comedia dramática del año 2001, basado en la etapa musical de una banda de rock ficticia con el mismo nombre, liderada por un cantante género queer de Alemania del Este, quien sobrevive a una vaginoplastia fallida la cual se practicó para poder casarse con un americano y escapar del país. Este film fue adaptado y dirigido por John Cameron Mitchell, quien también interpretó al protagonista. La música y las letras fueron creadas por Stephen Trask. En 2001, la película ganó el premio a mejor director en el Sundance Film Festival, así como el premio a mejor debut actoral del National Board of Review, los premios Gotham y la Asociación de Críticos de Película de Los Ángeles. Mitchell recibió un globo dorado por la nominación a mejor actor y el premio de la actuación del año otorgado por la revista el *Premiere*. Ficha técnica disponible en: <http://www.imdb.com/title/tt0248845/> Consultado el 24 de octubre de 2016 a las 16:38 hrs.

<sup>147</sup> Es una película de 1998, escrita y dirigida por Vincent Gallo, es semi autobiográfica y su debut como director. Gallo y Christina Ricci son los protagonistas, el director también compuso gran parte de la música para la película. Mitad comedia y mitad drama; es una película independiente con una visión sucia y minimalista; tiene un estilo visual apagado y descolorido gracias al uso del formato 35mm diapositiva y 16 mm para los flashbacks. La revista *Empire* colocó a esta película en el puesto número 36 en su lista de las mejores películas independientes de todos los tiempos (**ALONSO I.**, 2016).

<sup>148</sup> Dirigida en 1975 por Jim Sharman, basada en el musical *The Rocky Horror Show*, de Richard O'Brien, es una película de culto sobre una pareja que, tras una avería en su coche, se ve obligada a pasar la noche en la mansión del Doctor Frank-N-Furter que celebra la convención de transilvanos con motivo de la creación de su criatura, Rocky Horror, un hombre perfecto cuyo "medio" cerebro pertenece a un delincuente juvenil. Ficha técnica disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/film782908.html> Consultada el 24 de octubre de 2016 a las 9:40 hrs.

Hasta ahora se han descrito de manera general los elementos esenciales que caracterizan al cine posmoderno, tomando en cuenta que muchos de ellos coexisten en varias películas, mientras que en otras resalta sólo uno de ellos, dependiendo del sentido y la forma en que ha sido concebida la obra.

Finalmente, para fines prácticos de esta investigación, se considera al cine posmoderno no como una declaración de la nada existencial o negación al pasado, sino como un franco rechazo a la tradición narrativa circunscrita por valores, significados, enmarcada por autores fechas y vanguardias; esta nueva interpretación histórica representa el atrevimiento incontenido de interrogarlo todo como respuesta al hartazgo de lo cotidiano y sesgo de oportunidades que ofrece el sistema capitalista.



#### 2.2.4 El héroe moderno v.s. héroe posmoderno en el *anime*.

*“El héroe ha muerto en cuanto hombre moderno, pero como hombre eterno—perfecto, no específico, universal—ha vuelto a nacer”* (Campbell, 1959, p.35).

Hasta este punto se han descrito las características del cine posmoderno, sin embargo para comenzar a describir los fundamentos del héroe posmoderno en el *anime* en este apartado, es pertinente precisar que al teorizar sobre una obra de un continente ajeno desde la perspectiva occidental, implica un reto pues la observación, descripción e interpretación de cualquier producto de una cultura foránea está plagada de subjetividad y limitantes.

Es por lo anterior que se tomarán en cuenta algunas teorías sobre el *Orientalismo*,<sup>149</sup> término empleado para referir a todas aquellas investigaciones que contemplan el análisis de los productos culturales de oriente desde la perspectiva occidental.

Una de las corrientes más extendidas en el estudio académico sobre *manga* y *anime*, es la del Tecno-orientalismo, “el cual construye y presenta a Japón como una *cultura autómata* y ve al japonés como el *alterego*<sup>150</sup> automatizado de Occidente” (Ueno, 1997), en palabras de Toshiya Ueno:

“El Japón reinventado del tecnoorientalismo -un país de tiras cómicas manga y de películas animadas, el país de Godzilla, de películas violentas como Tetsuo (1989), de los videojuegos, de las videocámaras, de los videoteléfonos, del pomo tecnológico, de los faxes, los televisores, los ordenadores, los edificios inteligentes, los trenes bala repletos de pasajeros y las ciudades superpobladas- puede verse ejemplificado en las novelas ciberpunks como la de William Gibson, titulada *Neuromante*, y en las películas futuristas como *Blade Runner* (1982)” (Sardar, 2004, p.194).

Otra perspectiva es definida por David Morley y Kevin Robins en el artículo, *Techno-Orientalism: Futures, Foreigner and Phobias*, para la revista *New*

---

<sup>149</sup> Según las palabras del crítico y teórico literario palestino-estadounidense Edward Said: “Oriente es casi una invención europea y, desde la antigüedad, ha sido escenario de romances, seres exóticos, recuerdos y paisajes inolvidables y experiencias extraordinarias –varias culturas alrededor del mundo, las cuales –han tenido una larga tradición en lo que llamaré orientalismo, que es un modo de relacionarse con Oriente basado en el lugar especial que éste ocupa en la experiencia de Europa occidental. Oriente ha servido para que Europa (u Occidente) se defina en contraposición a su imagen, su idea, su personalidad y su experiencia. Sin embargo, Oriente no es puramente imaginario. El orientalismo expresa y representa, desde un punto de vista cultural e incluso ideológico, esa parte como un modo de discurso que se apoya en unas instituciones, un vocabulario, unas enseñanzas, unas imágenes, unas doctrinas e incluso unas burocracias y estilos coloniales” distintos a los que acontecen según la visión europea incluso americana. SAID E. (2008). *Orientalismo*, Debolsillo Cultura Libre, 2ª Edición, Barcelona, p.19-20.

<sup>150</sup> El *álter ego* (del latín *alter ego*, "el otro yo") representa una segunda personalidad de un sujeto, es un término empleado generalmente a nivel psicológico, para describir el trastorno de identidad disociativo. Una persona que tiene un *álter ego* se dice que lleva una doble vida. En la literatura es ejemplo más conocido es *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (1886) novela escrita por Robert Louis Stevenson, que trata acerca de un abogado, Gabriel John Utterson, que investiga la extraña relación entre su viejo amigo, el Dr. Henry Jekyll, y el misántropo Edward Hyde. En el ámbito de los *comics*, existen varios personajes que utilizan un *álter ego* para proteger su identidad, es el caso de Superman/Clark Kent, Batman/Bruno Diaz; mientras que en el mundo del *anime*, no se encuentra tan definidos este tipo de personajes, sin embargo puede considerarse a: Ichigo Kurosaki (*Bleach*), Ranma (Ranma ½) Dark y Krad (*DN Angel*), Saber (*Fate/Stay night*), Mey-Rin (*Kuroshitsuji*), entre otros.

*Formations*, en el cual que la tecnología se ha convertido en un pilar central dentro de la cultura japonesa:

“La asociación de la tecnología con el carácter japonés sirve hoy para reforzar la imagen de una cultura fría e impersonal que posee los atributos de las máquinas, una cultura autoritaria que carece de vínculos emocionales con el resto del mundo. La generación *otaku* –la de los niños perdidos para la vida cotidiana por su inmersión en la realidad virtual –constituye un buen símbolo de esta situación [...]. La fantasía se imagina a estos niños como personas que mutan y se convierten en máquinas, como si esos niños representasen una futura forma cibernética del ser. Esto crea la imagen de un japonés inhumano. En la esfera del inconsciente político y cultural de Occidente, Japón aparece como la representación del poder tecnológico vacío deshumanizado. Simboliza la imagen alienada y la disotopía del progreso capitalista. Esto provoca tanto el resentimiento como la envidia. Los japoneses son alienígenas sin sentimientos; son ciborgs y replicantes. Pero también existe la sensación de que estos mutantes se encuentran ahora mejor adaptados para sobrevivir en el futuro. Los *otaku* son personas posmodernas. Por utilizar la expresión de Baudrillard, el futuro parece haberse trasladado a los satélites artificiales”.<sup>151</sup>

La visión de este sociólogo japonés, quien en 1996 publica el artículo *Japanimation and Techno-Orientalism: Japan as the Sub-Empire of Signs*, en el cual analiza la influencia de esta corriente en el caso del largometraje de animación japonesa: *Ghost in the Shell* (1995), de Mamoru Oshii; es la más aceptada para la comprensión del *anime* desde la perspectiva japonesa.<sup>152</sup>

Dicha corriente considera que las temáticas de ciencia ficción, son fuente directa de las obras de *anime*, pues corresponden a la crisis de identidad cultural de los japoneses en el s. XXI, donde más allá de ser un reflejo de su realidad más próxima, se crean otros mundos, alternos imaginarios, los cuales tienen su raíz en los cambios tecnológicos, interrogantes, miedos y nuevos horizontes que plantea este género literario aunado a las raíces propias de la cultura japonesa dentro de la época posmoderna.

---

<sup>151</sup> Artículo disponible en: [http://www.academia.edu/4931249/Chapter\\_Techno-orientalism\\_in\\_East-Asian\\_Contexts\\_Reiteration\\_Diversification\\_Adaptation](http://www.academia.edu/4931249/Chapter_Techno-orientalism_in_East-Asian_Contexts_Reiteration_Diversification_Adaptation). In Telmissany May Tara Schwartz Stephanie eds. *Counterpoints Edward Said s Legacy* Consultado el 10 de Agosto de 2016 a las 18:33 hrs.

<sup>152</sup> Artículo disponible en: <http://www.yidff.jp/docbox/9/box9-1-e.html#notes1> Consultado el 15 de Agosto de 2016 a las 14:23 hrs.

Como lo afirma Rajyashree Pandey:

“Sostengo que el manga y el anime japoneses pueden de hecho ser leídos como textos posmodernos. Tal lectura, en todo caso, viene en parte de la tradición religiosa japonesa y, por tanto, un entendimiento de las creencias religiosas subyacentes a la cultura japonesa es crucial para nuestra apreciación de las articulaciones japonesas del posmodernismo” (Rajyashree, 2014, p. 13).

La articulación del discurso posmoderno dentro de la obra de autores japoneses, corresponde no sólo a su peculiaridad histórica, geográfica o genotípica; de manera general, cualquier creación cultural es un mosaico integrado con testimonios culturales endémicos y foráneos.

Lo anterior corresponde a otra forma de configurar y comprender la realidad social, es decir, la creación cultural en la *posmodernidad* no se trata de un desarraigo identitario o negación existencial hacia el pasado, por ejemplo cuando se señala la desaparición de los rasgos asiáticos en los personajes del *anime* o en cualquier otro fenómeno social dentro de las sociedades actuales, el punto es reconocer en ellos la manifestación de la crisis moderna, la cual está gestando transformaciones sociales.

La *posmodernidad* es una época que intenta resignificar, a partir del estancamiento del sistema económico, político y social, resultado de la profusa configuración de estilos y semblanzas multiculturales, con lo cual se ha modificado la forma en que el ser humano se desarrolla e interactúa en sociedad.

Según el término *transculturalización*,<sup>153</sup> el *anime* se desarrolla en medio de un mundo globalizado que admite fluctuaciones y asimilaciones culturales, en el cual casi cualquier producto puede ser consumido por públicos con disparidades geográficas, económicas y sociales.

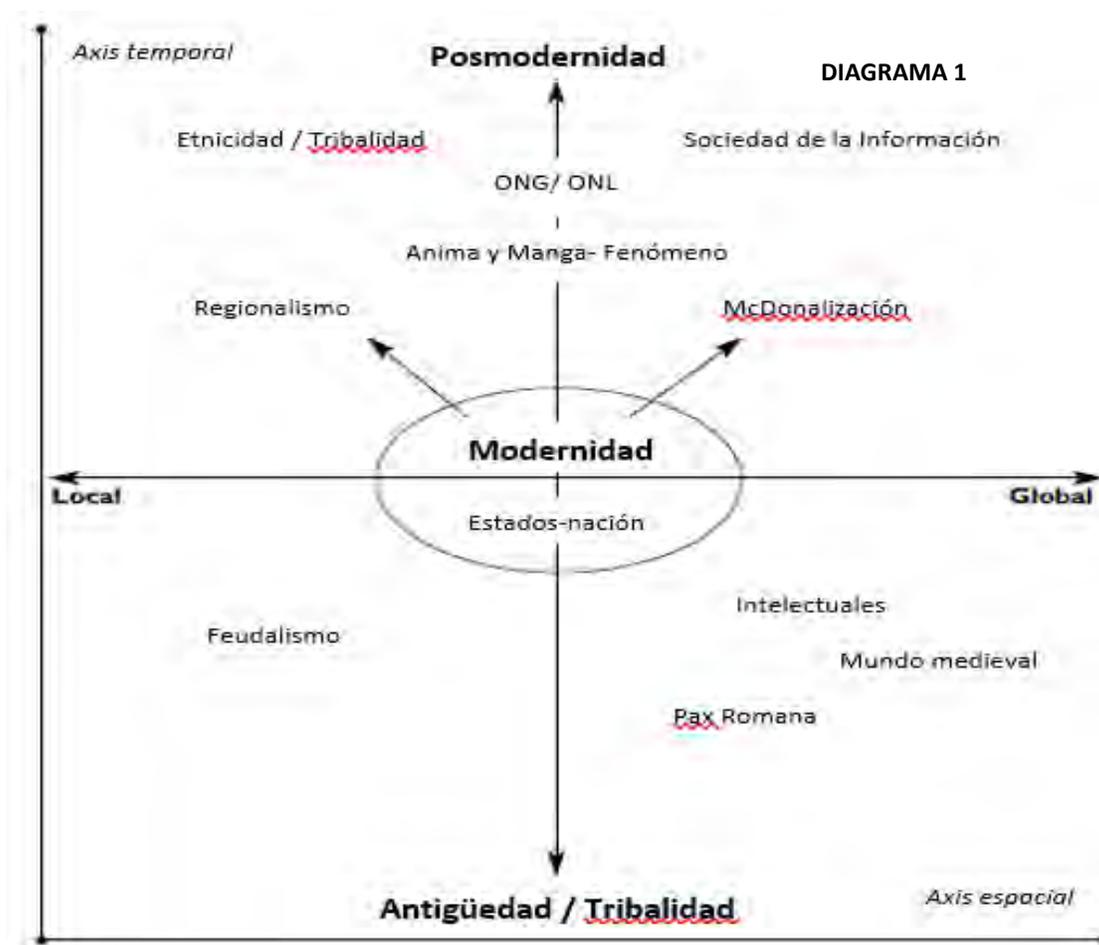
---

<sup>153</sup> El concepto original fue introducido por el etnólogo cubano Fernando Ortiz (1940), “el término ha sido siempre empleado en el círculo antropológico para describir las dinámicas de asimilación, a través de un proceso de selección y de un reprocesamiento inventivo, de una cultura dominante por un grupo subordinado o marginal”, haciendo de lado el enfoque de imperialismo cultural de la definición, se reconoce un fenómeno social en el cual la proliferación simultánea de cambios en las dinámicas culturales, permiten la fusión y apropiación de temas conceptos y valores entre culturas diversas (MONTERO, 2014, p. 14).

Desde una perspectiva más detallada de lo que sucede con el *anime*, el sociólogo japonés Kiyomitsu Yui, plantea que Japón posee la habilidad para sincretizar lo autóctono con elementos culturales foráneos, aspecto que señala como *glocalización*, aunado a ciertas características posmodernas del país nipón.

Según este autor, la popularidad del *anime*, la rapidez y el entusiasmo con el que ha sido recibido por una gran variedad de audiencias alrededor del mundo, en particular por las nuevas generaciones, es indicativo de una profunda predisposición a la condición posmoderna de dichas sociedades. El papel actual del *manga* y *anime*, debe ser explicado en relación con las concepciones que engloban a la posmodernidad.

A continuación se transcribe un diagrama en el que Yui explica la relación la animación japonesa con la *posmodernidad* y la *glocalización*:



“En el centro del eje vertical/temporal se encuentra la edad moderna, que se caracteriza por los estados-nación. En la parte superior, está la posmodernidad, mientras que por debajo se encuentra la era premoderna. Sobre el eje horizontal/espacial, en la dirección de la dimensión local, nos encontramos con el fenómeno de menor importancia, como el regionalismo, el origen étnico o pequeños grupos que se pueden definir como “tribales”; por el contrario, hacia la dirección global, nos encontramos con el fenómeno de mayor importancia nacional, la *McDonaldización* y la sociedad de la información. Creo que el manga y el anime se pueden colocar en la dirección posmoderna, en medio del eje Local-Global, o en otras palabras, en la zona Glocal. Se dice que la ONL (organización sin fines de lucro) y ONG (organizaciones no gubernamentales) son movimientos que se pueden considerar como *glocales*, pues son representadas por el eslogan «piensa globalmente, actúa localmente», así mismo el manga y el anime...” (Yui, 2010).

Con el diagrama anterior, el autor intenta ejemplificar la idea de que los productos culturales son a la vez fenómenos globales y territoriales, como lo plantea el antropólogo hindú Arjun Appadurai, pues en el caso de la animación japonesa así como de otras producciones, son generadas por cada cultura de manera local, para posteriormente distribuirse alrededor del mundo por medios electrónicos (Appadurai, 2007, p. 215).

Como bien mencionan dichos autores, en esta época, considerada posmoderna, subsisten dos aspectos distintos de la realidad social, lo local y lo global, coexisten en una relación dinámica y estrecha, haciendo de la mayoría de las producciones artísticas a través de los cuales los artistas expresan su ideología, es decir, un discurso sincrético dentro del cual se hace constar la existencia de lo *glocal*.

Es así como la concepción del héroe a través del tiempo, descripción que se realizó anteriormente, es una creación cultural en la cual coexisten de manera *glocal* y temporal, los ámbitos más representativos de la antigüedad y la posmodernidad. Con base en ello se presenta el siguiente cuadro en el cual se observa la mutación del héroe, sus características y principios desde la edad antigua hasta la era posmoderna. En él se pone en evidencia que dicha

transformación está ligada de manera intrínseca a las normas y valores socio-culturales de cada sociedad, así como a su estructura económica.

**El héroe a través del tiempo**

			<b>EDAD CONTEMPORÁNEA</b>	<b>EDAD POSMODERNA</b>
	<b>EDAD MEDIA</b>	<b>EDAD MODERNA</b>	<b>Sociedad: Capitalista/ Comunista</b> <b><u>SUPERHÉROE</u></b>	<b>Sociedad: Capitalista en crisis</b> <b><u>HÉROE POSMODERNO:</u></b> <b><u>ANTIHERO</u></b>
<b>EDAD ANTIGÜA</b>	<b>Sociedad: Feudal</b>	<b>Sociedad: Monarquía/ Burguesía</b>	<b>Sociedad: Capitalista/ Comunista</b>	<b>Sociedad: Capitalista en crisis</b>
<b>Sociedad: Esclavista</b>	<b><u>HÉROE LITERARIO/CLÁSICO</u></b>	<b><u>HÉROE REALISTA/TRÁGICO</u></b>	<b><u>SUPERHÉROE</u></b>	<b><u>HÉROE POSMODERNO:</u></b> <b><u>ANTIHERO</u></b>
<b><u>HÉROE ANCESTRAL/MÍTICO</u></b>	<b>Libertador de Pueblos Guerrero</b> <b>Caballero</b>	<b>Libertino Cínico Burgués Miserable</b>	<b>Doble identidad</b>	<b>Ser humano común</b>
<b>Dios Semi-Dios</b>		<b>El fin justifica los medios</b>	<b>Hacer el bien proteger al débil</b>	<b>Individualismo Eogísmo</b>
Mitología Transmisión oral por medio de rituales cánticos o danzas Poderes Virtudes Divinidad Sacrificio	Valentía Fuerza Voluntad Honor Amor cortés Epopéya cantares medievales romanticismo	Poder Dominio Novela realista Novela Picaresca Teatro	Lucha contra la delincuencia Animación/ Comics/ Cine	Lucha en contra de sí mismo y busca liberarse a sí mismo Novela / Cine/Cortometraje
Lucha en contra de los Dioses y su destino	Lucha en contra de la tiranía para abolir la esclavitud	Lucha en contra de los estandares sociales		

Para llegar a las características principales del héroe posmoderno en el *anime*, hay que comenzar resaltando que “la diferencia más importante entre el hombre de las sociedades arcaicas y el hombre moderno: la irreversibilidad de los acontecimientos, mientras que, para este último, es la nota característica de la Historia, no constituye una evidencia para el primero” (Eliade, 1992, p. 20).

Esta afirmación ratifica el hecho de que “el determinismo histórico ha sido una costosa y sangrienta fantasía. La historia es imprevisible porque su agente, el hombre, es la indeterminación en persona” (Paz, 1990, p. 11). Es decir, ninguno de los paradigmas anteriores logró reflejar el carácter caprichoso y cambiante del hombre.

Dentro del sinuoso camino recorrido por la humanidad, en donde ha experimentado el consuelo paliativo de las creencias, mitos y religiones. En el afán de superar lo precario de la vida primitiva se dio a la tarea de construir conocimiento basado en descubrimientos científicos y tecnológicos para mejorar sus condiciones de subsistencia. Rodeado por la injusticia de los altibajos políticos y económicos se vio obligado a gestar movimientos sociales revoluciones y guerras. Ahora el vacío que le ha legado esta búsqueda y deseo insaciable de descifrar hasta el más minúsculo de los fenómenos naturales y sociales, en su pretensión de encontrar las verdades absolutas de todo, incluso de su propia existencia; todo esto lo ha llevado a un destino incierto despojado de la certeza espiritual, en donde incluso el más inverosímil de los mundos futuros o realidades alternas es posible con sólo imaginarlo y crearlo.

“El hombre moderno no comprende hasta qué punto su “racionalismo” (que destruyó su capacidad para responder a las ideas y símbolos numínicos) le ha puesto a merced del “inframundo” psíquico se ha librado de la “superstición” (o así lo cree), pero, mientras tanto, perdió sus valores espirituales hasta un grado positivamente peligroso. Se desintegró su tradición espiritual y moral, y ahora está pagando el precio de esa rotura en desorientación y disociación extendidas por todo el mundo” (Jung, 1995, p. 93-94).

En repetidas ocasiones “los antropólogos han descrito [...] lo que ocurre a una sociedad primitiva cuando sus valores espirituales están expuestos al choque

de la civilización moderna. Su gente pierde el sentido de la vida, su organización social se desintegra y la propia gente decae moralmente” (Jung, 1995, p. 94).

En la actualidad “el hombre de las ciudades se encuentra entonces separado de una naturaleza solamente en contacto con la cual pueden regularse y regenerarse sus ritmos psíquicos y biológicos. Para convencerse de lo cruelmente que es experimentada esta carencia, basta advertir la importancia que han adquirido las salidas de fin de semana [...] el deseo desgarrador de poseer una casa de campo, un jardín. Soluciones todas condenadas por lo demás a la cojera, puesto que el crecimiento demográfico les impone un carácter inevitablemente colectivo y excluye el silencio y la soledad, que son elementos esenciales de la condición que se trata de recuperar [...] Esta segregación del hombre del medio natural del que, como en lo moral como en lo físico, forma indisolublemente parte, la obligación, impuesta por las formas modernas de la vida urbana, de vivir casi por entero en el artificio, constituyen una amenaza de primera que pesa sobre la salud mental de la especie” (Lévi-strauss, 1999, p. 269).

La crisis de la modernidad trajo consigo un ambiente de incertidumbre sobre el porvenir, así como un desapego a las creencias ancestrales, no obstante como se ha visto, cada vez que la decadencia de las sociedades obedece a la fragmentación de los valores de cada época, se genera de manera ambivalente a esta desarticulación de principios, la conformación de nuevos cimientos ideológicos para la transformación.

“La búsqueda de la modernidad nos llevó a descubrir nuestra antigüedad, el rostro oculto de la nación. Inesperada lección histórica que no sé si todos han aprendido: entre tradición y modernidad hay un puente. Aisladas las tradiciones se petrifican y las modernidades se volatilizan; en conjunción, una anima a la otra y la otra le responde dándole peso y gravedad. [...] La búsqueda de la modernidad era un descenso a los orígenes” (Paz, 1990, p.8).

En esta reflexión Octavio Paz plantea la posibilidad de que la posmodernidad represente un acercamiento al pasado, una reconciliación más

próxima y sincera con los orígenes culturales, no para retomarlos en su modalidad más pura, sino para que de manera individual, se propicie un homeostasis cultural-ideológico-atemporal. Si es el individuo quien sufre la ruptura, le corresponde a éste la reconciliación de sus tiempos, raíces y significados, es decir, le corresponde la formulación de un nuevo sincretismo histórico para recobrar su sentido.

En algún momento de la historia se proclamó “muertos están los dioses” (Nietzsche, 1997, p. 127), afirmación que cambió de fondo la manera en que el hombre se percibía a sí mismo y a su entorno. Más adelante “el periodo del héroe en forma humana empieza sólo cuando los pueblos y las ciudades se han extendido sobre la tierra [...] y surgen los tiranos humanos, que usurpan los bienes de sus vecinos y son causa de que la miseria se extienda” (Campbell, 2014, p. 365). Es decir, la realidad social reclama la presencia de héroes en la combate a la inequidad social.

Hoy en día el escenario no ha cambiado del todo, sigue existiendo la desigualdad social e injusticias, sin embargo el héroe posmoderno “se muestra vulnerable, humano; es un antihéroe que encuentra su heroicidad a lo largo del camino [...] Los superhéroes de la nueva modernidad nos muestran el rostro del mal y el del bien, la crisis de valores y el miedo a lo ajeno y desconocido, pero también esperanza. En su conjunto, nos remiten a las faltas y debilidades de la posmodernidad, pero además a lo que de verdad salva a las personas: el amor, el perdón, la humildad...” (Outrón, 2016).

El héroe se hace presente en una figura aspiracional que rescata la escala de valores añejada, una mezcla amorfa en la que también se representa la dualidad del hombre, sus errores, pasiones y deseos más oscuros, pues éste no cree en los grandes discursos morales, religiosos, ni mucho menos políticos o económicos; su verdad radica en el constante cambio del acontecer diario, pues tiene claro que cada hecho puede poner en duda las convicciones más certeras.

Si bien la humanidad se encuentra “en un momento enrarecido por la pérdida de las antiguas certidumbres y la individuación de los destinos, la expresión de la particular sensibilidad que se produce en un lugar histórico de transición, aun cuando cargada de miedos y angustia, abre el espacio de la creación donde imaginar otros mundos posibles” (Papalini, 2006, p. 25-26).

Es decir, las formas disponibles a la imaginación han adquirido distintas características según la época, la cultura y el avance tecnológico, social y político de sus sociedades. A través de diferentes formatos, en el caso del cine o el *anime*, con cada encuadre, escena y personaje dan indicios en los que se logra capturar la particular tonalidad que cada momento imprime en la imaginación de sus creadores.

Las producciones cinematográficas, y en especial las del *anime* japonés, se han encargado de captar los deseos colectivos y han propuesto para ellos figuraciones acordes con la cultura y la época. Las marcas que el momento histórico deja sobre el lienzo del film aparecen de manera oblicua, no son lo estrictamente pensado por sus autores; se hacen presentes de forma involuntaria en el escenario no enunciado, en los implícitos de los acontecimientos narrativos sobreimpresos con fuerza contra el trasfondo de la época (Papalini, 2006, p. 17).

“Los objetos de la cultura masiva aparecen como encarnación del imaginario social. En los siglos XIX y XX, las historietas, la ficción literaria de gran distribución y, posteriormente, el cine, los dibujos animados, las series televisivas; hacen visibles y actualizan la manera de representar y definir el mundo, caracterizan los seres que lo habitan y la relación entre ellos, subrayan lo que se considera valioso y necesario y señalan los modos de satisfacer esta necesidad” (Papalini, 2006, p. 20).

El *héroe posmoderno* es de nuevo la metáfora social sobre la batalla del hombre contra el eterno misterio de su existencia y la incertidumbre de su porvenir, es por medio de los mundos producidos por el *anime* que:

“Las fantasías especulativas [...] proyectan los deseos inconfesados; son expresión social de las zonas que plantean inquietudes en la subjetividad que, aun renegando del mundo en el que se instalan, dan cuenta de él. No sólo como crítica: la forma que adquieren suele

emparentarse con las utopías, con la aspiración de un mundo ideal. Las series y películas de ciencia ficción son un género que tradicionalmente suele escabullirse del reclamo de mundo real y proponen sobre él una lectura generalmente crítica” (Papalini, 2006, p. 24).

Como se vio en el primer capítulo, la gama de temáticas y públicos a los que se dirige la animación japonesa, es tan vasta que permite la convergencia de temáticas, personajes y situaciones en medio de mundos apocalípticos o realidades alternas donde los límites entre la realidad y la fantasía se desdibujan.

“Los héroes se vuelven menos y menos fabulosos, hasta que al fin, en los estadios finales de las diversas tradiciones locales, la leyenda desemboca en la luz diurna del tiempo hecho crónica” (Campbell, 2014, p. 343). Hasta el punto de tratarse de un personaje despojado de todo poder, incluso habitado por toda clase de miedos, pasiones y delitos, como por ejemplo *Boogie el aceitoso*.<sup>154</sup>

Para el director mexicano Guillermo del Toro, dos veces nominado al Oscar, no es fortuito que exista un auge de películas con la temática heroica, pues denota “la necesidad de crear ficción en un mundo que progresivamente se olvida del aspecto espiritual, que no cree en la magia ni en las cosas abstractas y sólo en lo material y en lo inmediato... Este es un período política y humanamente muy desconcertante, en el que se ha producido un serio retroceso en la línea ética de la humanidad como especie y se requiere de un replanteamiento de la existencia en términos heroicos” (Arce, 2010).

Las necesidades sociales en cierta medida determinan la creación de historias y personajes, en el ámbito del *cómic* y el *anime*, los animadores a la par de la creación de *superhéroes*, también han desarrollado *antihéroes*,<sup>155</sup> como por

---

<sup>154</sup> *Boogie el aceitoso* es una tira cómica de humor negro del argentino Roberto “el Negro” Fontanarrosa, que tuvo sus primeras apariciones en los 70 en el diario *El Tiempo* de Colombia. En ella se critica seriamente la mentalidad mercenaria, donde el homicidio, el asesinato, el racismo, el machismo, la delincuencia y el armamentismo son tratados de manera cruda, por medio del protagonista *Boogie*, un asesino a sueldo de origen estadounidense, veterano de la Guerra de Vietnam y experto en el uso de todo tipo de armas, que hace cualquier cosa por dinero sin corazón que parece sentir absoluto desprecio por todo y por todos. El 22 de octubre de 2009 se estrenó en Argentina el filme animado de la historieta, con nombre homónimo. Dirigida por Gustavo Cova, fue el primer largometraje animado argentino realizado en 3D (ARCE, 2010).

<sup>155</sup> El *antihéroe* es definido como opuesto al héroe clásico, en cuanto a sus características principales, como el uso de una máscara como subterfugio a raíz de un hecho traumático en su

ejemplo: Ghost Rider, Dead Pool, Spawn, The Punisher, Wolverine, por mencionar algunos.



En la evolución del héroe mitológico hasta la actualidad, surge el *antihéroe*, el cual tiene una valiosa presencia en la industria del cómic y el cine, pues representa a un personaje antisocial, inteligente, perturbado, cruel, desagradable, frío, atroz, sombrío y hasta terco.

Este cambio también se manifestó en el *anime*, ello se percibe en la transformación de la temática y el carácter de los protagonistas dentro de las series como: Goku, el Capitán Harlock, Spike, Seiya, Astroboy, los cuales son personajes con características admirables; positivos, valientes, confiados, fuertes, siempre esforzándose al máximo, atravesando cielo, mar y tierra para lograr sus objetivos, etc. Mientras que los temas más recurrentes oscilaban entre peleas para proteger al mundo, la amistad, el honor, la competencia; luego la industria creció y empezó a tratar temas más serios.

A finales de los noventa cuando se popularizó el género *harem*, con series como *Love Hina*,<sup>156</sup> se creó otro prototipo de héroe que rompe con el modelo del

---

vida, hecho que lo llevan a actuar fuera de la ley y del reconocimiento público, en la mayoría de los casos estos personajes no cuentan con poderes especiales, sino tan sólo con valor, determinación y voluntad, se valen otros recursos para infundir terror en sus adversarios, características que convierten a estos personajes en “antihéroes”, término empleado para referir a héroes menos representativos de la moralidad pública alejados del sentido extenso de la justicia. Este llamado antihéroe, generalmente se acerca más al héroe del policial negro, hombres justos que actúan en un sistema legal, político y social que no funciona, y se ven obligados a regirse por un código ético personal. (BRONSTEIN, 2012).

<sup>156</sup>Manga y anime creado por Ken Akamatsu, premiado con el Premio Kōdansha al mejor manga en 2001 en la categoría shōnen. El manga fue publicado en la revista semanal Shūkan

héroe tradicional hasta ahora presentado; el protagonista es un joven asustadizo, cobarde, tímido, holgazán, libidinoso y con miedo de interactuar con las mujeres.

Los estudios de animación, se percataron que podrían llegar a más audiencias si cambiaban el paradigma, si en lugar de representar a alguien a quien el espectador podría admirar o aspirar a convertirse, presentaran a un avergonzado adolescente promedio con el que cualquier joven podría identificarse medianamente.

Con el paso del tiempo se modificaron aún más los contenidos de las historias así como los atributos, incluso el género del héroe, aunque ya habían existido mujeres protagonistas, varias compañías editoriales explotaron los romances femeninos con el género *yuri*.

Los *antihéroes*, son una clase de héroes que sigue un marco moral muy diluido, algunos tienen graves defectos de personalidad tales como: holgazanería, cinismo, egoísta, hipócritas, se expresan o tratan mal a algunos personajes, se ríen de sus enemigos, hacen cosas que los héroes regulares nunca harían tales como mentir, robar o incluso asesinar. Hay que decir que algunos de ellos fueron villanos, pero al pasar al bando considerado como de los "buenos", ellos continúan manteniendo su carácter y métodos de cuando eran villanos.

Algunas de las razones del éxito de los antihéroes podrían ser: el hecho de revelan una faceta más humana y real del comportamiento humano, por lo que a la gente le cuesta menos simpatizar con ellos; además de que son una historia de superación, porque pese a los defectos que pueda tener, en algún punto por ciertas situaciones en las que, ya sea porque su vida esté en peligro o sus amigos se vean amenazados o simplemente el villano de turno le afecte de algún modo, supera sus demonios y avoca todas sus energías para salvarse o rescatar a alguien y derrota al villano, haciendo algo heroico sin si quiera pensarlo.

---

Shōnen Magazine de Kodansha entre el 21 de Octubre de 1998 al 31 de Octubre de 2001 cubriendo catorce volúmenes comprendiendo un total de ciento veintitrés episodios. En abril de 2002 se estrenó en TV Tokyo la serie de anime, de 25 capítulos (CLEMENTS, 2007, p.115).

No es más que el reflejo de los contrastes más oscuros del hombre mismo, así como las virtudes son al superhéroe, la imperfección e incongruencia corresponden al *antihéroe*, pues es un protagonista guiado por su propia brújula moral, la cual derriba y construye día a día de acuerdo a su intercambiable escalafón de valores, el cual generalmente se opone a los principios reconocidos por la sociedad en la que vive.



La mayoría de ellos pueden asociarse simbólicamente a un elemento terrorífico u oscuro: la noche (Batman), lo diabólico (Daredevil), la muerte (Punisher), lo fantasmagórico (Espectro).

En el caso del *anime*, existe tal variedad de antihéroes que incluso algunos aficionados los clasifican someramente por ciertas características (Sánchez, 2014), está el caso del **amigo/rival del héroe**, estos personajes en realidad están en segundo plano y tienen una relación de rivalidad con el héroe, sin embargo la historia los lleva cierto a un momento crítico en el que el héroe no puede con el villano, y es el amigo/rival quien ayuda para finalmente derrotar al villano, como por ejemplo: Vegeta y Piccolo (Dragon Ball Z), Seto Kaiba (Yu-Gi-Oh) o Hijikata (Gintama).



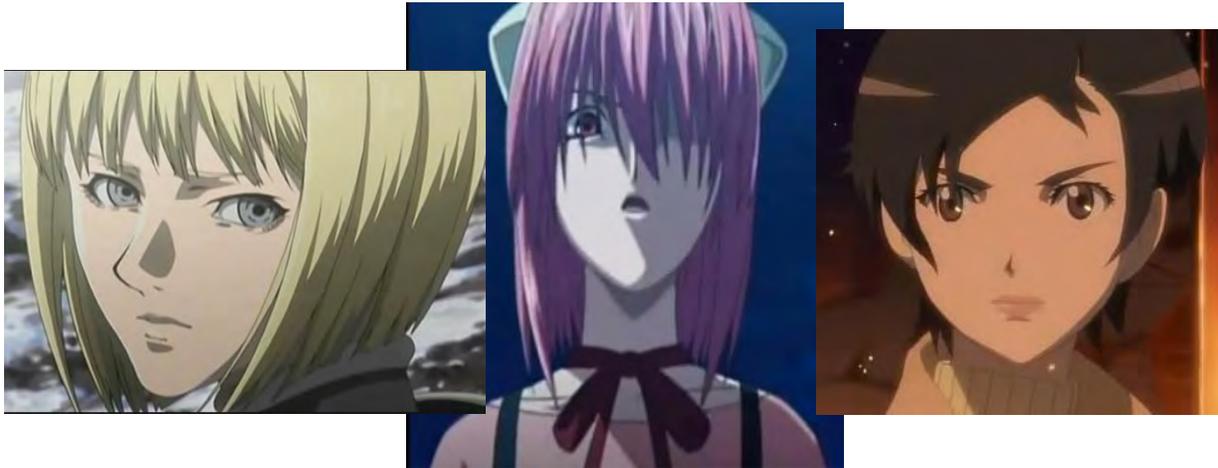
Por otro lado se encuentran los **antihéroes obsesionados**, quienes tienen una fijación enfermiza por algún objetivo o personaje, entre quienes están: Gasai Yuno (Future Dairy), Sarutoby Ayame (Gintama).



También, de acuerdo a su historia, hay **antihéroes con infancia robada**, según esta categoría, se pueden dar dos variantes: los niños soldados, infantes entrenados para matar desde pequeños, quienes se convierten en antihéroes por el entrenamiento brutal que recibieron y/o reciben, como Henrietta (Gunslinger).

Por otro lado se encuentran los **antihéroes víctimas**, estos personajes sufrieron múltiples abusos y torturas, por ello se deciden a ser antihéroes, la diferencia de la clasificación anterior radica en que luchan por llevar una vida normal e integrarse cuando fueron tachados de asesinos, pero se niegan a llevar una vida ordinaria hasta asegurar sus objetivos, o bien, no desean una vida

normal porque consideran que no la merecen. Algún ejemplo de ellos sería: Lucy (Elfen Lied) o Clare (Claymore).



Los **antihéroes vengativos**, quienes sin importar obstáculos no tienen escrúpulos para lograr hacer pagar a quien o quienes los hirieron o lastimaron a sus seres queridos, como en el caso de Saya Otonashi (Blood Plus).

Y por último los **antihéroes/villanos**: de quienes se puede esperar lo que sea pues cambian de bando según sean sus intereses como por ejemplo Alucard (Hellsing ultimate).

Como se ha visto hasta ahora, se trata de personajes que en búsqueda de un bien mayor, obtener justicia o venganza, recurren a tácticas o actitudes propias de un villano, pues no se encuentran limitados por la moral o el honor, ampliando así su abanico de opciones sin importar las consecuencias de sus acciones, otros ejemplo son: Hajime Saito (Hakuōki), Lelouch Di Lamperuge (Code Geass) El Conde de Montecristo (Gankutsuō), Huyunkel (Dragon Quest), Yagami Light (The Death Note) Itachi Uchiha (Naruto Shippuden), por mencionar algunos.



Cabe destacar el hecho de que el *antihéroe* y la figura del villano o antagonista poseen ciertas similitudes, sin embargo, el público se identifica con ellos debido a que representan una retrato más apegado a la vida cotidiana del hombre contemporáneo, en cuanto a sus conflictos éticos, los cuales se encuentran más allá del bien y el mal; es decir, estos personajes se encuentran inmersos en un enorme fractal de múltiples perspectivas, mismas que direccionan su actuar según las circunstancias, lo cual, al menos parcialmente los exime del juicio.

Para finalizar este apartado finalmente se presentan las siguientes cuestiones ¿Cuál será la próxima acepción del héroe? ¿Qué otras mutaciones sufrirá la figura heroica como el resultado de los cambios sociales, ideológicos y políticos y económicos de las sociedades futuras? Considerando que con la aparición del hombre surge la historia y que con su extinción se concluye la misma, pudiera suceder que “Cuando ya el individuo haya superado la prueba inicial y pueda entrar en la fase madura de la vida, el mito del héroe perderá su importancia. La muerte simbólica del héroe se convierte, por así decir, en el alcanzamiento de la madurez” (Jung, 2014, p. 112).

En el siguiente punto se ahondará en el camino que sigue el héroe dentro de las narraciones, para así identificar en ellos los personajes arquetípicos, así como los estadios de su jornada, mediante los cuales se pueda establecer su permanencia en las narraciones del héroe posmoderno.

### 2.3 El héroe y su viaje.

Dentro de los relatos literarios y cinematográficos, se nos narran los pormenores de la jornada del héroe, en ellos persiste una estructura básica y común propia de este tipo de relatos, Vladimir Propp en su obra *Morfología del cuento* (1971), inicialmente sugiere que los “mitos más arcaicos” tienen reciente expresión y remanente en los cuentos, pues cuando “los usos profanos y las creencias religiosas se apagan –de lo que– ellos subsiste se convierte en cuento popular” (Propp, 1998, p. 96).

A lo largo de su obra el autor describe treinta y un funciones y siete personajes elementales presentes en los cuentos populares rusos. Como representante del formalismo su estudio presenta una estructura básica del relato reduciéndolo a una serie de combinaciones y funciones; mismo que es preciso mencionar debido a su influencia directa en otros autores como Roland Barthes y Claude Lévi-Strauss, quienes se distinguieron por realizar análisis enfocados al ámbito simbólico y del lenguaje.

El método empleado por Propp, es un claro ejemplo de cómo la estructura queda supeditada al contenido mas no así de manera inversa, si bien de manera preliminar puede ser empleado para identificar a los personajes y sus funciones, así como la secuencia de acciones dentro de la historia, su procedimiento aún no alcanza a explicar los sentidos de su composición o interpretación del contenido.

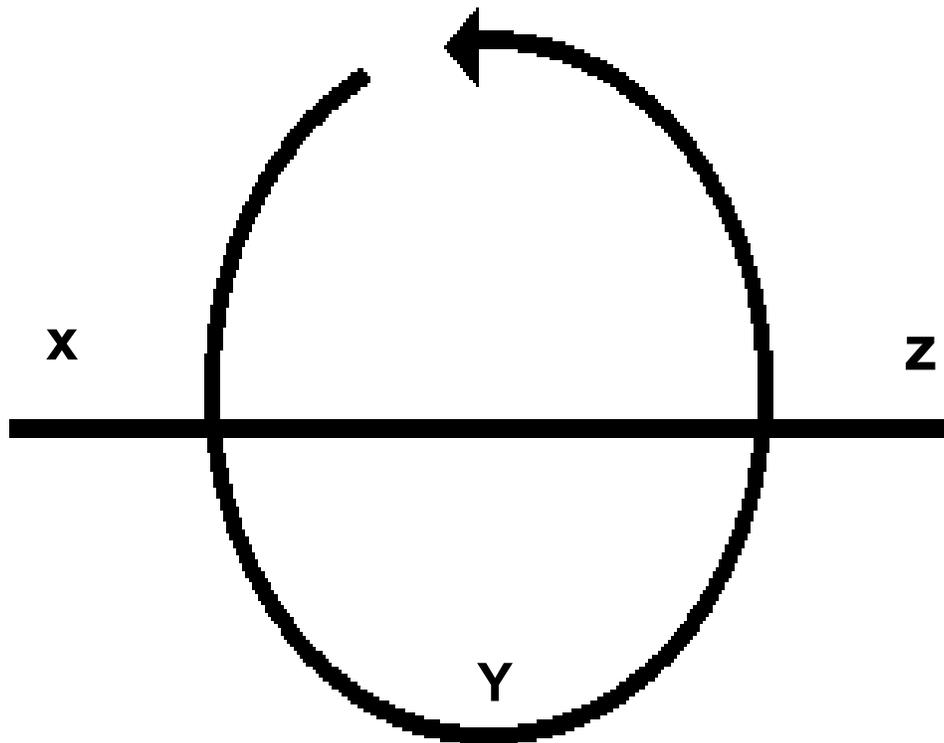
Personajes:
1. El traidor o agresor
2. El donante (quien otorga el agente mágico al héroe)
3. El bienhechor o auxiliar (quien ayuda al héroe)
4. El personaje escondido
5. El mandante
6. El héroe
7. El usurpador o antagonista

De manera más compleja, el investigador y erudito estadounidense Joseph Campbell (1904-1987), quien dedicó su vida al análisis comparativo de los mitos de distintas civilizaciones, desde diferentes disciplinas: psicología, filosofía, literatura y semiótica; nos ofrece una visión más amplia del viaje del héroe y propone a lo largo de su obra que los mitos están presentes en la psique humana y que todas las manifestaciones culturales sirven para explicar las realidades sociales, cosmológicas y espirituales.

<b>Funciones:</b>
1. Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja.
2. Prohibición. Recae una prohibición sobre el héroe.
3. Transgresión. La prohibición es transgredida.
4. Conocimiento. El antagonista entra en contacto con el héroe.
5. Información. El antagonista recibe información sobre la víctima.
6. Engaño. El antagonista engaña al héroe para apoderarse de él o de sus bienes.
7. Complicidad. La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar.
8. Fechoría. El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia.
9. Mediación. La fechoría es hecha pública, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
10. Aceptación. El héroe decide partir.
11. Partida. El héroe se marcha.
12. Prueba. El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica.
13. Reacción del héroe. El héroe supera o falla la prueba.
14. Regalo. El héroe recibe un objeto mágico.
15. Viaje. El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda.
16. Lucha. El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo.
17. Marca. El héroe queda marcado.
18. Victoria. El héroe derrota al antagonista.
19. Enmienda. La fechoría inicial es reparada.
20. Regreso. El héroe vuelve a casa.
21. Persecución. El héroe es perseguido.
22. Socorro. El héroe es auxiliado.
23. Regreso de incógnito. El héroe regresa, a su casa o a otro reino, sin ser reconocido.
24. Fingimiento. Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.
25. Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil misión.
26. Cumplimiento. El héroe lleva a cabo la difícil misión.
27. Reconocimiento. El héroe es reconocido.
28. Desenmascaramiento. El falso queda en evidencia.
29. Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia.
30. Castigo. El antagonista es castigado.
31. Boda. El héroe se casa y asciende al trono.

En su obra titulada *El héroe de las mil caras* (1949), diseña un esquema circular con tres momentos básicos en la jornada del héroe, mismo que coincide con la estructura de la mayoría de las narraciones míticas y actuales sobre el héroe. Dicha terna de estadios, reproducen “...el camino común de la aventura mitológica de héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del *monomito*” (Campbell, 2014, p. 45); lo que el autor traduce en el siguiente dibujo:

### LA JORNADA DEL HÉROE



“El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales (X), se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana con una victoria decisiva (Y); el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (Z)” (Campbell, 2014, p. 45).

Campbell señala que el primer estadio en los relatos heroicos es *la llamada a la aventura*, misma que cumple el guía o mensajero quien invita directa o indirectamente al héroe a realizar una acción o emprender un viaje, de ahí una serie de eventos preceden el camino del héroe.

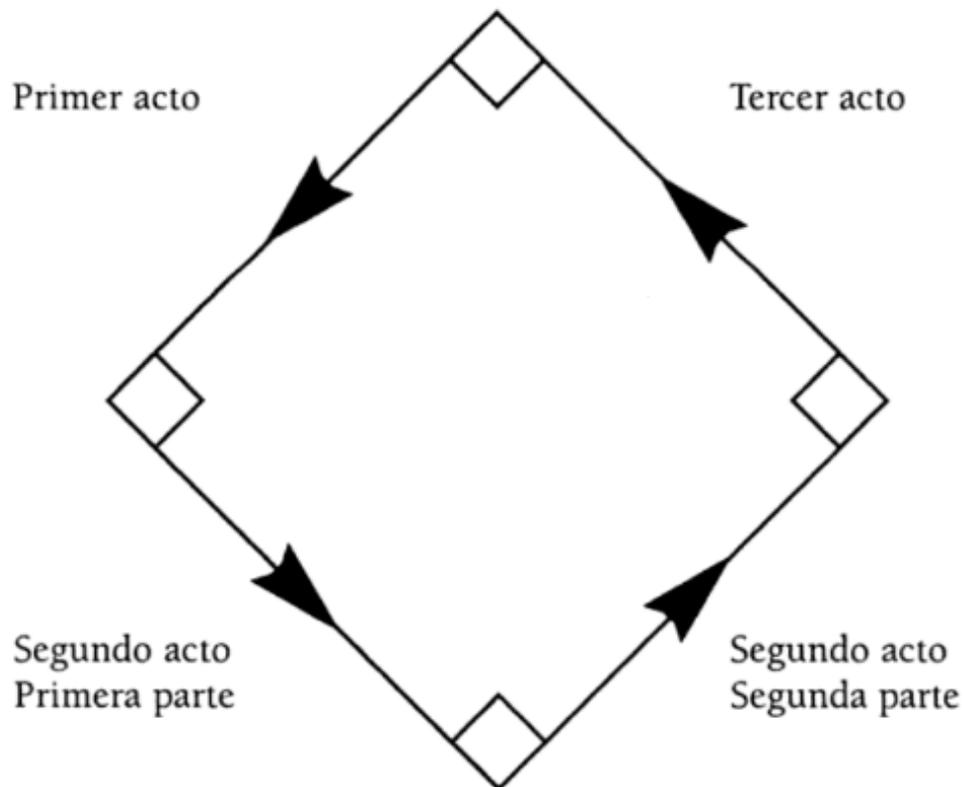


Los esquemas anteriores fueron extraídos por J. Campbell en *El héroe de las mil caras* (2014) p. 45 y 274.

El anterior esquema resulta una manera más dinámica de contemplar la estructura del mito, pues deja de ser lineal y refleja su carácter abierto que contempla las particularidades de cada narración según la cultura, pero conserva los tres momentos claves que caracterizan a este tipo de relatos: *la partida*, *lucha antagónica* o *serie de pruebas* y *el regreso*.

La aventura del héroe simboliza la transformación de éste del estado precario de ignorancia a uno elevado de conocimiento, poder o entendimiento, incluso puede cruzar el umbral de la muerte y regresar con vida; a grandes rasgos representa el triunfo ante la adversidad, ante la crisis que trae la angustia en la oscuridad, pues en algunas ocasiones es el encargado de restablecer el orden y traer conocimiento o libertad a su pueblo.

Por su parte Christopher Volguer (1949), escritor y ejecutivo de Hollywood, desarrolla una alternativa diferente para representar gráficamente la aventura del héroe, quien a partir de la fusión de los planteamientos de Propp y Campbell y del análisis de una serie de obras cinematográficas protagonizadas por héroes, abandona la forma circular y diseña un rombo, mismo que se presenta enseguida:



Según el autor y su diagrama, cada acto conduce al héroe hacia un objetivo distinto el cual re-direcciona al héroe en su camino, ello sin abandonar el objetivo principal del viaje; para ilustrarlo, el escritor dibujó "...los objetivos del

héroe para cada uno de los actos mediante una serie de líneas rectas, vectores de intención, evitando las curvas. Al enderezar las curvas del círculo se generaron varias inflexiones muy marcadas, de 90°, situadas en los cambios de acto que revelaban las variaciones drásticas que podían acontecer en la consecución del objetivo perseguido por el héroe. Cada línea recta representa un objetivo del héroe, correspondiente a cada uno de los actos” (Vogler, 2002, p. 25-26).

El esquema anterior nos muestra un camino más errático, en donde las decisiones y objetivo del viajero son impredecibles, cambiantes, aunque se trata de un continuo avance, es decir no se contempla el retroceso<sup>157</sup>, dista mucho del destino limpio casi predecible de los relatos míticos, donde se sabía que el héroe siempre vencía, este esquema apegado a la realidad contradictoria y errante de la naturaleza humana comienza a perfilar y reflejar la metamorfosis del héroe.

En lo que respecta a los personajes, el escritor estadounidense analiza y presenta los personajes arquetípicos más comunes, los cuales se esbozan a continuación (Vogler, 2002, 65-109):

1. **Héroe:** el personaje más noble, dispuesto al sacrificio.
2. **Mentor:** figura positiva que ayuda al héroe o lo entrena, se encarga de aleccionar, proteger y dotar al héroe de ciertos dones (normalmente un anciano sabio).
3. **Guardián del umbral:** el que no permite al héroe acercarse a su meta, es el encargado de poner a prueba al héroe (en la mayoría de los casos son secuaces del antagonista).
4. **Heraldo:** el que le anuncia al héroe que debe iniciar su lucha, pone la historia en marcha a través de un desafío.

---

<sup>157</sup> Resulta muy intrigante la cuestión de abordar, analizar y proponer un esquema del viaje del héroe en donde no se plantee de manera lineal progresiva su jornada, pues ¿qué hay, en el caso del cine y algunas obras literarias, del flashback, el viaje al pasado, realidades alternas, revelaciones oníricas, entre otros recursos empleados para alterar el tiempo narrativo? ¿cuál sería su representación gráfica? No es el fin de esta investigación ahondar en este propósito, empero resulta una futura vertiente de este estudio.

5. **Camaleón / Figura cambiante:** un personaje que no tiene carga estable puede ser negativo o positivo dependiendo la situación e interacción con el héroe.
6. **La Sombra:** es todo lo negativo o contrario al héroe, se trata del antagonista que desafía al protagonista.
7. **Aliados:** figuras positivas parte de la personalidad del héroe, que proporcionan ayuda al héroe.
8. **El bufón / Embaucador:** puede ser positivo o negativo, es el responsable de aliviar el ambiente cuando se pone tenso, se caracterizan por su carácter cómico, pueden ser aliados de héroe o de la sombra.<sup>158</sup>

Ya sea en forma de algoritmo (Propp), circular (Campbell) o de rombo (Vogler), se pueden resumir los estadios de la jornada del héroe en enunciados básicos los cuales trazan líneas maestras para el desarrollo de la historia, para lo cual se muestra una comparación enseguida entre lo propuesto por Vogler y Campbell (Fig. 5).

---

<sup>158</sup> Este última categoría es excluida por Vogler ya que a su criterio no alcanza la condición de actante, sin embargo se incluirá en el listado basada en la postura del investigador Emeterio Diez Puertas, quien incluye este último arquetipo dentro del listado del profesor y consultor de guiones, conformando un total de ocho figuras arquetípicas. **DIEZ E.** (2006). *Narrativa fílmica: Escribir la pantalla pensar la imagen*, Editorial Fundamentos, Madrid, p. 179.

<b>Primer acto</b>	<b>La partida, la separación</b>
El mundo ordinario	El mundo cotidiano
La llamada de la aventura	La llamada de la aventura
El rechazo de llamada	El rechazo de la llamada
El encuentro con el mentor	La ayuda sobrenatural
La travesía del primer umbral	La travesía del primer umbral
	El vientre de la ballena
<b>Segundo acto</b>	<b>El descenso, la iniciación, la penetración</b>
Las pruebas, los aliados, los enemigos	La senda de las pruebas
La aproximación a la caverna más profunda	El encuentro con la diosa
La odisea (el calvario)	La mujer como tentación
	La reconciliación con el padre
	La apoteosis
	La recompensa
La recompensa	La bendición final
<b>Tercer acto</b>	<b>Tercer acto: el regreso</b>
El camino de regreso	El rechazo al retorno
	El vuelo mágico
	El rescate desde el interior
	La travesía del umbral
	El retorno
La resurrección	Señor de ambos mundos
El retorno con el elixir	La libertad para vivir

Fig. 5

Otra propuesta más adecuada para la elaboración de un análisis más complejo para el matiz de personalidades y actantes, en cuanto a las tramas y las relaciones entre personajes, es el modelo actancial del lingüista e investigador francés Algirdas Julien Greimas (1917-1992) en su libro *Semántica Estructural*

(1987), en donde basado en tres ejes principales, agrupados en relaciones binarias relacionadas en función a los actantes, como pareja primordial.

El primero de esos ejes se encuentra integrado por el sujeto y el objeto, entre los cuales existe una relación de deseo, es decir existe una búsqueda o anhelo por algún objeto. La segunda categoría contempla al destinador y al destinatario, entre los cuales existe una transmisión de cierta información o ayuda y el otro lo recibe. Por último, se localiza la pareja de adyuvante y oponente, entre quienes se encuentra un debate de poder entre apoyar o presentar obstáculos al sujeto.

Una adaptación de las categorías de Vogler es presentada por la teórica teatral francesa Anne Ubersfeld (1918-2010), en su obra *Semiótica Teatral* (1989) (Ubersfeld, 1989, p. 48-59), donde actualiza el modelo de actantes, aunque los seis arquetipos de Greimas se mantienen intactos, lo que cambia es la conexión y relaciones establecidas entre ellos. Permanece íntegra la relación del objeto como anhelo del sujeto, por consiguiente, según la autora, el conflicto se produce en torno al objeto, mientras que el actante deja de ser exclusivamente un personaje y puede estar construido a partir de una abstracción ya sea emoción, concepto, un personaje colectivo.

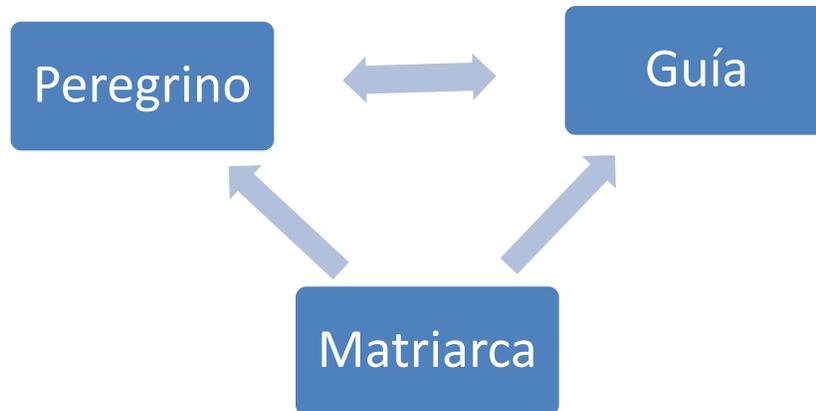
“El objeto de la búsqueda puede ser abstracto o animado, pero, en cierto modo, metonímicamente representado en escena [...] Como consecuencia teórica, todo sistema actancial funciona como un juego retórico [...] es decir, como la combinación de varios lugares paradigmáticos. Todo ocurre como si cada actante fuese el lugar de un paradigma; de ahí todo ese posible juego de sustituciones. De ahí la presentación, toda esa serie de presencias paradigmáticas (personajes, objetos que sustituyen a tal o cual actante” (Ubersfeld, 1989, p. 57).



Dentro de este esquema se puede observar que en un primer nivel se encuentran triangulaciones entre los actantes, las cuales describe Ubersfeld como Triangulaciones activas, psicológicas e ideológicas, mismas que pueden ser reversibles o actuar de espejos, es decir su integración puede cambiar según sean los fines para conformar modelos múltiples (Ubersfeld, 1989, p. 60-66). De ahí surge la idea de conformar triangulaciones con categorías conceptuales, las cuales permitan identificar los principales ejes temáticos del relato.

A continuación se presenta el esquema temático triangular presentado por la escritora y doctora en historia del cine, Laura Montero Plata (2014, p. 181), el cual retoma del matemático francés Benoit Mandelbrot (1924-2010), en su libro *Los objetos fractales. Forma, azar y dimensión* (1984), como producto del análisis de la filmografía de Miyazaki, en el cual identifica que la base estructural de su obra se sustenta en tres figuras claves:

“el protagonista, el partenaire de edad similar y sexo opuesto, y una personalidad femenina fuerte que imprime una marcada influencia en las aspiraciones de la pareja protagonista, ya sea ésta positiva o negativa. Dado los rasgos y atributos de cada uno de estos personajes, podrían ser etiquetados en función del papel que desempeñan en cada film particular [...] los tres actantes básicos de la obra del director japonés serán el peregrino, el guía y la matriarca” (Montero, 2014, p. 181).



Este esquema presenta la relación de influencia y autoridad entre la figura femenina y las otras dos figuras coprotagonistas, quienes siempre actuarán como personajes interrelacionados y/o actantes intercambiables, ello implica que ambos crecen y evolucionan conjuntamente a medida que avanza la trama.

Para concluir este apartado, se resalta el carácter dinámico del viaje del héroe, quien en su marcha invariablemente se topa con ciertos patrones, situaciones y personajes recurrentes, no es lineal ni responde a una fórmula en particular, pues como se analizará más adelante, cada relato está articulado de manera compleja, según la biografía, ideología, referencias culturales múltiples e inventiva de su autor.

Al tratarse de un proceso, la jornada del héroe no es lineal, muy al contrario contempla los altibajos, conflictos y confusión de la vida del ser humano, representados a nivel mágico-religioso, en el caso de los mitos, o bien, dentro de la ciencia ficción cuando se refiere a los *comics* o el *anime*. En ambos casos la premisa principal de los relatos es ejemplificar el camino a seguir por el individuo

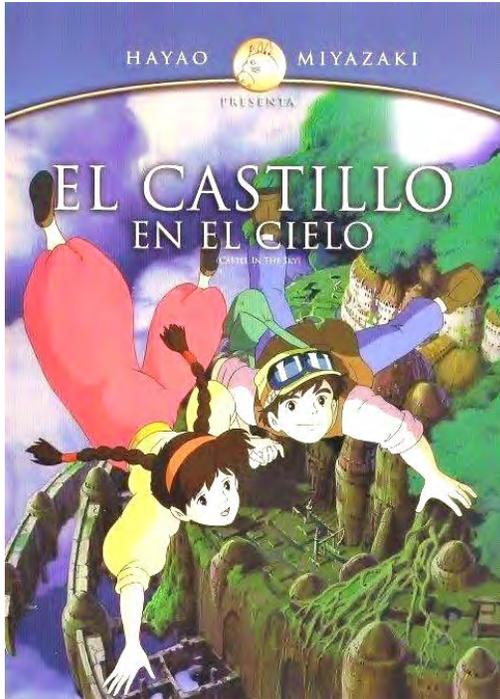
para afrontar la problemática implícita en toda clase de situaciones y emociones humanas partiendo de una base de valores y principios culturales.

Al igual que una era o civilización alcanzan su albor, el fin para augurado para todo, es eclipsar tarde o temprano, el héroe es un personaje, que en estas narraciones resulta ser el activador de esa metamorfosis social, mental o espiritual para ser un ejemplo e inspiración para el pueblo o sociedad de la que emerge.

El deber del héroe es derrotar al mal en todas sus manifestaciones, la más común es la encarnada en el tirano o antagonista, quien también representa la paralización del pasado, es la oportunidad para derrotarlo y avanzar, ya sea a través de la fuerza o con la ayuda de otros personajes o medios mágicos, es el único que puede hacerlo, pues está destinado para ello desde su nacimiento.

El héroe es el factor de acción que permite transformar el vicio del estancamiento, como un estado simbólico inferior de su pueblo y llevarlo al siguiente nivel o ciclo de conocimiento más elevado. Al igual que el ciclo cosmogónico, el viaje del héroe representa un ciclo de renovación del héroe, quien se enfrenta a un proceso de aprendizaje mediante una serie de pruebas, las cuales lo llevan a una fase de conocimiento y reconocimiento que lo distinguen del resto de la población.

### III. Miyazaki y el arquetipo del héroe posmoderno: análisis de *El Castillo en el Cielo* (1986).



*“El ser humano está inmerso en diferentes planos discursivos. Sin importar a dónde miremos, encontramos que en todos lados hay un mensaje, una información o una historia transmitida por medio del lenguaje, pues éste es el medio a través del cual nuestra especie logra, no sólo comunicarse, sino crear realidades.” (Wittgenstein, 1968).*

En este capítulo se realiza el análisis de la obra prima de los Estudios Ghibli tras su fundación en el año de 1986, *El castillo en el cielo* del director japonés

Hayao Miyazaki, quien escribió el guion basado en la novela del escritor irlandés Jonathan Swift, *Los viajes de Gulliver*, en la cual se menciona a Laputa, una isla habitada por una cultura avanzada, cuya base era un diamante, capaz de volar gracias al poder magnético de esta roca de proporciones colosales; esta cinta también está plagada de influencias de uno de sus primeros proyectos, la serie *Conan, el niño del futuro* (1978), con el que comparte un gran parecido por su espíritu de aventura y sobre todo por la pareja protagonista.

Para comenzar con el análisis, en primer momento se realiza una descripción del argumento y los personajes, para posteriormente a partir de ello y lo contenido en los capítulos anteriores, se identifique el modelo arquetípico del héroe. Se seguirá la propuesta de Durand:

“...concebiéremos en mitología los dos factores de análisis: diacrónico del desenvolvimiento discursivo del relato [...] así como el análisis sincrónico en dos dimensiones: la del interior del mito con ayuda de la repetición de secuencias y de grupos de relaciones puestas en evidencia, y la comparativa con otros mitos semejantes. Le agregaremos no obstante el

análisis de isotopismos simbólicos y arquetipables que son los únicos que pueden darnos la clave semántica del mito. O mejor, que son los únicos que pueden darnos el ordenamiento mismo del *mitema* general...” (Durand, 1993, p. 416).

Partiendo del corpus del relato se pretende identificar el esquema básico del arquetipo heroico a través de los modelos anteriormente mencionados, en él se buscan patrones y secuencias, así como diferencias, para señalar cuales provienen de la actualización y mutabilidad del arquetipo del héroe a la época posmoderna. Sin embargo, que conserve la estructura básica del mito refugiado en el inconsciente colectivo de la humanidad a manera de relato fílmico.

A manera de contexto cabe mencionar que gracias a Yasuyoshi Tokuma, productor de la empresa *Tokuma Shoten*,<sup>159</sup> y su confianza en la labor, así como en el talento de Miyazaki y Takahata, a quienes les dio libertad para la elaboración del guion, no resulta ser una simple adaptación, ya que la historia rebasa los parámetros de la historia original, con elementos narrativos y visuales característicos de Miyazaki como se analizará más adelante, dispusieron de más tiempo (trece meses) para la realización de la película, superior al que habían tenido para la creación de *Nausicaä del valle del viento* (1984), por ende el resultado a nivel técnico fue de mayor calidad visual.

Desde el principio, el director japonés tenía claro que *El Castillo en el cielo*, su peculiar versión de *La Isla del Tesoro*, no debía usarse una fórmula ya empleada, como él mismo afirma: “Para mí no existe el modelo antiguo de una isla inhabitada y perdida en el mar, ya todos emplearon el mar y el espacio, así que me encontré con un castillo y busqué un lugar donde nadie pudiera

---

<sup>159</sup> *Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd.* Es una editorial japonesa creada en 1954, fue también la empresa matriz del estudio de cine *Daiei Motion Pictures*, comprada en 1974, y el sello de *Tokuma Japan Comunicaciones*, empresa adquirida en 1972, hasta que ambas se vendieron cuando Yasuyoshi Tokuma, fundador de la empresa, murió en 2000. La compañía fue uno de las principales distribuidoras de entretenimiento hasta la década de 1990, algunos de sus productos incluyen música, ordenadores y software de juegos, películas (incluyendo el *anime*), revistas, manga y libros; entre sus filiales más famosas destacan los Studio Ghibli. Disponible en sitio oficial: <http://www.tokuma.jp/company/enkaku.html> Consultado el 14 de julio de 2016 a las 12:12 hrs.

encontrarlo, poniéndolo así en una isla flotante en medio del cielo” (Miyazaki, 2005, min. 3). Sin embargo, la película tuvo un éxito discreto en taquilla inferior al de *Nausicaä*, no obstante, ello no impidió que el proyecto del Studio Ghibli, cuyo equipo de trabajo contratado temporalmente se dispersó una vez concluida la película para ahorrar costes, tuviera continuidad y con la siguiente producción alcanzara un mayor reconocimiento.

En la versión española se tradujo el título de *Tenku no Shiro Laputa* (literalmente *Laputa: un castillo en el cielo*), como *El castillo en el cielo* con la intención de evitar que el nombre de la isla flotante pudiera dar lugar a equívocos. A su vez, en cuanto al doblaje, y con el consentimiento de Studio Ghibli, cada vez que se hacía alusión a la isla se utilizaba el nombre de Lapuntu. Posteriormente en febrero de 2010, Aurum lanzó una nueva versión redoblada en la que el título pasaba a ser *El castillo en el cielo* y el nombre de la isla volvía al de la versión original en japonés: Laputa.

### **3.1 Sinopsis argumental.**

Sheeta es una niña descendiente de una cultura muy antigua, la cual poseía un conocimiento y tecnología avanzados en la explotación de un raro mineral, ella sólo conserva como legado de sus ancestros, una colguije con una roca azul, que la protege cada vez que se encuentra en peligro; tanto es el interés del gobierno por esta fuente inagotable de energía, que es secuestrada en una misión dirigida por Muska, un ambicioso agente del gobierno cuyo principal objetivo es controlar el poder oculto del colgante para así llegar a la Isla de Laputa, una misteriosa isla flotante cuyo paradero se desconoce; no sólo el gobierno y los militares la buscan, sino también la Banda de Dola, un grupo de piratas, quienes ansían apoderarse de sus inimaginables tesoros.

### 3.1.1 Personajes principales.

- **Sheeta (*Lusheeta Toelle Ul Laputa*):** es una niña huérfana de trece años que desconoce el motivo por el cual es secuestrada y perseguida, no sabe que en sus recuerdos yacen las palabras clave para desatar una fuente inagotable de energía oculta para la destrucción.



La protagonista de Miyazaki, es dulce y tímida, aunque pertenece a la estirpe real de los laputienes, desconoce el gran poder que yace en la piedra de su colgijje, sólo en situaciones de peligro extremo ella descubre su fuerza y valentía.





Dentro de la historia, como protagonista femenina, Sheeta posee la intuición necesaria para confiar en aquellos personajes que la acompañarán en su viaje y se volverán sus cómplices, como es el caso de Pazu y la familia de Piratas de Dola.



Esta joven huérfana a lo largo de su travesía para encontrar la isla flotante de Laputa, tierra de sus antepasados, halla ímpetu, no en el poder infinito del collar que le heredaron, sino en la amistad de Pazu y sus aliados. A partir de ello, desarrolla la capacidad de sortear la adversidad, abandonar el pasado para proteger la vida y la preservar la seguridad de la humanidad deshaciéndose de tan preciada reliquia familiar por todo el peligro y daño que representa.

- **Pazu:** es un niño que se gana la vida como ayudante en una mina, después de haber perdido a su padre, un aviador que logró fotografiar la ciudad flotante en una tormenta; burlado por los incrédulos, murió sin lograr que



nadie le creyera sobre la existencia de Laputa. Es por ello que en él existe una enorme curiosidad y deseos de confirmar la visión de su padre.

Este chico se vuelve un héroe desde el inicio del film, ya que justo es él quien recibe a Sheeta del cielo, convirtiéndose en su más fiel compañero, pues decide acompañarla y protegerla en la búsqueda de Laputa.



Se trata de un niño trabajador, alegre, con voluntad y entusiasmo ante las situaciones más peligrosas, con su sencillez, valentía y lealtad se gana inmediatamente la confianza de Sheeta, ya que sólo a él le entrega en varias ocasiones el collar con el preciado mineral cristalizado. Juntos logran entablar lazos muy fuertes de amistad como pareja protagonista.

- **Muska (*Romuska Palo Ui Laputa*):** es un hombre que al parecer trabaja para el gobierno y colabora con los militares en la búsqueda y persecución de Sheeta. Él desea apoderarse de la joven y su collar para controlar la isla de Laputa y dominar el mundo.



Como todo villano, resulta un hombre sin escrúpulos quien finge obedecer órdenes superiores del gobierno, sin embargo conforme avanza la trama se revelan sus verdaderas intenciones, así como su identidad como

descendiente real laputiense. Sus métodos son la traición, la violencia y el engaño para conseguir sus fines sin importar el costo.



Este personaje antagonico, es una de las excepciones en la obra de Miyazaki, pues algunos expertos señalan que si se exceptúan algunos personajes antes de la creación de los estudios Ghibli, como: el conde en Lupin y Lepka en Conan, éste es el único definitivamente malvado dentro de su autoría como director y guionista, pues su motivo es la pura y enfermiza obsesión por el poder, misma que lo lleva a la muerte sin antes quedar literalmente ciego.



➤ **Dora y su banda:** Dora es la madre y jefa de los piratas a bordo de una nave aérea, la cual funge de centro de operaciones para planear asaltos, esta mujer madura es la dominante y controladora líder de la banda, debido a su barbarie y audacia, sus hijos y esposo acatan

sus decisiones, pues son más débiles de carácter.

Esta banda de piratas, pese a su ocupación y evidente ambición de riquezas, se convierten en los aliados más importantes de Pazu y Sheeta, pues al tratarse de apenas unos niños, no cuentan con los recursos de transporte, búsqueda y armamento necesarios; gracias a ellos son los primeros en arribar a Laputa, su ayuda es indispensable para que ellos logren detener a Muska.



Después de ser sus persecutores, todos los miembros de la tripulación llegan a apreciar a la pareja de huérfanos siendo recíproco el afecto.

### 3.1.2 Personajes secundarios.

- **El tío Pom:** Es un minero anciano con el que se topan Sheeta y Pazu vagando en la profundidad de las minas, este solitario personaje baja a “escuchar a las rocas hablar” cada que pasa la Isla de Laputa flotando muy cerca de ellas, les muestra cómo es que de cada roca aparentemente inerte, emana una luz sólo visible ante la oscuridad total.



Este ermitaño les transmite su sabiduría sobre los poderes ocultos del extraño cristal que cuelga del cuello de Sheeta, también les advierte de los peligros que este alberga, recordando historias que su



abuelo le contaba sobre una cultura avanzada única poseedora del secreto para la fabricación ese tipo de cristales con poder infinito.

➤ **El General y su ejército militar:**

La milicia y su fuerza bruta es encabezada por un General condecorado, testarudo, ambicioso y violento, a quien le molesta recibir órdenes de un civil, sin embargo se ve obligado a acatar las órdenes de Muska,



pues ambos sirven al gobierno, sólo soporta los desplantes del burócrata por el motín que podrá llevarse en cuanto arriben a la isla.

Sus fieles subordinados lo secundan en toda orden de ataque para abrir fuego ante cualquier amenaza, sus más terribles adversarios son Dola y su banda, a quienes no duda bombardear y apresar cuando



tiene oportunidad. Al llegar a la isla queda cegado por la riqueza por lo que pierde de vista a Dola y a su banda quienes logran liberarse; agobiado por la ira y venganza en contra de Muska, conduce a sus hombres a enfrentarlo desconociendo que perecerán pues él ha tomado ya el control de Laputa activando todas sus armas en contra de él y su ejército.



➤ **Los Robots:** son una clase de robots de tecnología avanzada, construidos y programados para salvaguardar a la familia real y la isla de cualquier amenaza, fueron creados por los ancestros de Sheeta y Muska para proteger la vida, sin embargo, ante la

violencia se defienden desatando destrucción y caos.



Pese a que no se trata de un personaje en particular, pues aparecen muchos robots dentro del film, como seres inanimados, Miyazaki logró crear de estas máquinas mudas e inexpresivas, un personaje que por mucho superan la manera de conducirse de otras figuras humanas

dentro del film, aunque carecen de un diálogo, sus acciones permiten conocer la simpleza de sus principios.

Dos de estos autómatas tienen especial protagonismo: el primero al salvar y defender a Sheeta del ataque de los militares cuando Pazu con ayuda de Dola emprenden la misión de rescate; y el segundo que la recibió cuando llegó a Laputa y la guio a la tumba de sus antepasados, guardián del paraíso flotante protector de los seres vivos que la habitan.

➤ **El jefe** de máquinas de la mina y su **esposa**, ambos protegen a Pazu de la persecución de los integrantes de la Banda de Dola, la pareja es respaldada por todos los



habitantes del pueblo quienes ahuyentan a los bandidos al unísono, mientras los chicos huyen de la ciudad. En particular, el jefe de Pazu, es rudo y fornido, y no duda en hacer presunción de su condición al pelear a golpes con uno de los piratas.



### 3.2 El viaje de Sheeta y Pazu.

La historia comienza cuando, en medio del asalto de la banda a la aeronave en la que viaja secuestrada Sheeta, en un descuido ella cae al vacío hasta un pueblo minero donde Pazu, un niño huérfano de catorce años, la ve descender del cielo lentamente gracias al poder protector de la piedra.



Pazu la acoge en su casa y entablan una fuerte amistad, debido a que su padre, obsesionado en la búsqueda de Laputa, le hereda antes de morir una fotografía antigua de la urbe voladora, además de contagiarle su ímpetu aventurero y soñador.



Al huir de sus captores, Pazu y Sheeta caen al vacío, en lo profundo de una mina, el poder de la piedra los salva de la muerte, ante la mirada atónita de sus persecutores, ya en la oscuridad de los túneles ambos chicos se encuentran a un anciano ermitaño, el Tío Pom, quien les revela sus conocimientos del tanpreciado mineral y de la sociedad antigua que lo forjó.



Continúan su fuga, hasta que son capturados por Muska y sus hombres, tras liberar a Pazu bajo la promesa de no lastimarlo a cambio de los secretos hechizos que guarda Sheeta en sus recuerdos. Derrotado el chico vuelve a su pueblo, tras reconocer el sacrificio que implicó su liberación, decide aliarse con la Banda de Dola para rescatarla.



Mientras tanto, a solas en su habitación, Sheeta pronuncia un hechizo que le enseñó su abuela, acto seguido la piedra del collar emite un rayo de luz que muestra la ruta hacia la isla flotante, con esas palabras también activa un robot que se halla en el cuartel, el cual cayó del cielo tiempo atrás y al ver a Sheeta en peligro se enfrenta con los militares hasta ser destruido para proteger a la heredera al trono de Laputa. En la confusión del rescate el collar cae y Muska se apodera de él.



Así comienza la carrera por llegar a la ciudad flotante, escoltados por la Banda de Dola primero arriban Pazu y Sheeta, quienes se adentran en la isla que ha cubierta por una espesa vegetación, señal de que ha estado deshabitada por largo tiempo, sólo

subsisten algunos animales terrestres y marinos.

Posteriormente arriban Muska y los militares en la nave Goliath, quienes comienzan a saquear y destruir la ciudad, además han capturado a Dola y su banda de piratas, en vista



de ello, Pazu y Sheeta deciden liberarlos, sin embargo son sorprendidos por Muska, quien posee un conocimiento inesperado de cómo funciona el castillo debido a que también es descendiente de la realeza, se lleva a la princesa con él al centro de la isla para poder controlar sus mecanismos en su totalidad.



Al llegar al centro de la urbe descubren que una roca enorme, idéntica a la del collar de Sheeta, es la responsable de mantener la isla a flote, con el colgante en sus manos Muska alista las armas de la ciudad para autonombrarse el rey del

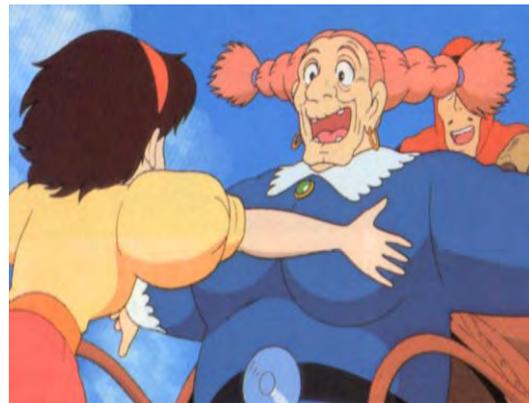
mundo. En la búsqueda de la joven princesa, durante un forcejeo Sheeta logra apoderarse de la piedra y se la da a Pazu, quien le pide repita el hechizo más secreto que le enseñaron sus ancestros para iniciar el mecanismo de autodestrucción de Laputa.



Dichas estas palabras, bloque a bloque comienza a desmoronarse la isla, Muska y sus militares can, sólo quedan a flote las raíces de un árbol enorme que envuelve la piedra sagrada, gracias a ellas los dos huérfanos se salvan de caer al vacío.



Finalmente, Sheeta y Pazu deben abandonar la isla pues con la destrucción de la mayor parte del castillo, ésta se ha hecho tan ligera que continúa ascendiendo por los cielos, afortunadamente encuentran el planeador que los ayudó a llegar a la isla y logran apartarse de ella antes de que llegue al espacio exterior. Los rescata Dola y su banda, quienes los creían muertos, además les muestran su motín que pudieron tomar antes de huir. Tras una calurosa despedida, la pareja de huérfanos emprenden su regreso a casa.



### 3.3 El relato arquetípico de Miyazaki.

En este apartado se comenzará con el análisis del relato fílmico de la película *El Castillo en el cielo*, a partir de las categorías revisadas en los dos capítulos anteriores sobre los tipos de anime, los el mito del héroe, así como sus acepciones más recientes. En este punto también se detendrá un momento para analizar los referentes en los que el autor japonés se inspiró para la creación de dicha cinta.

Se inicia retomando los esquemas para la clasificación de los personajes creados por el animador japonés, se considera que resulta más pertinente emplear la aplicación de los arquetipos propuestos por Vogler con el que se obtiene el siguiente cuadro, en el cual se hace la categorización de los mismos dentro de dicha cinta:

<b>El Castillo en el Cielo (1986)</b>	
<b>HÉROE</b>	Pazu
<b>MENTOR</b>	Tío Pom/ Dora
<b>HERALDO</b>	Dora
<b>GUARDIÁN DEL UMBRAL</b>	General / Militares
<b>SOMBRA</b>	Mushka
<b>EMBAUCADOR</b>	Dora y los piratas
<b>ALIADOS</b>	Piratas y Aldeanos del pueblo minero
<b>FIGURA CAMBIANTE</b>	Sheeta / Dora

En apego a la descripción de cada condición cada personaje queda de esta manera: el héroe es Pazu, pues es quien se arriesga a acompañar a Sheeta a hacer su viaje, quien lucha y la protege de las constantes amenazas que planea Mushka, el enemigo común, quien es la sombra. Sus mentores son: principalmente Dora, quien les ofrece resguardo en su nave y accede a llevarlos en busca de Laputa; también se encuentra el Tío Pom, quien les ofrece a la pareja de infantes información clave sobre la historia de los creadores de la piedra sagrada, así como de sus raros poderes.

Dora y su banda de piratas, tienen dos papeles dentro de la historia, son los embaucadores, pues se encargan de frustrar los ataques de Mushka y sus hombres de manera ingeniosa, además se vuelven sus más fieles aliados para el enfrentamiento directo con el general militar y sus hombres, quienes invaden la isla como guardianes del umbral, para impedir que lleguen al centro de la isla; también son aliados los aldeanos del pueblo minero, en especial el Jefe de Pazu y su esposa pues ellos los defienden cuando los piratas los están persiguiendo.

Resaltan sobre todo las figuras femeninas de Sheeta y Dora, pues ambas son figuras cambiantes, es decir, a lo largo de la historia sufren una transformación en sus personalidades, Sheeta inicia siendo un poco temerosa y frágil, por su parte Dora comienza siendo la más intrépida y salvaje de la banda,

sin embargo, casi al final la joven se muestra valiente y fuerte, mientras que Dora se torna cariñosa y protectora.



De hecho, En un momento del largometraje, Dora le comenta que Sheeta le recuerda a ella cuando era joven, incluso puede observarse tal semejanza en una fotografía de su juventud que Dora tiene en su camarote. El esposo de Dora fue el ingeniero creador de la nave pirata. Pazu por su parte, quiere ser ingeniero y también está

fabricando su propio avión. Es característico de Miyazaki retratar mujeres empoderadas dentro de sus filmes, muchos teóricos refieren que en todos esos personajes el autor trata de retratar el carácter valeroso de su madre.

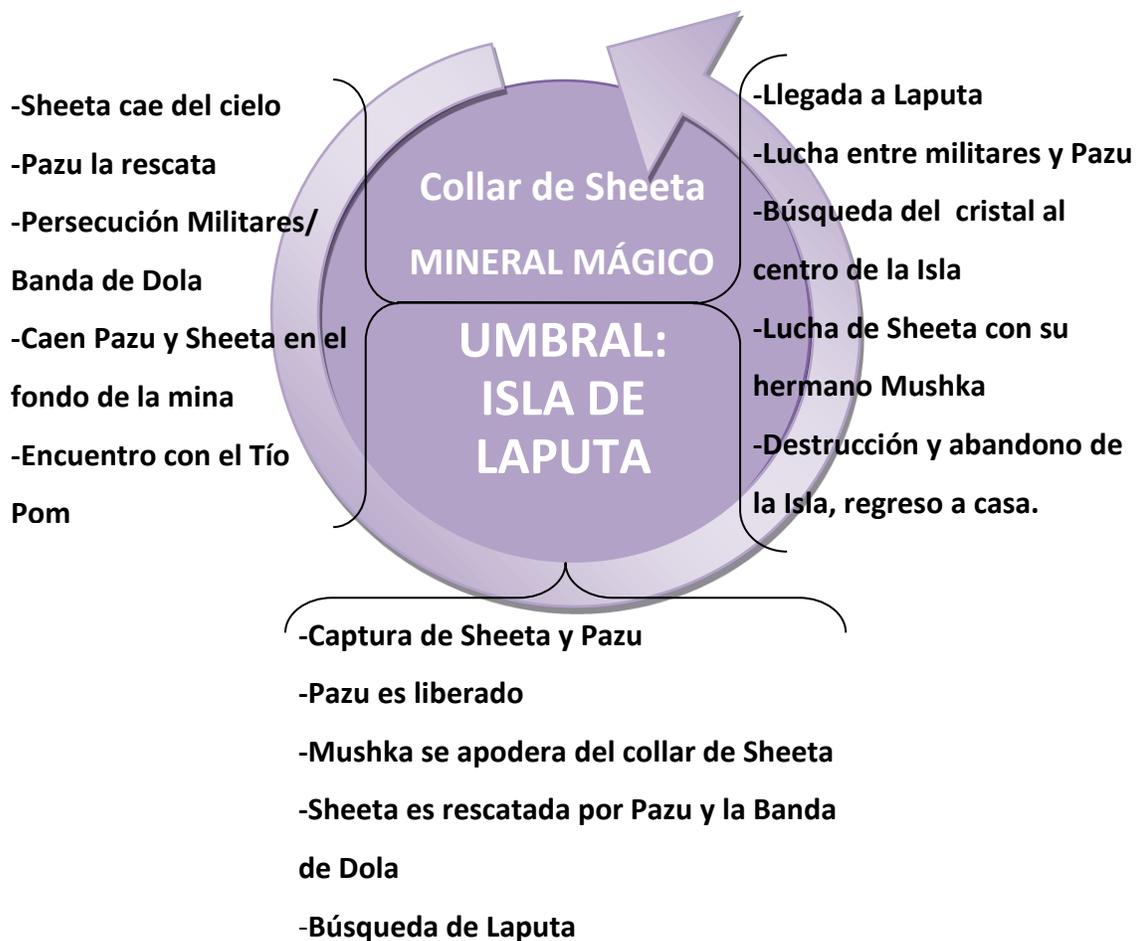
Desde otra perspectiva, según el esquema circular propuesto por Campbell, el cual se conforma por acciones divididas en tres apartados, es pertinente aclarar que sólo algunas de ellas se identificaron dentro del relato cinematográfico de Miyazaki y en un orden diferente, por lo que se decidieron agregar otros puntos clave de acción como se desarrolla a continuación.

La *entrada en el umbral* se anuncia o realiza por alguna invitación, aunque dentro del film no se presenta desde el inicio, sí se plantea *el llamado a la aventura*. En un día cualquiera de la vida de Pazu, trabajando en las minas, la invitación se hace presente con la ruptura de su rutina y la aparición de un elemento fantástico. Observa desde el cielo a una joven cayendo lentamente en medio de una luz azul que al parecer sirve de campo de fuerza para impedir su caída y segura muerte.

Ya juntos, los dos protagonistas enfrentan varias pruebas como la de escapar de los militares y de la propia banda de Dora, sin embargo al caer a las

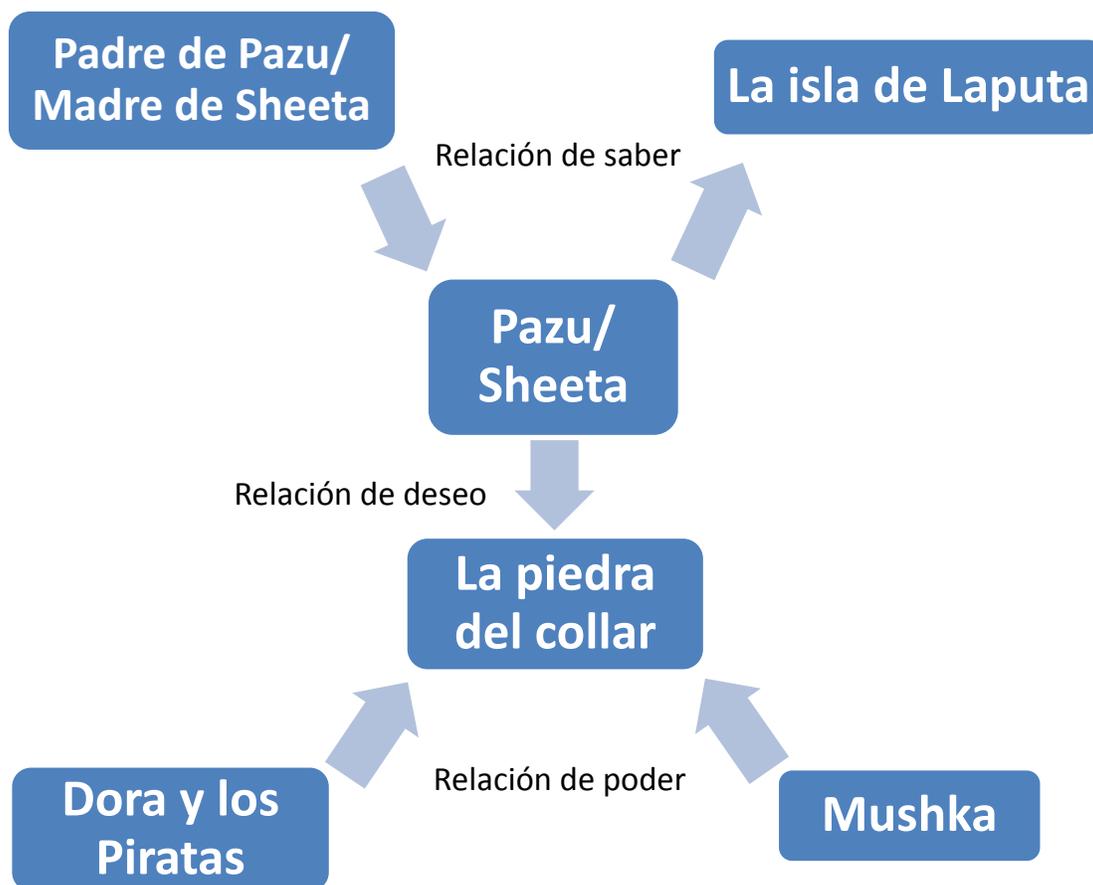
profundidades de una mina, hecho que representa *el vientre de la ballena*, pues se encuentran incomunicados y hasta cierto punto perdidos; tras el encuentro con el Tío Pom, quien los guía a la salida, son capturados. En este punto se da la *abducción y robo del elixir*, cuando son llevados al cuartel del gobierno y Mushka se apodera del collar de Sheeta.

No es hasta que Pazu consigue la ayuda de la banda de piratas, que se equilibran las fuerzas y logran *el rescate* de la princesa de laputiense, una vez superada dicha prueba, se embarcan por los aires en la búsqueda de Laputa, justo ahí  *cruzan el umbral*, en una tormenta que casi destruye la nave de Dora, una vez ya aterrizado en la isla, comienza el enfrentamiento directo con el otro príncipe de Laputa y sus secuaces, se trata de la *lucha en el umbral* para apoderarse de la fuente de poder de la isla.



Una vez que Sheeta y Pazu han logrado vencer a Mushka al recitar un hechizo antiguo, el cual desata la desaparición de la ciudad, sólo queda la superficie de la isla sostenida por las raíces del árbol central, de donde la pareja de infantes logra escapar para reencontrarse con Dora y los piratas, quienes después de una calurosa despedida retoman su retorno a casa, con este *regreso* se concluye el relato.

Existe otra forma de analizar la historia, a través de la interacción de los personajes, escenarios y objetos, por ello se retoma el esquema propuesto por Greimas para analizar la relación entre ellos:

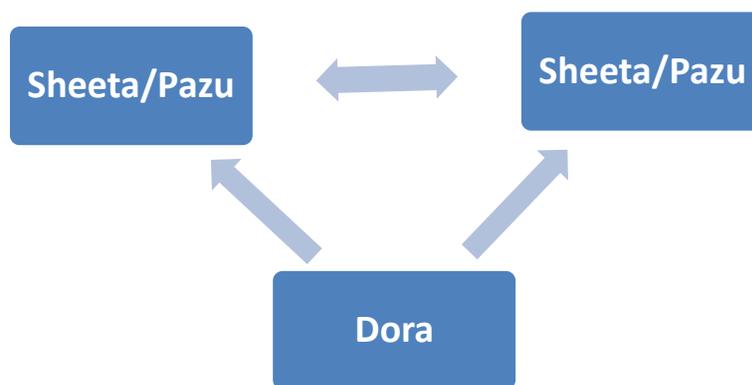


En el bosquejo anterior se observa como los personajes giran e interactúan alrededor de un personaje protagonista, en este caso Sheeta y el objeto de deseo, el collar heredado por su madre, del cual también quieren apoderarse

Mushka (el oponente) y la banda de Dora, aunque al principio con un objetivo común, conforme se desarrolla la trama, estos piratas se convierten en ayudantes. Finalmente, tanto la madre de Sheeta como el padre de Pazu, fungen como los destinatarios pues son de quienes reciben toda la información para llegar al destino de Laputa.

Teniendo como base el esquema temático triangular propuesto por Mandelbort, desde un primer momento de la película (la persecución de Dora y sus piratas) se hace evidente la presencia dominante de uno de los personajes, Dora, quien según este sistema fractal, actúa como la *matriarca*, al ser la figura de poder que apoya e influencia a los protagonistas.

Mientras que el papel de *peregrino* lo comparten la pareja de niños, debido a que ambos se encuentran perdidos en la búsqueda de Laputa e incluso una vez llegando a ella son conducidos por un robot; al igual que la función de *guía* es un papel que intercambian entre ellos pues en distintos puntos de la historia uno es el guía al otro, son compañeros de viaje, por un lado se encuentra Sheeta, quien a través del brillo de su collar le es revelado el camino a la ciudad, y Pazu quien al creer haber visto la isla entre las nubes encabeza la búsqueda.

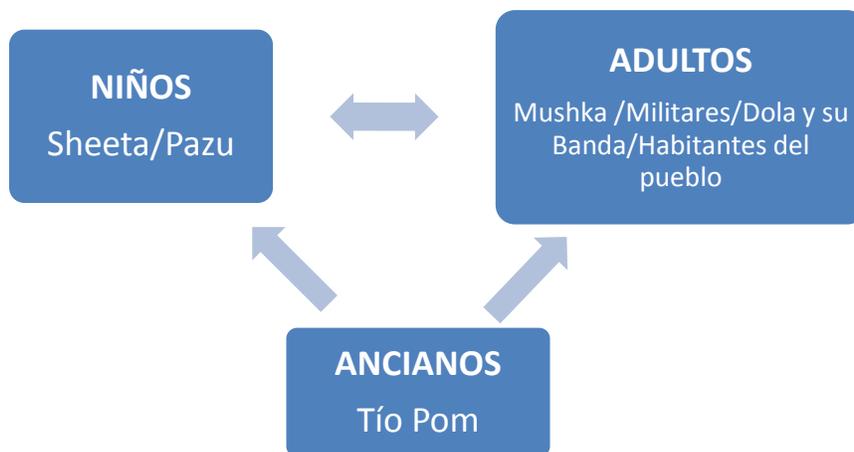


Tomando como base el diseño anterior, se reconocen otras relaciones temáticas dentro de la historia, en un primer momento resalta el manejo de las

distintas etapas de vida humana, es decir la presencia de niños, adultos y ancianos; los cuales tienen una presencia diferente dentro del relato.

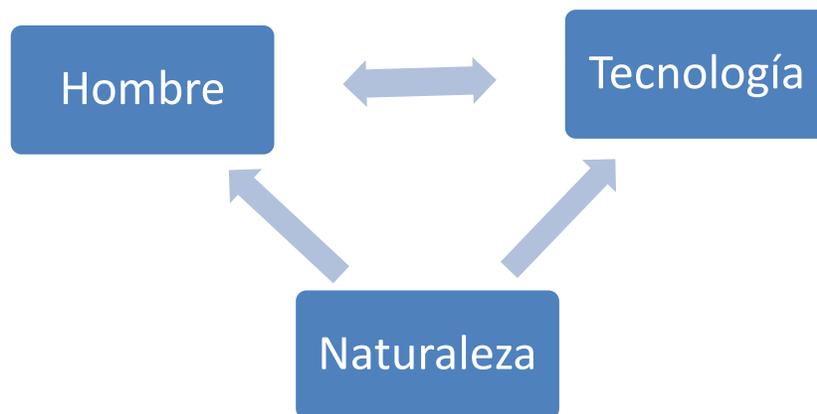
Por principio se encuentran los *niños*, representados por Sheeta y Pazu quienes a pesar de la inocencia de su corta edad, en ellos recae la responsabilidad de hacer lo correcto para reestablecer el orden y salvar al planeta de las ambiciones monárquico esclavistas de Mushka.

En el bando de los adultos están: el ya mencionado Mushka, los militares, Dola y sus piratas y los habitantes del pueblo, se observa que cada cual tiene definido el lado del cual pelea, ya sea en contra o a favor de los protagonistas, excepto la banda de asaltantes, quienes se mueven de un bando a otro según sus intereses, pero al haber adquirido afecto por los muchachos, sin dudas se entregan en su ayuda. Mientras que el Tío Pom es el único personaje que representa a la tercera edad, se trata de un ermitaño quien se refugia en lo profundo de las minas, posee y les transmite sus conocimientos sobre la piedra, lo cual habla de la importancia que el animador japonés le da a los adultos mayores en la transmisión de sabiduría a las generaciones posteriores.



Existe una última terna temática que resalta, sobre la cual actúan las primeras dos, es la tensión entre las fuerzas de la naturaleza, la ambición del hombre y su tecnología. Cada personaje tiene su perspectiva sobre la prioridad que guardan cada uno de los preceptos, mientras que para los adultos resulta

más importante el poder y bienes que conlleva la tecnología pese a la destrucción de la naturaleza, los dos infantes descubren que la propia naturaleza se abrió paso ante la desaparición de una sociedad superior en tecnología, pero que guardaba los principios básicos de conservación y respeto hacia el entorno, lo cual fue su mayor legado para las otras generaciones venideras, legado programado en sus guardianes los robots.



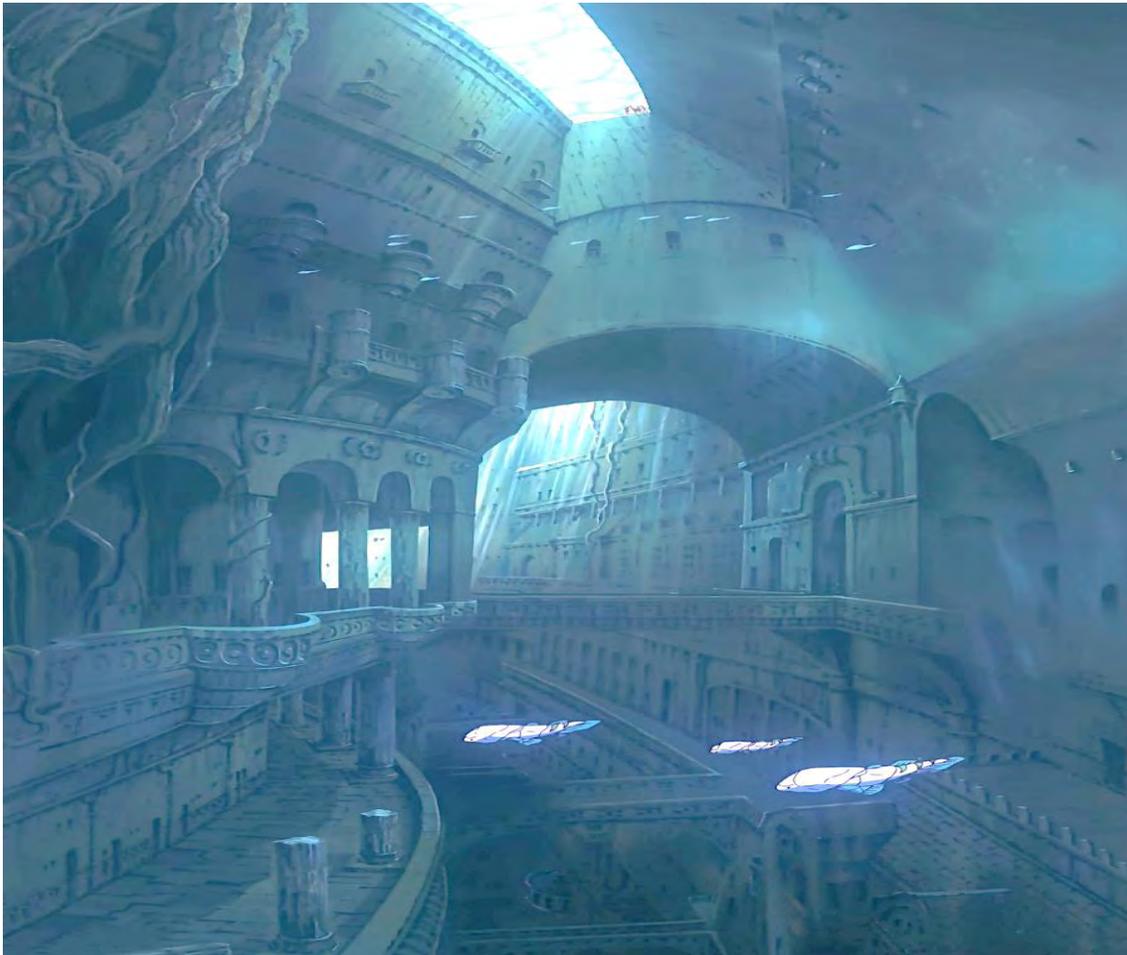
Así como las temáticas anteriores, es notorio encontrar en las cintas del animador japonés, la aparición de una elegida (Sheeta) para recordarle a la humanidad la importancia y supremacía de la naturaleza para conservar el equilibrio vital; tal cual se presenta en otros films como: *Nausicaa del Valle del Viento*, *La princesa Mononoke* y *Ponyo en el acantilado*.

Son recurrentes también las numerosas escenas de acción vertiginosa, de entre las cuales surgen como oasis algunas secuencias de sublime belleza onírica, ya sea en forma de estanque feérico que oculta en su seno los restos de una metrópoli sumergida bajo las aguas, los lienzos casi fotográficos de cielos y montañas en una cálida puesta de sol o una tempestuosa tormenta; una ciudad cobijada por una espesa maleza de una escala inimaginable de tonos verdes, hasta encontrar un gigantesco robot que nos sorprende con su conciencia ambiental, mostrándose más humano que el resto de la humanidad. De eso y otras referencias se abordan en el siguiente apartado.

### 3.4 Fragmentos referenciales en *El Castillo en el cielo*.

“La creación de un único mundo procede de un enorme número de fragmentos y caos”

H. Miyazaki (Montero, 2014, p. 241)



Aunque ya se ha mencionado que en gran medida la inspiración para *El Castillo en el Cielo*,<sup>160</sup> Miyazaki la halló en uno de los episodios de *Los Viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift, cabe puntualizar que en dicho capítulo Gulliver encuentra una isla flotante con base de diamante llamada Laputa, en donde sus habitantes, los laputianos gracias a su gran desarrollo científico y tecnológico, construyeron su fortaleza, la cual se desplazaba por el cielo mediante propulsión

---

<sup>160</sup> Tras el estreno de la película, se adaptó la historia a una novela escrita en 1986 por Osamu Kameoka e ilustrada por el propio Miyazaki llamada *Shousetsu Tenkuu No Shiro Rapyuta Zenpen / Kouhen* (La Novelización de Laputa: El Castillo en el Cielo, Volumen 1 y 2).

magnética producida por interacción entre un imán enorme ubicado en su centro y la Tierra.



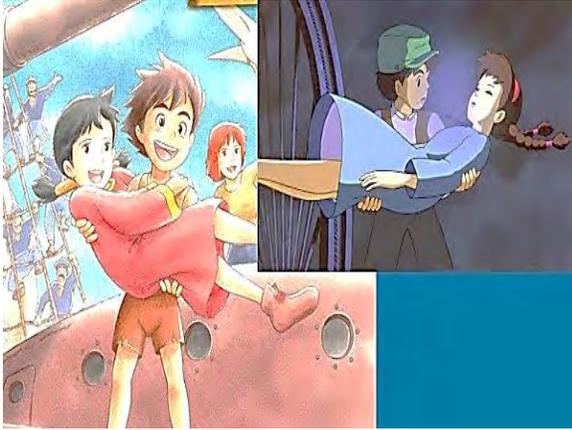
Entonces la historia de Swift no fue retomada de manera fiel por el director japonés, pues en su adaptación incrustó fragmentos de su propia visión, experiencias, anécdotas y obras anteriores. Según el autor, escribió el guión de la historia como una “novela de ciencia ficción de finales del siglo XIX” (Miyazaki, 2005, min. 9). De ahí la ambientación atemporal entre *steampunk*<sup>161</sup> y *retrofuturista*.<sup>162</sup>

Una constante en la obra de Miyazaki es la manera en que retoma algunos elementos de otras culturas, anécdotas de viaje, personas de la vida real, o bien, adapta personajes que se encuentran presentes sus creaciones anteriores, es por ello que estas reseñas son signo de la *transtextualidad* de sus discursos, los cuales para su descripción se dividen en: *autoreferencias* y *referencias externas*.

---

<sup>161</sup> Es un subgénero literario nacido dentro de la ciencia ficción especulativa que surgió durante la década de 1980 a manos de escritores conocidos por sus trabajos ciberpunk. A día de hoy, este subgénero ha madurado hasta convertirse en un movimiento artístico y sociocultural y no tan solo literario. El steampunk se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue siendo la predominante y por lo general localizada en Inglaterra durante la época victoriana, donde no es extraño encontrar elementos comunes de la ciencia ficción o la fantasía (VIRGÓS, 2010).

<sup>162</sup> Se denomina retrofuturismo al conjunto de expresiones artísticas que encuentran su origen en la añoranza del pasado y se ven influidas por el entusiasmo de aquellas descripciones utópicas o distópicas sobre un futuro imaginario que se produjeron antes de 1960. Este movimiento artístico se caracteriza por la fusión de la estética clásica (conocida como *retro*, en latín) con la moderna tecnología y vanguardia de la actualidad y acuña su nombre de la revista de arte “*Retrofuturism*” en 1983. El retrofuturismo explora la tensión existente entre lo antiguo y lo nuevo y critica el poder de la tecnología actual que nos distancia como sociedad. Las creaciones retrofuturistas se revelan bajo la imaginación de aquellos artefactos encontrados en esos hipotéticos futuros y se manifiestan bajo la literatura, la arquitectura, la moda y la cinematografía entre otras muchas otras expresiones artísticas. Tanto el steampunk, como el dieselpunk, son ejemplos retrofuturistas dentro de la cultura popular al imaginar futuros que nunca fueron. (DÍAZ 2012).



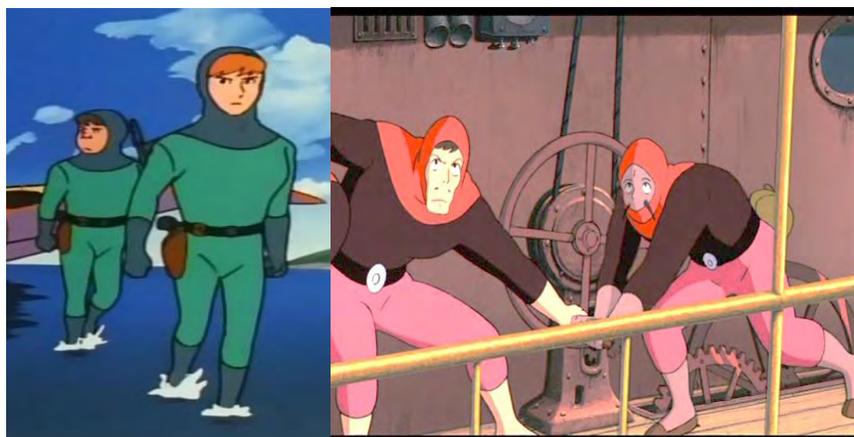
Dentro de las nombradas *autoreferencias*, en cuanto al diseño de personajes, Miyazaki retoma los papeles principales de *Conan, el niño del futuro* (1978), pues existe un parecido innegable entre las parejas formadas por: Sheeta /Pazu y Conan/Lana.

En ambas obras aparece una enigmática jovencita perseguida con motivo de un secreto que el resto desconoce. En *Conan*, Lana guarda celosamente el enigma de la energía solar, imprescindible para la supervivencia humana, mientras que en *El Castillo en el Cielo*, Sheeta posee un colgante mágico que sólo ella es capaz de activar. Tanto Conan como Pazu se convierten en protectores y salvadores de ambas protagonistas.

Incluso, muchos de los personajes de la serie y la película comparten idéntico papel y características similares como por ejemplo: la banda de Dora y el Capitán Dyce, los villanos, Lepka y Muska, pues ambos comparten la misma ambición y estrategias, traicionando a sus superiores para lograr el control absoluto de su objeto de deseo: en el caso del Castillo en el cielo, la piedra azul que conduce a la isla flotante y en el de Conan el niño del futuro, el conocimiento para recuperar la energía solar. Aunque en este último heredero laputiense también tiene un gran parecido con el Conde de Caligostro de *Lupin III. El Castillo de Cagliostro* (1979).

En el aspecto cómico, Miyazaki rescata el espíritu burlesco, además de los uniformes, de los marineros de *Conan, el niño del futuro*, y los transforma en piratas, a quienes perfila como rufianes que más tarde se revelan como hombres de buen corazón. La pelea del jefe de Pazu con los piratas, es la clásica comedia

basada en golpes al estilo *slapstick*,<sup>163</sup> la cual también ya había usado *Conan* y en *Lupin III*, y volverá a usar en *Porco Rosso* (1992).



Por otro lado, las maquinas voladoras, son los artefactos más recurrentes dentro de la filmografía de Miyazaki, pues aparecen diferentes ingenios mecánicos alados diseñados por el autor, en especial destaca la presencia del *ornitóptero*,<sup>164</sup> el cual sirve como transporte a la banda de piratas y a los protagonistas, sin embargo se encuentran presentes en sus películas y series anteriores.



---

<sup>163</sup>Subgénero de la comedia que se caracteriza por presentar acciones exageradas de violencia física que no derivan en consecuencias reales de dolor. El *slapstick* es una forma bulliciosa de comedia que basa su atractivo en el dolor, la farsa, los golpes y las bromas prácticas del humor crudo para crear un efecto cómico en el espectador, excediendo los límites del sentido común. Definición disponible en: <http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Slapstick+comedy> Consultado el 01 de noviembre de 2016 a las 18:56 hrs.

<sup>164</sup> Avión que se sostiene y avanza gracias a que sus alas ejecutan movimientos parecidos a los de las aves, o en el caso de los diseños de Miyazaki, a las alas de una libélula. Definición disponible en: <http://www.lahistoriaconmapas.com/historia/definicion-de-ornitoptero/> Consultado el 31 de octubre de 2016 a las 17:52 hrs.

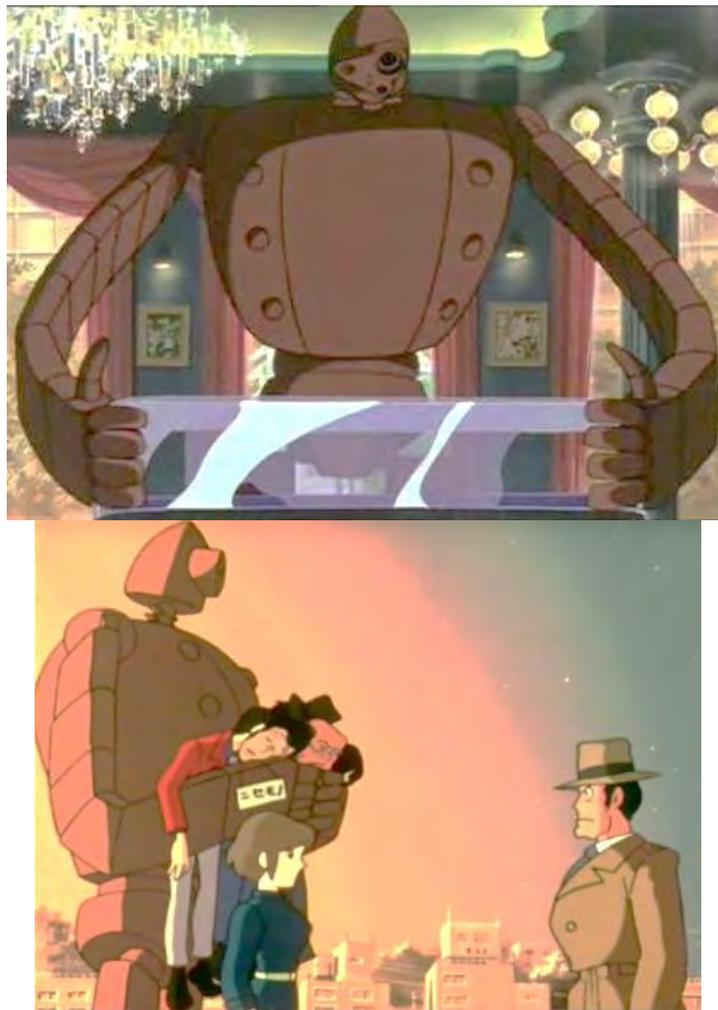
En otro aspecto, las creaciones animales del animador también son reutilizados dentro de sus obras, como por ejemplo el *minonohashi*, el cual apareció por primera vez en *Nausicaa del Valle del Viento* y posteriormente en *El Castillo en el cielo*, aunque de tamaño inferior, tal vez suponiendo la idea de que los animales míticos pierden su poderío con la progresiva invasión de los hombres. “En el libro de arte del film inspirado en Los viajes de Gulliver, se explica que estos últimos fueron inspirados a partir de un animal que vivió en la isla de Tasmania hasta el siglo XVII” (Montero, 2014, p. 220).



También se encuentra el *zorro-ardilla*, la mascota de la princesa del Valle del Viento, Teto, el cual se encuentra habitando la isla de Laputa jugando en el torso de un robot.



Y para finalizar con las autoreferencias, pero no menos importante, se encuentran los robots que habitan Laputa, los cuales están inspirados en los que aparecen en la versión de monstruos mecánicos de *Superman (Fleischer Studios)* de los hermanos Max y Dave Fleischer, aunque el diseño es original de Miyazaki, guardan un gran parecido con el robot que aparece en (Saraba Itoshiki Lupin) *Adiós, querido Lupin*, el último episodio de la segunda temporada del anime de *Lupin III* en 1980. Este capítulo fue el último escrito y dirigido por el animador, quien marcó su despedida con este personaje.



En lo que respecta a las *referencias externas*, cada que se inicia un nuevo proyecto dentro de los Estudios Ghibli, Miyazai emprende un nuevo viaje en búsqueda de locaciones, el primer viaje que realizó fue al continente europeo en su visita a la isla de Gotland en Suecia, la cual sirvió para encontrar escenarios

para *Pippi Longstocking*, lugar que lo influenció demasiado al ser la primicia en su acercamiento a las edificaciones occidentales.

Uno de los principales lugares que inspiraron los escenarios de la película *El Castillo en el cielo*, se encontró en un viaje que realizó el animador en 1990, luego de ver fotografías del lugar decidió visitar Calcata, uno de los misteriosos pueblos sobre las colinas de Italia, el cual en siglos pasados atravesó una época de inestabilidad política y como consecuencia de ello construyó su caserío en riscos escarpados en la cima de las montañas.

Esta ciudad amurallada por peñascos posee calles angostas y casas amontonadas unas sobre otras para aprovechar el espacio disponible, al autor le pareció un laberinto fascinable, pues era un testimonio histórico viviente, un mosaico formado por la construcción improvisada de cada época, lo cual excitó su curiosidad (Miyazaki, 2005,min. 32).

Aunque Japón también tiene espacios similares contruidos, como el castillo Himeji, construido en el siglo XVII y se encuentra en una colina de 130 pies de altura, donde las fosas y las paredes de piedra forman un laberinto que te lleva en espiral hacia la torre del castillo, el cual fue construido así con el fin de acorralar en el laberinto a los invasores y derrotarlos; el dibujante nipón quedó encantado con las estructuras occidentales de este tipo.

El jardín de *Paronella Park*, parque temático cuyo elemento central es un precioso castillo construido por el español José Paronella en Mena Creek, al norte de Queensland (Australia), sirvió también de



inspiración al director nipón para la planeación de cómo luciría la Isla de Laputa,

incluso, el tema musical utilizado en el filme durante los créditos, se emplean durante las visitas nocturnas al lugar ahora considerado patrimonio de la humanidad.<sup>165</sup>

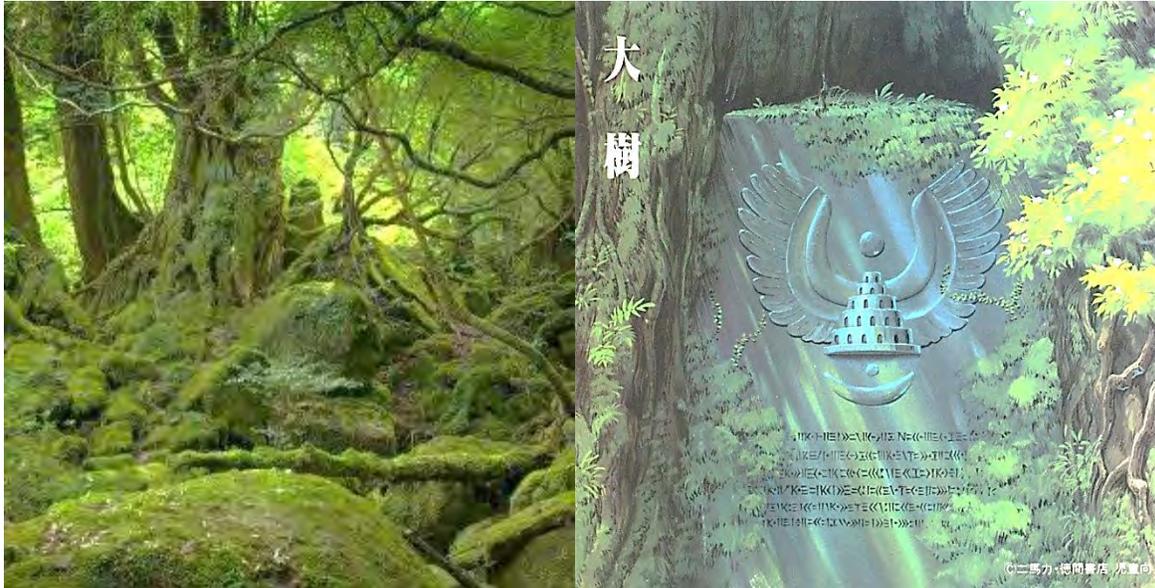
Mientras que el pueblo de Pazu, fue imaginado como una villa minera que visitó en 1984 en Gales del Sur (Reino Unido). “Estuve en Gales justo después de una huelga de mineros. Admiro realmente la forma en la que los sindicatos mineros lucharon hasta el final para defender sus puestos de trabajo y quería reflejar la fuerza de esas comunidades en mi película. Admiro a aquellos hombres y el modo en que lucharon para salvar su modo de vida, igual que hicieron los mineros del carbón en Japón. Mucha gente de mi generación ve en los mineros a un símbolo; una especie de guerreros que ya no existe” (Brooks, 2015).



---

<sup>165</sup>Sitio oficial disponible en: <http://www.paronellapark.com.au/about/brief-history>  
<https://www.kkday.com/en/product/2969> Consultados el 01 de noviembre de 2016 a las 20:27 hrs.

La visita del director japonés a los parques de Shinjuku y Yoyogi, quedan registrados en los paisajes constantemente representados en sus planos secuencias, escenarios donde la humedad cubre con musgo edificaciones.



Cada vez que Miyazaki realiza un viaje, en cada lugar se hace un espacio para tomar una caminata a diferentes horas del día, para recorrer los barrios, calles, plazas, iglesias y transporte público de la ciudad o pueblo, prefiere dibujar a tomar fotografías, con ello pretende ubicar comenzar a imaginar los posibles escenarios de su próxima película, y presentar al espectador el lado más realista de donde se desarrolla la historia, pues para él la creatividad comienza con una observación minuciosa.

La atención casi perfeccionista que este animador presta a los detalles espaciales tiene el objetivo no sólo mostrar desde el exterior el mundo donde se desarrolla el film, sino teletransportar al espectador, como si éste acompañara a los personajes paso a paso, experimentar el espacio de tal manera que éste pueda percibir texturas, filtros de luz, incluso aromas para estimular su imaginación. Al igual que el diseño de arquitectura del museo Ghibli, en las películas de Miyazaki los espacios cambian de manera abrupta y continua, invitando al espectador a introducirse cada vez más en un ímpetu por descubrir la lógica de su interior.

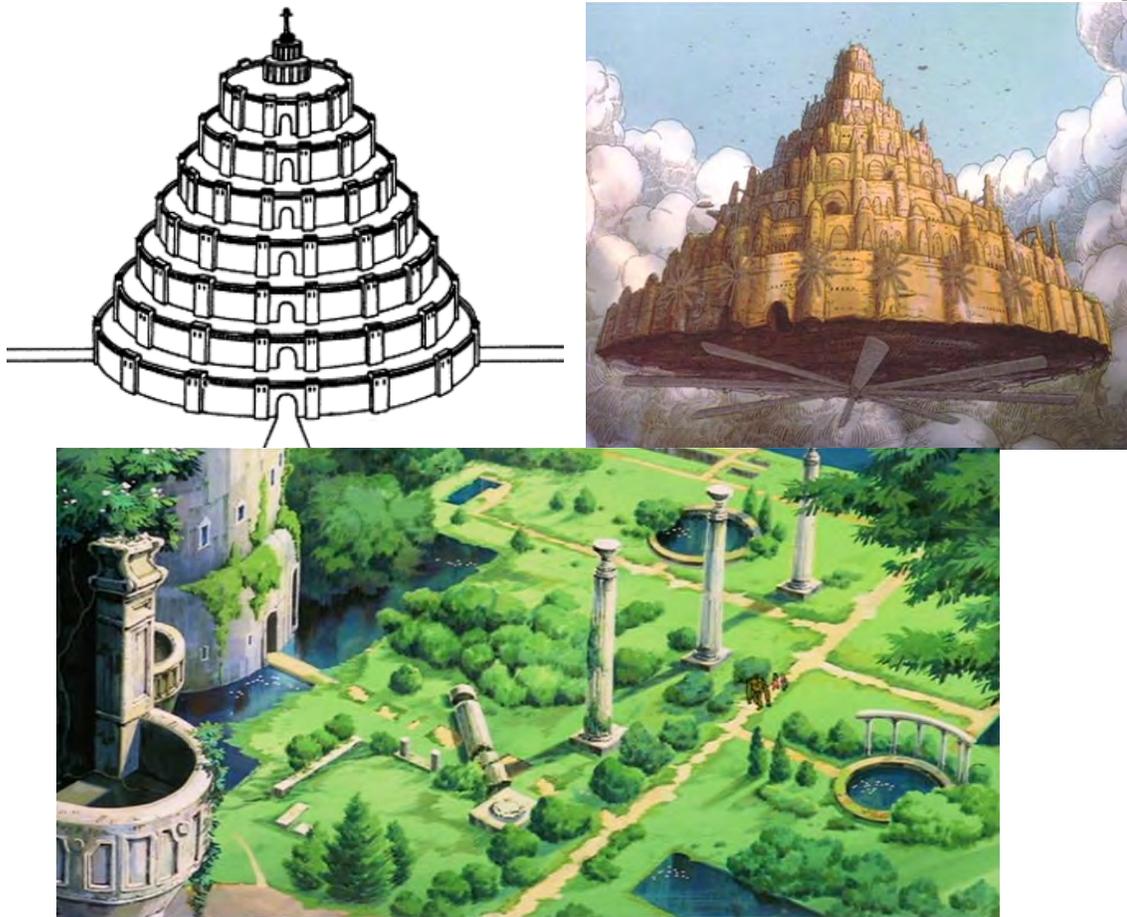
Generalmente los arquitectos idean una estructura básica para posteriormente diseñar los espacios individuales, la arquitectura occidental funciona de la misma manera, sin embargo Miyazaki encaró el diseño desde otra dirección, Suichi Kato dijo una vez que la arquitectura japonesa está basada en unir las partes para crear el todo: “Personalmente creo que los films de Miyazaki son muy japoneses, a pesar de que muchos de ellos transcurren en Europa. Crea un conjunto de partes diferentes. Luego las combina para crear una historia [...] Lo que me impresiona de Miyazaki es su convicción en el poder de las partes individuales. Junta esas partes y como resultado produce un trabajo que resulta convincente. Ese es un aspecto clave de sus filmes” (Takahata, 2005, min. 50).

*La Ciudad del Sol* <sup>166</sup> resulta otra referencia análoga de Laputa, a obra está estructurada en forma de diálogo entre un caballero de la orden de Malta y un navegante genovés, quien le cuenta a aquél la forma de vida de una ciudad situada en la isla de Taprobana, que está formada por varios niveles principales y rodeada por murallas concéntricas, coronadas con cúpulas y torres cilíndricas. En la cúspide se halla el elemento central, protegiendo la esencia espiritual de la ciudad: el templo consagrado al astro rey y el vivero de los árboles en Laputa.

---

<sup>166</sup> Libro escrito por el monje dominico-italiano Tomás Campanella en 1602. Junto con la *Utopía* de Tomás Moro, constituyen la obras más importantes de los inicios de la Edad Moderna, las cuales se inspiran en la *La República* de Platón. (DROZ, 1984, p. 120-137).

Asimismo, la presencia de canales de agua y columnas griegas en la isla laputiense, retrotrae a la Atlántida de Platón y la esfera sobre la cual se asienta, representando tanto a la Tierra como al cosmos. En su interior, el núcleo central es un octaedro azul, uno de los cinco sólidos platónicos y fuente de energía que permite a Laputa mantenerse en el aire. Además, en ambas ciudades existía una sociedad ideal cuyo mando se hallaba en manos de eruditos o sacerdotes quienes poseían conocimientos sobre magia y astrología (Reina, 2015).



Al igual que Laputa, *Utopía* era una isla que disponía de ciudades donde se fomentaba la investigación científica, la tecnología y los estudios de todo tipo, cuyo modelo de sociedad promovía principios pacíficos, filosóficos y políticos ideales.

Como *referencia externa*, también se encuentra lo que recita Mushka cuando llama fuego de Laputa como “la flecha de Indra en el Ramayana”<sup>167</sup> refiriéndose al rayo poderoso de destrucción que puede detonar la Isla para destruir a la humanidad.



Dado que Miyazaki es admirador del armamento militar alemán y británico, se inspiró en ambos para diseñar los uniformes, medallas, granadas y el zepelin Goliat, el cual está basado en los construidos por los alemanes en la 2ª Guerra Mundial.



---

<sup>167</sup> El *Ramayana* es una saga épica hindú, escrita en el siglo IV A.C. que cuenta la historia del príncipe Rama y su esposa, Shita. Indra es el dios que rige sobre el trueno y la lluvia, quien manda rayos denominados “la flecha de Indra” para castigar a los humanos.

El árbol en el centro de la isla de Laputa, es sin duda una de las representaciones más simbólicas dentro del film, “se trata del árbol legendario de Yggdrasil que rescata a los inocentes, a aquellos que recordaron la canción del pueblo de Gondoa del cual procede la protagonista Sheeta –necesitamos raíces en la tierra, vivamos con el viento; con semillas hagamos abundante el invierno; con las aves, cantemos la primavera-, y castiga a los espíritus malévolos” (Montero, 2014, p. 184).



Dentro de la mitología nórdica, el mito de Yggdrasil<sup>168</sup> ejemplifica el ciclo dador de vida y de muerte, en donde lo bueno y lo malo se complementan; el

<sup>168</sup> Es un fresno perenne: el árbol de la vida, o fresno del universo, en la mitología nórdica. Sus raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos: Asgard, Midgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim y Jötunheim. De su raíz emana la fuente que llena el pozo del conocimiento, custodiado por Mímir. (HAGEN, 1903, p. 57-69).

árbol mítico es el eje cósmico que une los reinos superior, medio y subterráneo (cielo, tierra, mar) que en el filme corresponden a: el castillo-cielo, la tierra la superficie y las profundidades de la mina; el agua las lagunas formadas por los abismos de la ciudad abandonada dentro de la isla.

Como se puede observar, lo que inició en la mente del animador nipón con la lectura de los cuentos de Swift, resultó en un cúmulo de referencias tomadas de diferentes culturas, épocas y territorios, aunado a sus propias creaciones, gustos, preferencias y opiniones.

Para finalizar este apartado, no se puede dejar de mencionar el aspecto técnico de la película, pues muestra progresos evidentes en cuanto a la imagen, movimiento y banda sonora, en comparación a la producción anterior de Miyazaki y su equipo: *Nausicaa del Valle del viento*.

Michiyo Yasuda quien se encargó de la designación de color durante la realización de la película, expresa que siguiendo las indicaciones del propio Miyazaki se le prohibió usar colores crudos, por lo que arguye: “en el caso de *Nausicaa del Valle del Viento*, fueron 260 colores, y esta vez son más como 310 colores. El sr. Miyazaki tiene su propia idea de colores por lo que ha sido difícil” (Yasuda, 2005, min. 7).

La música y sonido de ambientación de Joe Hisaishi, posee varios puntos en común con Nausicaä, con algunas partes donde se emplearon sintetizadores, propios de la época de los ochenta, sin embargo sobresalen aquellas partes clímax de la cinta, en donde recurre a la música clásica para enfatizar las emociones de los personajes. En las palabras del músico:

“Lo que me ha dicho el sr. Miyazaki es que piense en el amor, el sueño y las aventuras. Tenía que hacer música enfocado en esos puntos pero es muy difícil en esta época, dan un poco de pena el amor, la paz y las aventuras, por eso mismo sé que debemos expresarlos. En este sentido, siento simpatía por la idea de sr. Miyazaki y presiento que en una escena cruel, la calidez del Sr. Miyazaki le dará un encanto” (Hisaishi, 2005, min. 8).

### 3.5 Miyazaki y el arquetipo del héroe posmoderno.

*“El séptimo arte, no es otra cosa que la séptima parte que emerge de una realidad cultural sumida en el imaginario social”*

*Hugo Lara*

Debe existir algo sagrado en la mística de los arquetipos heroicos, puesto que su lógica fantástica se asemeja a la de los sueños, sus escenarios y normas comienzan donde se forja el límite entre la realidad y la fantasía.

Así como el arquetipo del héroe se expresa simbólicamente a través de diversas manifestaciones culturales como en un principio lo fueron las narraciones mitológicas, en el caso del cine y el anime, se pueden entrever aquellos remanentes estructurales básicos, de los cuales sólo han cambiado superficialmente el formato o soporte mediante el cual los escuchamos u observamos.

El arquetipo del héroe se ha convertido en un referente cultural de época, incluso en la posmodernidad, se trata de un símbolo socialmente reconocido y asimilado, que representa el pensamiento, emociones, valores y anti-valores de la sociedad en turno.

El héroe es un recurrido protagonista de la pantalla grande desde los inicios de esta bella arte<sup>169</sup> hasta la actualidad. Generaciones completas crecen a la sombra de estos personajes, quienes se distinguen por sus atributos morales, estéticos, físicos y mentales extraordinarios.

Las películas con temática heroica, podrían aparentemente considerarse creadas para el público infantil, sin embargo, lo anterior no excluye que los adultos logren identificarse con las temáticas y sus personajes.

---

<sup>169</sup> Ricciotto Canudo es el primer teórico del cine en calificar a la cinematografía como el séptimo arte, en su ensayo “Manifiesto de las Siete Artes” publicado en 1914. [en línea] Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/263549557/Manifiesto-de-las-Siete-Artes-pdf> Consultado el 26 de abril de 2016 a las 12:28 hrs.

Existen en este tipo de relatos cinematográficos una alteración consensuada de la realidad similar a la que se vive en la infancia, entre los tres y seis años, etapa que Piaget denomina *participación mágica*, donde no existe diferencia entre lo real y lo fantástico, debido al egocentrismo y a la falta de conocimiento del mundo y sus leyes físicas, por ende el infante realiza asimilaciones fantásticas sobre la realidad.

Como se ha dejado claro, el personaje heroico figura un papel crucial en los relatos, pues es el principal agente de acción dentro de la historia. A través de sus acciones se perfila el discurso del autor, lo que significa que del análisis de los ejes principales del relato, las acciones del héroe y los personajes son la clave para entrever el discurso del autor.

En este escenario se aborda la figura del héroe dentro de la cinta *El Castillo en el Cielo* de Miyazaki, de acuerdo a la entrevista realizada a Pilar Montero, en una publicación española, la autora lo define como un autor posmoderno cuando comenta: “Yo lo enmarco desde ahí porque evidentemente él ha desarrollado su carrera profesional dentro de la posmodernidad y ha enfocado su obra desde puntos muy diversos. Yo me refiero a posmodernidad en ese sentido porque su obra engloba muchos elementos, a los que le da su propio toque y reconvierte en algo diferente” (Staricco, 2014).

Como se ha visto, la posmodernidad es un momento histórico en el cual convergen la multiculturalidad y la tecnología, las cuales han propiciado la interacción entre distintos países y clases sociales, aumentando la diversidad de referencias para la creación de contenidos, acabando con los paradigmas absolutos. Aunque en ocasiones se ha llegado a confundir con el pesimismo hacia el futuro, debido a la desesperanza creada por la realidad actual, la inexistencia de la fe en el progreso basado en el avance científico-económico, es un sentimiento que ha permeado el pensamiento de grandes pensadores y artistas contemporáneos.

De hecho el mismo animador se ha declarado pesimista en varias de sus declaraciones, por lo que muchos de sus seguidores lo clasifican como un autor posmoderno, sin embargo, como se ha visto, la posmodernidad no trata de eso, va más allá:

*“No soy optimista sobre lo que nos deparan los próximos cincuenta años porque creo que vamos a enfrentarnos a más tragedias humanas según nos vamos convirtiendo en más estúpidos y haciendo cosas más peligrosas. Cuando pase ese tiempo y hayamos comprobado que efectivamente todo eso ha fallado, tal vez volvamos a intentar hacer las cosas de otro modo, mejor, y todo empiece a funcionar de nuevo”.<sup>170</sup>*

Esa innegable que existe un poco de la perspectiva pesimista sobre la actualidad en Miyazaki, derivado de la influencia de su madre, quien con sus amargas opiniones sobre el cambio ideológico de los ideales de su país cuando éste desató la barbarie en el sudeste asiático (China, Corea, Vietnam) durante la Segunda Mundial, acrecentó los cuestionamientos del cineasta japonés sobre su identidad y el contradictorio nacionalismo.

Expresa en sus propias palabras: “De hecho, soy un pesimista, pero cuando estoy haciendo una película, no quiero transferir mi pesimismo a los niños, lo mantengo a raya. No creo que los adultos deban imponer su visión del mundo a los niños, ellos son muy capaces de formar sus propias visiones del éste” (Montero, 2014, p. 244).

Pese a sus declaraciones, el animador no plasma su visión melancólica sobre el celuloide, muy por el contrario el discurso que plantea en sus cintas está dotado de una atmósfera positiva que pretende concientizar a todas las generaciones, sobre el cuidado del medio ambiente, la protección de los valores primordiales como la amistad, lealtad, amor y perseverancia.

Que mejor manera de hacerlo que, en lugar de presentar a un hombre adulto, fuerte y maduro, se vale de un niño para mostrar al espectador el poder de la niñez, a través de la valentía de sus acciones, ilusiones y voluntad; el deber ser

---

<sup>170</sup> H. Miyazaki (1985), durante la promoción de *El castillo en el cielo*.

de la condición humana, una esperanza que se pierde con el transcurso de los años en el individuo conforme va creciendo.

“El elemento más importante de la lucha intensa de aventuras, es la experiencia de un chico puro, y a través de eso, que se independice o se haga hombre. Esto es diferente un hombre adulto, que ya sabe manejar armas de fuego y desempeña una lucha intensa o una mujer adulta que ya sabe volar papalotes [...] Es decir, esos viajes o aventuras o a través de sucesos el personaje principal consigue algo. Ese algo no tiene que ser así de exagerado como la paz mundial, sino que cuando acaban de ver la película, uno puede sentir que puede vivir con ánimo aunque tenga alguna dificultad en su vida, se sienta que pueda superarla que puede vivir firme [...] Quiero hacer películas de modo que la gente se sienta después así” (Miyazaki, 2005, min. 3).

En medio de la lucha y la persecución surge el cariño fraternal entre dos niños que al final de la película son un poco más adultos, demostrando tener conciencia sobre el bienestar que implica la preservación de la naturaleza por sobre el poder y la riqueza.

En *El Castillo en el cielo*, el autor presenta el arquetipo de un héroe que difieren en varios aspectos a todas las manifestaciones que se han revisado hasta ahora, pues Pazu es un niño común sin ningún poder físico descomunal, mágico, ni económico; se trata de un infante promedio de un pueblo minero, su único móvil son las palabras de su padre y el cariño que siente por Sheeta.

Para la industria del anime en Japón ya consolidada para esa época, el crear y llevar a la pantalla una historia demasiado interesante para el público que hiciera competencia con las series y otras producciones cinematográficas resultaba una tarea compleja para Ghibli: “Lo que queremos hacer y lo que queremos demostrar representa el problema fundamental. Esto es independiente de la moda, que siempre ha estado, y considerado eso, es muy difícil ahora hacer una lucha intensa de aventuras” (Miyazaki, 1986, Extras).

Hasta este punto se ha recorrido parte de la vida y producción de Miyazaki, en un intento por localizar los referentes e influencias de este cineasta para la creación de sus relatos, sin embargo, se han dejado de lado algunos aspectos

importantes, claves que lo distinguirán del resto de producciones de sus congéneres en ese momento.

Hasta 1971 las cintas de Miyazaki estaban enfocadas en retratar el paisaje occidental con paisajes extranjeros, como se aprecia en *El Castillo en el cielo*, sin embargo, a raíz de que el director en su juventud, comenzó a interesarse por la obra del escritor y ensayista Ryotaro Shiba (10923-1996), con quien inmediatamente se sintió identificado pues el tema principal de sus novelas estaba dedicado al significado de ser japonés y al curso de Japón como país, inquietudes compartidas por el cineasta.

Shiba proponía una solución a las cuestiones bélicas mundiales desde el actuar individual de sus personajes, demostraba que las decisiones de sus protagonistas definían el rumbo de la historia. Es así como Miyazaki introdujo gran parte los principios cívicos del novelista japonés a su obra.

Por otra parte otro aspecto importante por describir es cómo se encuentra asimilada la mitología japonesa en su obra, aunque gran parte de su obra se encuentra basada en cuentos occidentales, justo de la combinación de la literatura, mitología y civismo surgen los cimientos y construcción del universo en sus relatos.

Si bien, Ryotaro Shiba es fundamental para entender el ideal de ciudadano nipón al que Hayao Miyazaki tiende a aspirar en la figura heroica de Pazu, existe otra figura central que hizo posible su reconciliación con su condición de japonés fue el investigador Sasuke Nakao y su obra *El cultivo de plantas y el origen de la agricultura* de 1966. Lo cual se reflejó en algunas de sus películas en donde retoma motivos de la cultura y mitología japonesa plasmando el legado mítico del país del sol naciente basado principalmente en el *kojiki*.<sup>171</sup>

---

<sup>171</sup> Libro histórico escrito entre el siglo VII y el VIII, el más antiguo que se conserva sobre la historia de Japón. Literalmente, significa "registro de cosas antiguas". Contiene varios mitos y leyendas de Japón, además de algunas canciones. (RUBIO, 2012).

“Cuando Miyazaki se vio a sí mismo como parte de esa cultura de hoja brillante, de pronto se vio liberado de su depresión y de su culpa. En este momento se percató de la importancia de no limitar su identidad japonesa a las fronteras nacionales de Japón. Por lo tanto, este desplazamiento desde Occidente a Japón no significa que empezase a decantarse por un nacionalismo político nativista; más bien volvió su mirada hacia los árboles y los bosques de Japón, un país localizado en el margen oriental de la cultura de hoja brillante. En otras palabras, se dio cuenta de la belleza y de la riqueza del medioambiente natural japonés” (Montero, 2014, p. 118).

El acercamiento a la apreciación de la riqueza botánica y biológica de su país, lo llevó a revalorar sus tradiciones y artesanías. Lo cual es claro reflejo en sus producciones, donde establece una relación estrecha y ética entre sus personajes y la naturaleza, pues las conclusiones que se pueden extraer de dicho vínculo muestran un discurso que se promulga por el diálogo y la coexistencia armónica del hombre, el avance tecnológico y el medio ambiente. Como son: *Nausicaa del Valle del Viento*, *La princesa Mononoke*, *El viaje de Chihiro* y *Ponyo en el acantilado*.

Es por ello que las producciones de Hayao se distinguen incluso a nivel mundial de entre otras producciones animadas, pues sus historias ponen en duda la relación entre el hombre y su historia, la pérdida de sus raíces e identidad culturales, así como su relación con la naturaleza. De ahí la relevancia de su figura heroica, pues no sólo habla de lo que habita en el pensamiento del autor, sino de la realidad reflexiva de sus sociedades, como habitante del mundo en una era globalizada.

Es así como actúa el arquetipo del héroe posmoderno de Miyazaki, es una figura que está marcado por su relación con su lugar en la sociedad, por su interacción en los ámbitos personal, familiar y laboral, en el entorno cívico y ambiental, con la tecnología, etc. Como consecuencia lógica, el personaje de Pazu se convierte en una figura social, que juega un rol activo dentro de la sociedad a través de los espectadores. De ahí que la heroicidad de este niño,

muestre la convicción del cineasta de cambiar la situación social vigente con la que está inconforme.

“La mayor parte de la cultura moderna es superficial y falsa, pende de un hilo, y no es algo que se haya de tomar en broma. [...] Expreso mi interés hacia una época venidera apocalíptica en la que ‘verdes hierbas silvestres’ tomarán el relevo. [...] El periodo Showa fue triste porque la naturaleza, las montañas, los ríos, todo ello estaba siendo destruido en nombre del progreso económico. Sin embargo, no aprendemos nada de lo acontecido en el pasado. [...] No obstante, los adultos (piensen en lo que puedan pensar y crean lo que crean) no deberían imponer su visión del mundo en los niños” (Miyazaki, 2005, min. 34).

¿Por qué Miyazaki eligió a un niño como protagonista de la opera prima de los Estudios Ghibli? En sus propias palabras, procedentes de la entrevista del director nipón concedida a *The New Yorker* en 2005, se puede hallar una respuesta. En ellas expresa su desánimo por los adultos, quienes para él han fallado, el futuro está en los niños a quienes justo su pensamiento infantil los libra de las limitaciones del mundo moderno.

Con el propósito del director nipón de crear una película diferente, emprendió la tarea de escribir una historia de acción, sin que cayese en el cliché. La creación de esta historia significó para Miyazaki cambiar su perspectiva sobre el proceso creativo, el cual implicó la liberación del inconsciente para dar pie a una expresión más real y libre, como lo menciona Montero, al converger las declaraciones de Miyazaki y Moebius (Montero, 2014, p. 111):

El mundo de Miyazaki es semejante a la creatividad fantástica del pensamiento infantil, en donde todo es posible, a lo cual expresa: “La lógica sólo concierne a una parte superficial del cerebro [...] Esto no es suficiente para hacer una película. Cuando me di cuenta, me sumergí en el inconsciente. Había una tapadera en el fondo de mi cerebro, cuando la levanté, la historia se desarrolló libremente, la orientación se tornó diferente.”

Según Jean Giraud (Moebius): “No se trataba de producir una imagen más, sino de dar a conocer algo muy personal, que pertenece al campo de las sensaciones. Tenía como proyecto expresar algo en el límite del inconsciente [...].”

Cuando nos embarcamos en ese tipo de trabajo, las compuertas del espíritu se abren repentinamente, dejando aflorar las formas, las imágenes que guardamos dentro.”

En este sentido el animador nipón reitera: "Me gusta la expresión de posibilidades perdidas. Nacer significa estar obligado a elegir una época, un lugar y una vida. Existir aquí, ahora, significa perder la posibilidad de ser otras innumerables personalidades potenciales" (Miyazaki, 2009, p. 306-307). Lo cual ofrece un acercamiento a su forma de escribir y estructurar sus historias.

Aunque en la mayoría de sus producciones son protagonizadas por mujeres, la cuestión con el género masculino no está peleado con sus protagónicos: "muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes, valientes, niñas autosuficientes que no se lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán un amigo, o un partidario, pero nunca un salvador. Cualquiera mujer es capaz de ser una heroína tanto como un hombre."

El autor en varias ocasiones ha expresado el encanto y fascinación que en él producen las posibilidades como una forma de superar el pasado y la historia de su país autor de guerra, invasiones no se trata de negar el pasado ocultándolo sino observando los errores para no repetirlos construir otras realidades a través de la animación.

Creo que ésta es exactamente la razón por la cual los mundos fantásticos de las películas de animación representan tan intensamente nuestras esperanzas y anhelos. Ilustran un mundo de posibilidades perdidas para nosotros.

Más allá del discurso sobre la responsabilidad de la humanidad en el cuidado del medio ambiente, las actitudes egoístas y mezquinas que propician guerras sin sentido, se encuentra la profundidad de un mensaje que invita a soñar e imaginar otros mundos, aunque ajenos a éste están guiados por los mismos valores tal vez ya olvidados. Es por ello que la filmografía de Miyazaki no se

delimita a la audiencia infantil, adolescente o adultos, de cierta cultura, nivel socioeconómico, o con ciertas preferencias políticas e ideológicas.

## Conclusiones

*“La función del arte en la sociedad es edificar, reconstruirnos cuando estamos en peligro de derrumbe” (S. Freud)*

*“Un tiempo que no está afuera, sino dentro de nosotros (...) Es hoy y es la antigüedad más antigua, es mañana y es el comienzo del mundo, tiene mil años y acaba de nacer (...) Simultaneidad de tiempos y de presencias: la modernidad rompe con el pasado inmediato sólo para rescatar al pasado milenario y convertir a una figurilla de fertilidad del neolítico en nuestra contemporánea (...) Presente intacto, recién desenterrado, que se sacude el polvo de siglos, sonríe y, de pronto, se echa a volar y desaparece por la ventana”  
(Paz, 1990)*

A lo largo de este trabajo de investigación, se ha distinguido la obra del cineasta japonés de otras producciones cinematográficas y de *anime*, mediante el análisis de su contenido temático y de personajes, el cual ha permitido mostrar el carácter posmoderno de la figura herocia de Pazu y Sheeta en la cinta *El Castillo en el cielo* de Miyazaki.

La relevancia de la figura del héroe en la posmodernidad se hace presente en el relato del cineasta nipón a través del viaje que emprenden los protagonistas, como una manera de representar el ciclo de vida, muerte y resurrección, la transición de lo estático hacia el dinamismo del cambio. Nos revela que el tiempo posee un carácter renovador e iterativo, que va de lo micro a lo macro; así como las células del cuerpo mueren a cada segundo, también se renuevan, al igual que sucede a nivel social y cósmico.

“...el viaje del héroe no es más que un manual para vivir, un completo manual de instrucciones para el desarrollo del arte de ser humano. El viaje del héroe no es una invención [...] Es el reconocimiento de un hermoso deseo, de unos principios que gobiernan la conducta de la vida y el mundo de la narración de historias [...] Resulta difícil eludir la

sensación de que, en efecto, el viaje del héroe existe en alguna parte, existe de algún modo, como una realidad eterna quizás, que adopta la forma de un ideal platónico, que se trata de un modelo divino. De este modelo pueden producirse copias infinitas y muy variadas, siendo así que en cada una de ellas resuena el espíritu esencial de la forma. [...] El viaje del héroe consiste en un patrón que parece extenderse y adentrarse en muchas dimensiones, de suerte que describe más de una sola realidad. Describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de una historia, los gozos y las miserias del oficio de escritor [y tal vez la más importante de todas] y el tránsito de un alma por esta vida” (Vogler, 2002, p. 111-112).

Como se ha revisado prueba del repetitivo viaje heroico, se encuentra en la mitología de distintas culturas, así pues en el periodo temporal actual que algunos autores ubican en la posmodernidad, el arquetipo del héroe continúa permeando en el realto de algunos animadores como Miyazaki, en parte por los múltiples referentes del director, los cuales provienen de anécdotas personales, literatura universal, paisajes del mundo, todo ello representado creativa y artesanal, lo cual le otorga a su discurso cierto encanto.

La posmodernidad como se ha revisado, no es sinónimo de occidentalización, muy por el contrario se suma a los esfuerzos algunos creadores por rescatar los valores y principios milenarios de cada cultura, que como se ha visto son universales y atemporales.

Tanto el héroe clásico como el héroe posmoderno, libran una batalla, representada por enemigos externos o bien por demonios internos como en el caso del anihéroe, sin embargo, en todos los casos, se trata de una lucha ancestral de una figura inmortal, se trata de una arquetipo que se ha ido transformando con el paso del tiempo, conservando su estructura básica del relato.

En cuanto al contenido de la historia, el animador japonés toca temas de relevancia, su narrativa cautiva tanto a público adulto, joven e infantil, ya que no adquiere un tono severo, ni lastímico, pues se trata de un enunciado armónicamente articulado, sutil, más no ligero, que al final invita abiertamente a la

reflexión sin imponer juicios respecto a los valores predominantes en la sociedad actual.

Aunque el punto coyuntural de *El Castillo en el cielo*, consiste en llevar a sus personajes a situaciones extremas e inverosímiles, las cuales aunque se justifican dentro del género de ficción, son inadmisibles a nivel ético, como los militares persiguiendo y violetando a dos niños huérfanos. Así, la maldad de la adultez y la pureza de la inocencia son representados y resueltos mediante la esperanza, que el mismo autor ha expresado, por la infancia como medio para inducir el cambio en la humanidad.

El gran logro de Miyazaki es plantear en pantalla, a través de la motivación de sus personajes, principalmente de Pazu y Sheeta, una versión clara y articulada de los principios esenciales para la vida, los cuales siempre han estado ahí, arraigados en la estructura de la mitología de todas las culturas, en forma de arquetipos, sin embargo en la actualidad se han relegado por antivalores como el poder, el dinero y la ambición.

Es de admirar la capacidad creativa de este director para construir meta universos dentro de sus historias, su manejo magistral y artesanal del espacio fílmico donde convergen múltiples mundos, personajes ambos de infinitas posibilidades, con una distintiva línea discursiva que entreteje en la mayoría de sus producciones. Todo ello refleja la constante búsqueda y ansia de este autor por explorar y expresar los más raros e inimaginables escenarios, de encontrar un espacio sin límites formales o espacio-temporales.

El cineasta japonés ofrece en cada encuadre, instantes de una belleza tan abrumadora que sumerge en su mundo fantástico al espectador, como si se tratase de un sueño, cada fotograma declama un poema visual repleto de significado, con algunos tintes de fábula y brotes cercanos a la cotidianidad, historias donde las féminas son heroínas y los niños ganan con superioridad enfrentamientos directos por sobre adultos poderosos.

El héroe representa el intento de la sociedad de resolver y significar el constante conflicto de las relaciones humanas, sus cambios y transiciones, mostrando como única guía los principios que enaltecen el deber ser, basado en la ilusión de la ficción del espacio cinematográfico. Se trata de un modelo básico que refleja la aspiración heroica del hombre a través de los periodos históricos hasta llegar al contemporáneo.

Eliade expresa que las sociedades arcaicas rechazaban abiertamente el conteo y registro del momento concreto, es decir lo que se llama historia, puesto que encontraban sentido en la disolución de su individualidad, pues al saberse parte de un todo, del ciclo interminable de la vida y la muerte, los individuos tenían la certeza de que sus acciones se resumían en una historia mayor que no protagonizaban, estaba resuelta y quedaba a cargo del héroe o monarca. Hoy la responsabilidad del individuo es mayor, más consciente, ya no es la labor de los soberanos ni héroes traernos cambio sino, por el contrario es una tarea personal.

Con la introducción de la idea del progreso y su rechazo a los mitos cosmogónicos y antropogénicos, la humanidad queda inmersa en la modernidad y la industrialización, sabe que es responsable de cada acción pues tiene la certeza de su mortal destino, pero cada vez se aleja más de las creencias ancestrales, restándole fe y compromiso colectivo, considera que el presente es su única oportunidad, apático e hipnotizado por la presencia de la ciencia y tecnología ha olvidado el sentido de la existencia humana, no tiene más significado que el de sus días, posesiones materiales, metas y fracasos personales, se considera ajeno a lo divino, a sus ancestros, el pasado carece de valor frente al progreso, el avance y lo inmediato son prioridad, aunque se desconozca hacia dónde se va, o incluso con la proyección de su propia destrucción se continúa marchando al paso que marca la mercadotecnia y el consumo.

Aunque la vida del ser humano ha cambiado de manera profusa en cada periodo histórico, la historia de los héroes sigue siendo la misma, pues continúa marcando las pautas a seguir, ya no se trata de personajes sagrados, invencibles, santos o puros; corresponden a un tipo de héroe más humanizado, perdido,

confuso, caótico, reflexivo, irreverente; uno posmoderno, el cual dista de las figuras heroicas ancestrales pero que converge de manera metafórica con los principios básicos de la existencia y por consiguiente con su vida cotidiana.

Para el hombre contemporáneo que pasa su vida en el tiempo profano, sólo le quedan algunos remanentes arquetípicos como la repetición inconsciente de ciertos rituales y expresiones artísticas; sólo a través de ellas experimenta, lo que en los relatos mitológicos representa el héroe. El presenciar este tipo de relatos en pantalla, le basta para intercambiar el momento actual por el momento arquetípico y verse reflejado aunque sea de manera aspiracional en personajes como Sheeta y Pazu.

El lenguaje cinematográfico, como la mayoría de las bellas artes es una evocación del mundo de forma realista o conceptual, es el escenario donde se consume la existencia, donde explotan las pulsiones que hacen hervir la caldera social, exhibiendo indistintamente la discordia entre la pasión y la razón, el instinto y las convenciones sociales, los sentimientos y las frivolidades para los que no tienen palabras para enunciarlas. El fulgor de la sabiduría en medio de la decadencia del miedo y el odio.

Simultáneamente, la ciencia y la tecnología se encuentran presentes únicamente para cuantificar lo tangible, se encargan dar forma y estructura, de ahí su vacío e incapacidad para referir al todo. No evocan nada sustancial, su objetivo es funcional, sólo se enfoca en agilizar los trabajos y actividades humanas, sin profundidad, ni abstracción, no más.

Estas dos creaciones humanas coexisten y para algunos son inteligibles entre sí, es precisamente la tarea del escritor, cineasta, poeta, historiador, psicólogo y pintor, conjuntar ambas realidades en un sincretismo asequible para el común social.

En esta tesis se apuntó por realizar un análisis del relato y se ha evitado toda interpretación filosófica o estética, sin embargo se priorizaron sus posibles

significados, a partir de identificar las diferencias y convergencias del arquetipo heroico desde la época antigua a la posmoderna.

Las inferencias que aquí se concluyen no representan la totalidad del discurso de Miyazaki ni de la producción de anime de los estudios Ghibli, sólo son una aproximación que se atreve a realizar aceveraciones sobre un basto tema, no obstante se tiene claro que la ambición esencial de este trabajo es una simple exégesis del sentido general de la película de Miyazaki, en un intento por considerar a los protagonistas de *El Castillo en el cielo* como héroes posmodernos.

Los infantes protagonistas de la cinta, sirven de referencia comparativa entre las virtudes que la sociedad posee y las que cree poseer, entre la verdad y las vanidades sociales. Con dichos héroes, la sociedad tiene la oportunidad de identificarse con las expectativas de ser mejor. Cuando se cuestiona sobre qué tiempos han sido mejores, basta simplemente con mirar a sus héroes. En ellos tratamos de ver lo mejor de cada época, aunque sólo veamos sus deseos y sus carencias.

## Anexos:

### ➤ Anexo 1: Cuadro Metodológico.

<b>Método:</b>	Hipotético-Deductivo
<b>Técnicas de investigación:</b>	Cualitativa (Observación e Investigación Documental)
<b>Fuentes:</b>	Bibliográfica, Hemerográfica, Iconográfica (Video), Internet.

### ➤ Anexo 2: Fichas técnicas de las películas de Miyazaki.

**Título:** El Castillo en el Cielo

**Título Original:** Tenkū no shiro Rapyuta

**Dirección:** Hayao Miyazaki

**Estudio:** Studio Ghibli

**Producción:** Isao Takahata y Toshio Suzuki

**Guión:** Hayao Miyazaki

**Música:** Joe Hisaishi.

**País:** Japón

**Año:** 1986

**Subtítulos:** Castellano

**Duración:** 124 minutos

**Título:** Nausicaä del valle del viento

**Título original:** Nausicaä del valle del viento

**Dirección:** Hayao Miyazaki

**Estudio:** Studio Ghibli

**País:** Japón

**Año:** 1984

**Duración:** 84 min.

**Guión:** Hayao Miyazaki

**Música:** Joe Hisaishi

**Producción:** Isao Takahata, Rick Dempsey

**Subtítulos:** Español

### ➤ **Anexo 3: Glosario de conceptos de cine**

**Acetato:** término que se refiere al triacetato de celulosa, material no inflamable frente al antiguo nitrato de celulosa que sí lo era. El triacetato, que es el soporte sobre el cual se registran las imágenes fílmicas, se comenzó a utilizar, de manera obligatoria, en los años cincuenta. También se denominan así los celuloideos sobre los que se fotocopia cada dibujo para ser coloreado.

**Banda internacional:** sound-track, la parte de la banda sonora que únicamente recoge música y efectos.

**Cadencia:** velocidad con la que pasan los fotogramas por el obturador. Desde la aparición del sonoro los proyectores de cine pasan ante el obturador 24 imágenes por segundo. La cadencia origina la sensación de movimiento. En vídeo son 25 imágenes por segundo, por ello las cartas de rodaje de producciones para vídeo-tv incluyen un fotograma más por segundo, frente a las del cine.

**Coproducción:** producción cinematográfica en la que intervienen varios socios. Es un sistema muy utilizado en el contexto europeo. Implica repartir los beneficios pero facilita la puesta en marcha de proyectos y reparte los riesgos.

**Cortometraje:** película cuya duración es menor de 30 min.

**Créditos:** relación de nombres de los intérpretes, técnicos, realizadores y creadores de un film. Suelen ir al principio de manera resumida, y más detallados al final.

**Decorado:** *background*, también denominado fondo. Suele realizarse con *gouache* o acuarela, pero puede utilizarse cualquier técnica.

**Emulsión:** conjunto de elementos (gelatino-bromuro) que recubre el triacetato de celulosa con una fina película, dando lugar a que se denomine, sinécdoquicamente, la parte por el todo. Así, película (film) se refiere a la totalidad, pero en verdad es sólo la emulsión fotosensible.

**Encadenado:** proceso según el cual desaparecen unas imágenes y sobre éstas mismas comienzan a aparecer otras. Puede realizarse con filmadora, mediante mezcla de laboratorio, o por ordenador.

**Encuadre:** sección de imagen, donde se elige qué aparece en la toma realizada con la cámara, en la cual se cuida la proporción de los objetos, personajes y paisajes para conservar la estética de la imagen. En fotografía y en cine, el plano refiere la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del encuadre.

**Etalonaje:** operación realizada en el laboratorio para igualar y equilibrar los colores de una película. El término es un galicismo.

**Formato:** se refiere a las dimensiones del film. Se mide en milímetros la anchura del soporte. Los formatos son: 70 milímetros (Scope), 35 milímetros (Estándar o Paso Universal). El resto por debajo del estándar son 16,9, 5,8 y Súper 8. Al referirnos al vídeo, para el formato de cinta, utilizamos generalmente la pulgada: 1", 2", 1/2", 3/4" y 8mm.

**Fotograma:** cada fotografía registrada en el soporte gracias a la emulsión.

**Fundido de apertura:** progresiva apertura del diafragma del objetivo para introducirnos en una escena.

**Internegativo:** película ya revelada que sirve para obtener negativos cuando el negativo original se ha perdido o está tan deteriorado que no conviene sacar positivos de él. También se denominan intermedios o lavenders.

**Kinescopar:** pasar de vídeo a cine.

**Largometraje:** cualquier película cuya duración excede los 60 min.

**Mediometrage:** cualquier película cuya duración se halla entre los 30 y 60 min.

**Metraje:** longitud de cualquier película. Tal medida se da en metros.

**Mezcla:** combinación de las diferentes bandas de cualquier film para obtener la definitiva.

**Montaje:** en vídeo edición, consiste en la selección y ordenamiento de los planos rodados y válidos que componen el film.

**Moviola:** aparato que se utiliza para visionar una película de manera individual. Las mesas de montaje lo poseen incorporado.

**Multiplano:** equipo de rodaje que permite la utilización de diversos niveles de celuloide (pintado), pero separados entre sí para producir un efecto de profundidad. Con *The Old Mill* (1937), Disney prueba por primera vez la apariencia de tridimensionalidad que produce el rodaje con multiplano.

**NTSC:** National Television Systems Committee. Estándar de codificación de la imagen (525 línea y fotogramas por segundo) utilizado en el continente americano, a partir de las investigaciones del grupo de ingenieros que dio lugar a estas siglas entre 1950 y 1953. En algún texto aparece como National Television Standards Committee.

**PAL:** Phase Alternation Line. Estándar de codificación (625 líneas) para las imágenes de TV, utilizado en Europa (excepto en Francia, países del Este y antigua Unión Soviética, que utilizan SECAM).

**Pivotes:** pegbar, regleta imprescindible para la animación de dibujos sobre papel. Para su uso, y la buena sujeción de los dibujos, éstos han de estar taladrados con los orificios necesarios para su ajuste sobre la regleta con la que se trabaje.

**Plano:** la unidad básica del lenguaje cinematográfico es el plano, que se compone de muchos fotogramas (selecciones o encuadres). Según la distancia y la inclinación de la cámara respecto de lo filmado, obtendremos de una misma imagen real una muy variada gama de resultados. La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. Al encuadre también se le llama comúnmente plano.

**Postproducción:** fase final de una película, incluye desde el montaje hasta la obtención de las copias para su exhibición cinematográfica.

**Press-book:** folleto, con frecuencia un díptico editado para informar a la prensa acerca de un film. Incluye la ficha técnica, la sinopsis y algunas fotografías.

**Prueba de línea:** line test, visionado de la animación a lápiz sin colorear para juzgar su calidad y los cambios necesarios.

**Productor ejecutivo:** agente encargado de buscar socios y patrocinadores para la realización de un film. Lleva porcentaje sobre los beneficios.

**Rotoscopio:** equipo consistente en un proyector con la posibilidad de visionado fotograma a fotograma, un juego de espejos y un tablero de luz para calcar las imágenes convertirlas a dibujos. Muy usado por Fleischer, Disney, Bluth y otros estudios para mover personajes humanos.

**Secuencia:** escenas consecutivas con unidad de acción (dramática) y tiempo, o al menos cierta relación temporal. No implica necesariamente, la unidad espacial, dado que una secuencia puede estar formada por una escena (y diferentes planos), o por varias escenas.

**Sinopsis:** breve resumen del contenido de un film, resaltándose los aspectos que hacen avanzar el relato. Se redacta siempre en tercera persona y sin incorporar diálogos.

### ➤ Anexo 3: Glosario de conceptos de animación

- Tipos de Animación:

- *Stop-motion*: es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías, es decir, se realiza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro". En general se denomina animaciones de *stop-motion* a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad, a manera de fotografías.

Hay dos grandes grupos de animaciones *stop-motion*: la animación de plastilina o cualquier material maleable (en inglés *claymation*), y las animaciones de objetos (más rígidos).

El *go-motion* es una variante de la animación de *stop-motion* por el que aplicando un sistema de control a los muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un "efecto de blur" sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo.

- Pixilación: es una variante del *stop-motion*, en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas). Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *Neighbours*. Es ampliamente utilizada en los *video-clips*.
- Rotoscopía: se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney algunas escenas de *Blancanieves*, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

También se puede clasificar la animación en cuanto a las llamadas "tasas de animación": en dos: cada imagen es diferente, sin repetición. 24 imágenes por segundo, 1 imagen cada fotograma; en doses: cada imagen se repite dos veces. 12 imágenes por segundo, 1 imagen cada 2 fotogramas; y en treses: cada imagen se repite tres veces. 8 imágenes por segundo, 1 imagen cada 3 fotogramas.

Gracias a nuevas tecnologías surgen otros estándares. Por ejemplo, en oriente, donde hay capacidad de reproducir 30 fotogramas por segundo, se

pueden encontrar animaciones en las que los fotogramas se repiten tres veces, suponiendo un ahorro en el número de dibujos a la larga sin que el ojo lo perciba.

- **Animación completa:** es cuando se anima en unos o en doses. Es el estándar de la animación estadounidense para salas de cine, principalmente las películas de Walt Disney, y también los largometrajes europeos. Generalmente, se animan las escenas con muchos movimientos rápidos en unos, y el resto en doses (la pérdida de calidad es imperceptible).
- **Animación limitada:** es cuando se anima en una tasa inferior. El estándar del animé japonés es animación en treses. La pérdida de calidad ya es perceptible si se es observador. El concepto de animación limitada también afecta a otros aspectos diferentes de la tasa. Por ejemplo, es animación limitada cuando se repiten ciclos: pensemos en Pedro Picapiedra corriendo mientras al fondo aparecen una y otra vez las mismas casas en el mismo orden.

Hay que tener en cuenta que diferentes elementos de la imagen (un personaje, otro personaje, un objeto móvil, un plano del fondo, otro plano del fondo) se animan por separado, y que por tanto dentro de la misma escena puede haber elementos con diferentes tasas de animación.

**Ad libitum:** expresión latina que suele aparecer en las anotaciones al animador (realizadas por el director de animación), en alguno de los puntos de las cartas de rodaje. Quiere indicarse con ello que el animador en ese momento del plano puede animar a su gusto al personaje, siempre que el resultado sea coherente.

**Animación de archivo:** cualquier plano que se reaprovecha.

**Animación en silueta:** aquella en la que el animador únicamente dibuja la silueta del personaje. Esto le obliga a que el dibujo clave, en cada caso, sea muy claro, que la actuación implique unos movimientos evidentes y expresivos, que los brazos no se hallen pegados al cuerpo ni las piernas excesivamente juntas, pues no se distinguiría la acción. Además de un tipo de animación es un ejercicio para animadores principiantes.

**Animación progresiva:** aquella en la que no se trabaja haciendo los dibujos claves para intercalarlos después con un gráfico previsto, si no que se avanza con una mayor espontaneidad y menos previsión, dibujo tras dibujo.

**Animación planificada:** la más usual, consiste en la realización de las poses principales, lo que implica un plan previo a afrontar la acción en el plano. Una vez realizadas estas poses, se pule el trabajo incorporando nuevos dibujos y decidiendo la cantidad que completará el gráfico de animación previsto.

**Animatic/animática:** storyboard de un film, rodado respetando los tiempos previstos para la duración de cada plano. Suelen incluir la locución y la música aunque, obviamente, las imágenes son fijas.

**Carta de campos:** en animación se utiliza para referirse al área que puede encuadrarse “la cámara”.

**Carta de rodaje:** Hoja-guía para que el operador de la cámara (truca) sepa, por el orden alfanumérico que incluye, cómo debe rodarse cada dibujo, con cuánto tiempo de exposición, así como los movimientos de cámara necesarios. La carta se divide en diferentes columnas o niveles en donde se sitúan las diferentes series de dibujos.

**Celuloide:** cel, hoja plástica, transparente destinada a reproducir en fotocopiadora o mediante calcado el dibujo de animación para ser coloreado con pintura adherente. Ahora se sustituye este proceso por el coloreado por ordenador. También así se le denomina al sustento material de la película de 35 mm.

**Ciclo:** animación cuyo principio y fin se enlazan. Este recurso es muy usual en la denominada animación limitada. Hay diversos tipos de ciclo: de caminatas en panorámica sin fin, de lluvias, de fuego, etc.

**Dibujo fijo:** *held cel*, dibujo utilizado en un plano, ocupando parcial o totalmente uno de los niveles de la cara de rodaje. O lo que es lo mismo un dibujo que ha de fotografiarse repetidas veces en el plano, y que, por lo tanto, no posee movimiento.

**Estarcido:** también llamado esténcil es una técnica artística de decoración, en la cual una plantilla con un dibujo recortado es usada para aplicar pintura, lanzándola a través de dicho recorte, obteniéndose un dibujo con esa forma. En Japón, a esta técnica se le llamó *kappa-ban*, imprimía imágenes sobre un medio de apoyo empleando una plantilla.

**Biblia:** texto en el cual se compendian las características generales del film o serie en cuestión, en la que se contemplan los personajes, los fondos, etc. Sirve de guía tanto para los guionistas como para los dibujantes.

**Fondista:** pintor de decorados.

**Fondo panorámico:** decorado grande que permite diversos encuadres, en horizontal o vertical.

**Fondo sin fin:** decorado panorámico cuyos escenarios extremos, el del principio y el del final son idénticos. De esta manera, cuando, por ejemplo, hacemos caminar a un personaje de manera cíclica más tiempo del que permite la largura del fondo,

se enlaza el último fotograma del último encuadre del fondo con el primer encuadre del mismo y se sigue rodando.

**Gráfico de animación:** expresión numérica de un movimiento. En él se incluye el número de dibujos del movimiento así como su ubicación. El gráfico es imprescindible para el trabajo del intercalador.

**Hoja modelo:** lámina con las poses y las indicaciones acerca de la construcción de cualquier personaje.

**Intercalador:** El intercalador es el dibujante que realiza los giros y define las posiciones de los dibujos para que posteriormente se puedan animar. Trabaja después de que el dibujante principal haya definido los modelos en línea o los dibujos de los personajes, los objetos, los escenarios y los fondos que aparecerán en una animación; su trabajo es anterior a la entrada en escena del animador en 2D o 3D, que dará el movimiento definitivo a los dibujos. El dibujante intercalador depende del jefe de animación y trabaja directamente con el animador.

**Layout:** fase intermedia entre la realización del *storyboard* y la animación, es la primera versión animada de las escenas, suele ser de menor calidad sin tantos detalles, aunque ya con los movimientos de cámara completos, pues se trata de sólo un boceto inicial de la película., incluye los *overlays* y *underlays*.

**Lipsync:** sincronización entre la locución y el movimiento de los labios de un personaje.

**Overlay:** Dibujo suplementario al del fondo, pero se incluye por delante de la animación.

**Truca:** mesa de rodaje con dispositivo para fotografiar dibujo a dibujo (fotograma a fotograma), según las indicaciones de la carta de rodaje.

**Underlay:** dibujo complementario al del fondo, situado por encima de él, en un cel aparte, pero por debajo de la animación.

**Vibración de cámara:** camera shake. Efecto producido por el descentramiento del encuadre y la rápida variación de los campos, para enfatizar un golpe en los *cartoons*.

**Voz en off o voz superpuesta:** es una técnica de producción donde se retransmite la voz de un individuo que no está visualmente delante de la cámara durante una la grabación, por lo que la mayoría de las veces es pregrabada en un audio independiente para después montarlo con la imagen.

## Bibliografía:

- **ALLEN**, R. C. y Gomery D. (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*, Paidós, Barcelona.
- **ALLISON** A. (2006). *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press.
- **ALTMAN** R. (2000). *Los géneros cinematográficos*, Segunda Edición, Editorial Paidós, Barcelona.
- **ÁLVAREZ DE MOLL**. D y Sardà P. C. (2008). *Pequeña guía del anime*, en Making of: Cuadernos de cine y educación, N°.59.
- **APPLEBY** J., Hunt L. y Jacob M. (2005). *El posmodernismo y la crisis de la modernidad*, en Luis Gerardo Morales Moreno comp., Historia de la historiografía contemporánea (de 1968 a nuestros días), Instituto Mora, México.
- **AUMONT** J. (1995). *Estética de cine*, Primera Edición, Editorial Paidós, Barcelona.
- **BARTHES** R. (1999). *Mitologías*, 12ª Edición en español, Siglo Veintiuno Editores, México.
- **BENDAZZI** G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Ocho y Medio, Madrid.
- **BERMAN**, A. et. al., compilación y prólogo de Nicolás Casulo (1989). *El debate modernidad pos-modernidad*, Puntosur Editores, 2ª edición Buenos Aires.
- **BERMEJO** R. (2005). *La gran transición hacia la sostenibilidad. Principios y estrategias de economía sostenible*, Catarata, Madrid.
- **BERMÚDEZ**, T. (1995). *Mangavisión, guía del cómic japonés*. Barcelona: Editorial Glenat.
- **BERNDT**, J. (1996). *El fenómeno manga*, Editorial Martínez Roca.

- **BERMEJO R.** (2005). *La gran transición hacia la sostenibilidad. Principios y estrategias de economía sostenible*, Catarata, Madrid.
- **CÁCERES G.** (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*, 1ª Ed., La Crujía, Buenos Aires.
- **CALINESCU M.** (1991). *Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadentismo, kitsch, posmodernismo*, Editorial Tecnos, Madrid.
- **CAMPBELL J.** (2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, trad. de Luisa Josefina Hernández; adapt. de Daniela Negrete Martínez.- 2ª ed., Fondo de Cultura Económica, México.
- **CAMPBELL J.** (1991). *Las máscaras de Dios: Mitología Oriental*, Alianza Editorial, Madrid.
- **CARMONA R.**, (2002). *Cómo se comenta un texto filmico*, (5ª ed.) Madrid: Cátedra.
- **CLEMENTS J.**, McCarthy H., et. al., (2006). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Stone Bridge Press, Edition description: Revised & Expanded; Albany, California, U.S.A.
- **CRAIG T. J.** (2000). *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*, An East Gate Book, New York.
- **DE AZÚA F.** (1999). *Charles Baudelaire y los pintores de la vida moderna*, Anagrama, Reedición Barcelona.
- **DIEZ E.** (2006). *Narrativa filmica: Escribir la pantalla pensar la imagen*, Editorial Fundamentos, Madrid.
- **DELGADO E. P.** (2000). *El cine de animación*, Ediciones JC, Madrid.

- **DROZ J.** (1984). *Las utopías socialistas en el albor de los tiempos modernos*, en Jacques Droz (dir.) Historia general del socialismo. De los orígenes a 1875, Editorial Destino, Barcelona.
- **DURAND G.** (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*, Anthropos Editorial, España.
- **DURAND G.** (1968). *La imaginación simbólica*, Amorrotu Editores, 2ª edición, Buenos Aires.
- **ECO U.** (1985). *Apocalípticos e integrados*, Editorial Lumen, Séptima edición, España.
- **ECO U.** (2001). *Como se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*, Gedisa, México.
- **ELIADE M.** (2000). *Tratado de historia de las religiones*, Editorial Cristiandad, Madrid, p. 38.
- **ELIADE M.** (2001). *El mito del eterno retorno*, Emecé Editores, Argentina.
- **ELIADE M.** (1992). *Mito y realidad*, Editorial Labor, 2ª edición, España.
- **EVERETT J., Rice R.** (2005). *Consecuencias sociales del uso de Internet*, Editorial UOC, Colección Nuevas Tecnologías y sociedad, Barcelona.
- **FERNÁNDEZ F., Martínez J.** (1997). *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*, Paidós, Cataluña.
- **FREUD S.** (1986). *Obras completas de Sigmund Freud. Volumen XVIII - Más allá del principio de placer, Psicología de la masas y análisis del yo, y otras obras (1920-1922). 1. Más allá del principio de placer (1920)*, 2ª Edición, Traducción José Luis Etcheverry, Amorrortu Editores, Buenos Aires.

- **GABORIAU** M. (1972). *Antropología estructural e historia*, en Estructuralismo e Historia, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- **GAN**, S. H. (2009). *To be or not to ve- anime: The controversy in Japan over the Anime Label*, Animación Studies, Vol. 4.
- **GAUDREAU** A. y Jost F. (2001). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Barcelona: Paidós.
- **GELL** A. (1991) *Los recién llegados al mundo de los bienes: el consumo entre los Gondos Muria*, citado en: A. APPADURAI, *La vida social de las cosas*, Grijalbo México.
- **GENETTE** G. (1989). *Figuras III*, Lumen, España.
- **GENETTE** G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- **GONZÁLEZ** J. (1995). *El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*, Editoril Complutense, Madrid.
- **GRONDIN** J. (2008). *¿Qué es la hermenéutica?*, Gerder, Barcelona.
- **HABERMAS** J. (1999). *Ciencia y técnica como "ideología"*, Traducción de Manuel Jiménez Redondo y Manuel Garrido, Editorial Tecnos, Cuarta edición, España.
- **H Aidar** J. (1995). *El estructuralismo. Las teorías antropológicas. Tomo II*, Juan Pablos Editor, México.
- **HEJMSLEV**, L. (1971). *Prolegómenos de una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- **HILLIER** J. (1980) *Art of Hokusai in Book Illustration*. Londres: Sotheby Publications.

- **HÜBNER K.** (1996). *La verdad del mito*, siglo veintiuno editores s. a. de c.v., México.
- **HURTADO J.** (2002). *Aprender a ver cine*, Rialp, Madrid.
- **JACKSON R.** (2003). *Blade Runner: de la mirada a la memoria*, en Revista Miscelánea Comillas, vol. 136, Madrid.
- **JAMESON F.** (1985). *Posmodernismo y sociedad de consumo*, Editorial Kairós, Barcelona.
- **JAQUES A.** (1990). *Análisis del film*, Paidós, España.
- **JENKINS K.** (2009). *Hacer historia en el mundo posmoderno*, Repensar la historia, Siglo XXI, Madrid.
- **JUNG C. G., Et. Al.** (1995). *El hombre y sus símbolos*, Paidós, Barcelona.
- **KEMP, P.** (2012). *Cine: toda la historia*, Barcelona: Art Blume.
- **LARA C. H.** (1999). Escritor, crítico e investigador. Licenciado en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, *Diseción de un filme*, Revista Cinemanía, Año. 4 No. 32.
- **LÉVI-STRAUSS C.** (1999). *Antropología estructural. Mito, sociedad y humanidades*, Siglo veintiuno editores, 11ª edición, México.
- **LEVI-STRAUSS C.** (1979). *Introducción a la obra de Marcel Mauss*, en Mauss, Marcel, Sociología y Antropología, Editorial Tecnos, Madrid.
- **LEVI-STRAUSS C.** (1996). *Las estructuras Elementales del Parentesco*, Editorial Paidós, Buenos Aires.
- **LEWIS D. y SMITH R.** (1980). *American sociology and pragmatism: Mead, chicago sociology, and symbolic interaction*, University of Chicago Press, Chicago.

- **LIPOVETSKY G.** (1998). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Décima edición, Anagrama, Barcelona.
- **LOTMAN Y.** (1996). *La semiosfera*, Madrid: Cátedra.
- **LOTMAN Y.** (1979). *Estética y semiótica del cine*, Barcelona: Gustavo Gili.
- **LOZANO J.** (1996). *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, Longman de México Editores, Primera edición, México.
- **LYOTARD J.** (1991). *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*, Cátedra 2ª Edición.
- **LYOTARD J.** (1987). *La posmodernidad (explicada a los niños)*, Gedisa, 1ª Edición Barcelona.
- **MARTÍNEZ D. P.** (2001). *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, School of Oriental and African Studies, University of London, Madrid.
- **MASSOTA O.** (1982). *La historieta en el mundo moderno*, Ediciones Paidós, 2ª edición, Barcelona.
- **MILLHAUSER, S.** (1998). *Pequeños reinos*. España: Editorial Andrés Bello.
- **MOSCÁRDO J.** (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*, Alianza Editorial, Madrid.
- **MONTERO P. L.** (2014). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, T. Dolmen Editorial, 5ª Edición, Palma de Mallorca.
- **NORTHOP F.** (1991). *Anatomía de la crítica*, Trad. Edison Simons, 2º edición, Monste Ávila Editores, Caracas.

- **NIETZSCHE F.** (1997). *De la virtud que hace regalos, Así hablaba Zaratustra*, Introducción, traducción y notas de Andrés Sánchez Pascual, Alianza, Madrid.
- **PAPALINI A.** (2006). *Anime Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, La Crujía Ediciones, Argentina.
- **PÉREZ E.** (2003). *Guía para la elaboración de marco teórico. Dirección de modelos de atención*, DIF, México.
- **PERISIC Z.** (1979). *Los dibujos animados. Una guía para aficionados*, Ediciones Omega, Barcelona.
- **PICK S.** y López A. (2004). *Cómo investigar en ciencias sociales*, Trillas, México.
- **PICÓ J.** (1998). *Modernidad y postmodernidad*, Segunda Edición, Editorial Alianza, Madrid.
- **PROPP V.** (1998). *Morfología del cuento*, Ediciones Akar, Madrid.
- **RAGONE A.** (2014). *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters*, Chronicle, San Francisco.
- **RAJYASHREE P.** (2014). *Medieval Genealogies of Manga and Anime Horror*, en Laura Montero Plata, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, T. Dolmen Editorial, 5ª Edición, Palma de Mallorca.
- **REMÍREZ, P.**, Ed. Coord- *Larousse Gran Diccionario Usual de la Lengua Española*, Editorial Larousse, Barcelona 1998, 532pp.
- **REMOTTI F.** (1972). *Estructura e Historia. La antropología de Lévi-Strauss*, Alberto Redondo Editor, Barcelona.
- **ROJAS R.** (1998). *Guía para realizar investigaciones sociales*, Plaza y Valdes, México.

- **RUIZ**, L. E. (2000). *Obras pioneras del cine mudo*. Bilbao: Editorial Mensajero.
- **ROBLES**, M. (2010). *Antología del Studio Ghibli Vol. 1* de Nausicaä a Mononoke (1984-1997), 2ª edición, Madrid.
- **SAID** E. (2008). *Orientalismo*, Debolsillo Cultura Libre, 2ª Edición, Barcelona.
- **SAMPIERI** R., et. al. (1991). *Metodología de la Investigación*, Mc Graw-Hill, México.
- **SALINAS** P. (1967). *Ensayos de literatura hispánica*, Aguilar y Editorial Renacimiento, 3ª Edición, Madrid.
- **SÁNCHEZ** A. (1993). *El mundo de Luis Buñuel*, Caja de Ahorros de la Inmaculada, Zaragoza.
- **SANTIAGO**, J. A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Universidad de Vigo, Editorial DX5 Digital & Graphic, Santiago de Compostela.
- **SARDAR** Z. (2004). *Extraño Oriente: Prejuicios, mitos y errores acerca del Islam*, Gedisa Editorial, Barcelona.
- **SCHODT**, F. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha Traducción de Vanina A. Papalini 2006.
- **SHARP** J. (2011). *Historical Dictionary of Japanese Cinema*, The Scarecrow Press, United Kingdom.
- **SIMPSON** R. S. (2009). *Manual práctico para la producción Audiovisual*, Gedisa, Barcelona.
- **STAM** R., Burgoyne R., Flitterman-Lewis S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, Paidós Ibérica, Barcelona.

- **SÁNCHEZ-ESCALONILLA A.** (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*, Editorial Ariel, Barcelona.
- **SÁNCHEZ J.** (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, Paidós, España.
- **SIMPSON R.** (2009). *Manual práctico para la producción Audiovisual*, Gedisa, Barcelona.
- **TAJADA Sanz, C.** (2000). *El Mercado Español del Manga: Estado de la Cuestión*, en San Guinés Aguilar editores, Ediciones Universidad de Granada.
- **UBERSFELD A.** (1989). *Semiótica Teatral*, Catedra / Universidad de Murcia, Signo e imagen, Traducción y Adaptación de Francisco Torres Monreal, Madrid.
- **UENO T.** (1997). *Japanimation and Techno-Orientalism*, en M. B. Roetto (Comp.) Actas ISEA 96: Séptimo Simposio Intetnational sobre Arte Electrónico, Rotterdam.
- **ECO U.** (1985). *Apocalípticos e integrados*, Editorial Lumen, Séptima edición, España.
- **VATTIMO G.** (2003). *Posmodernidad: ¿una sociedad transparente?*, en Gianni Vattimo et. Al. En torno a la posmodernidad, Anthropos, Barcelona.
- **VAUGHAN F., Raga D., Mora F. (tr.)** (1997). *Sombras de lo sagrado*, Gaia Ediciones, Madrid.
- **VERA C., Badariotti S. & Castro D.** (2002). *Cómo hacer cine: Tesis, de Alejandro Amenábar* (1ª edición), Editorial Fundamentos, Madrid.
- **VICENTE de A.** (1999). *El arte en la postmodernidad. Todo vale*, Primera Edición, Ediciones del Drac, Barcelona.

- **VOGLER C.** (2002). *El viaje del Escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*, Traducción de Jorge Conde, Ediciones Robinbook, Barcelona.
- **WIMMER D.** y Dominick J. (2000). *Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación*, International Thompson Editores, México, 6ª edición.
- **YOSHIKAWA E.** (2005). *Heike monogatari*, Introducción, traducción al español y notas de Carlos Rubio López de la Llave y Rumi Tami Moratalla. Versión directa del original, 3ª edición, Editorial Satori, Madrid.
- **SARDAR Z.** (2004). *Extraño Oriente: Prejuicios, mitos y errores acerca del Islam*, Gedisa Editorial, Barcelona.
- **ZIMA P.** (2004). *Modernidad-modernismo-posmodernidad: ensayo de una terminología*, en Silvia Pappé (Coord.), *La modernidad en el debate de la historiografía*, UAM/CONACYT, México.

#### **Cibergrafía:**

- **ARCE J.** (2010). *“Boogie, el aceitoso”*: *El más duro de todos*, en La Butaca.net, sección cine, disponible en: <http://www.labutaca.net/criticas/boogie-el-aceitoso-el-mas-duro-de-todos/> Consultado el 25 de octubre de 2016 a las 15:14 hrs.
- **ADAMES- ADAM** (2015). *Bakemono no Ko triunfa en taquilla*, [en línea] Disponible en: <http://www.adames.org/category/summer-wars/> Consultado el 20 de enero de 2016 a las 14:02 hrs.
- **AGUIRRE M.** (1996) *Héroe y sociedad: el tema del individuo superior en la literatura decimonónica*, en Espéculo No. 3 Año. 1996, Departamento de Filología Española III, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, [en línea] Disponible en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm> Consultado el 29 de febrero de 2016 a las 13:39 hrs.

- **ALONSO I.** (2016). *Gallo '99*, en La Butaca, Sección Crítica. Disponible en: <http://www.labutaca.net/films/colabora/bufalo66.htm> Consultado el 24 de Octubre de 2016 a las 13:14 hrs.
- **ANDRADA G. E.** (2010). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas, Bulletin of the Faculty of Foreign Studies, No.44, Tokio, Sophia University Repository for Academic Resources, [en línea] archivo PDF, disponible en: [http://repository.cc.sophia.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/8298/2/200000020468\\_000129000\\_155.pdf](http://repository.cc.sophia.ac.jp/dspace/bitstream/123456789/8298/2/200000020468_000129000_155.pdf) Consultado el 21 de septiembre de 2015 a las 14:14 hrs.
- **A.N.N.** (Anime News Network), Gatchaman (TV), The internet's most trusted anime news source, disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4> Consultado el 27 de octubre de 2016 a las 11:13 hrs.
- **APPADURAI A.** (2007). *Modernity at large. Cultural Dimensions of Globalization*, Public Worlds, Volume 1 University of Minnesota Press Minneapolis London, Minnesota. Disponible en: <http://documents.mx/documents/la-modernidad-desbordadapdf.html> Consultado el 31 de Agosto de 2016 a las 17:01 hrs.
- **ARNOLD M.** (2005). *Japanese Anime and the Animated Cartoon*, [en línea]: [http://www.midnighteye.com/features/animated\\_cartoon.shtml](http://www.midnighteye.com/features/animated_cartoon.shtml), Consultado: 18 de septiembre del 2009 a las 14:32 hrs.
- **ARTIGAS, J.** (2013) *Cine de animación experimental en España*. Consultado el 11 de noviembre de 2014 a las 11:42 hrs. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Disponible en: <http://www.luisvives.com/servlet/SirveObras/cine/04703829899347295207857/p0000001.html>
- **ARTISHOK** (2016). *Anselm Kiefer en el Pompidou. una retrospectiva*, en Revista de Arte Contemporáneo ARTISHOK, Artículos. Disponible en: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DBmlcPh2rNAJ:artishockrevista.com/2016/03/02/anselm-kiefer-pompidou-una->

[retrospectiva/+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=mx](#) Consultado el 17 de Octubre de 2016 a las 18:24 hrs.

- **BEATTY S.** (1999) *Popular Dragon Ball Z Violent*, en The Wall Street Journal, Lakeland Ledger, [en línea] Disponible en: <https://news.google.com/newspapers?nid=1346&dat=19991209&id=atJOA AAAIBAJ&sjid=Vv0DAAAAIBAJ&pg=6005,9537855&hl=en> Consultado el 10 de septiembre de 2015 a las 10:39 hrs.
- **BERTSCHY Z.** (2004). *Steampyboy*, Anime News Network (ANN) [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/review/steamboy&usq=ALkJrhjt9Okws DKosq35Fm20L9sFXPAdA> Consultado el 20 de enero de 2016 a las 13:11 hrs.
- **BIOY A.** (2000). *Last Year at Marienbad: An Intertextual Meditation*, en Senses of Cinema, Sección Novel and Film, disponible en: <http://sensesofcinema.com/2000/novel-and-film/marienbad/> Consultado el 24 de octubre de 2016 a las 11:26 hrs.
- **BROOKS S.** (2015). *Un Dios entre los animadores*, entrevista a Miyazaki, en The Guardian, Sección Película, disponible en: <https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes> Consultado el 1 de noviembre de 2016 a las 21:14 hrs.
- **BRONSTEIN C.** (2012). *Superhéroes: Mitología moderna (Primera parte: mitos y viñetas)*, en PijamaSurf, sección AlterCultura [en línea] Disponible en: <http://pijamasurf.com/2012/02/superheroes-y-mitologia-moderna-primera-parte-mitos-y-vinetas/#> Consultado el 11 de abril de 2016 a las 11:38 hrs.
- **BRONSTEIN C.** (2012). *Superhéroes: Mitología moderna (Segunda parte: El nacimiento del superhombre)*, en PijamaSurf, sección AlterCultura, [en línea] Disponible en: <http://pijamasurf.com/2012/03/superheroes-mitologia-moderna-segunda-parte-el-nacimiento-del-superhombre/#> Consultado el 11 de abril de 2016 a las 13:25 hrs.

- **BRONSTEIN C.** (2012). *Superhéroes: Mitología moderna (Quinta Parte: Batman, El Héroe en la Sombra)*, en PijamaSurf [en línea] Disponible en: <http://pijamasurf.com/2012/07/superheroes-mitologia-moderna-sexta-parte-batman-el-heroe-en-la-sombra/> Consultado el 2 de mayo de 2016 a las 9:28 hrs.
- **CALDERÓN J.** (2014). *Hablemos de: Anime en México*, en La Zona Cero canal de Youtube, [video en línea] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FHBS47kHPFo> Consultado el 18 de septiembre de 2015 a las 22:05 hrs.
- **CARCAMO S.** (2011). *Reivindicación y cuestionamiento del héroe en la literatura española actual*, Facultad de Letras, Universidad Federal do Rio de Janeiro, Diálogos Transatlánticos. Memoria del II Congreso Internacional de Literatura y Cultura, La Plata, FAHCE-UNLP, [en línea] Disponible en: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wEdCHbQ19gkJ:congresoespanyola.fahce.unlp.edu.ar/ii-congreso-2011/actas-ii-2011/volumen-iii/III02Carcamo.pdf+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=mx> Consultado el 29 de Febrero de 2016 a las 13:16 hrs.
- **CASTAÑEDA S.** (2011). *El Manga en México*, en El Anime y el Manga, [en línea] Disponible en: <http://elanimeyelmanga.blogspot.mx/2011/09/el-manga-en-mexico.html> Consultado el 18 de septiembre a las 18:01 hrs.
- **CLEMENTS J. y McCarthy H.** (2007). *El animado Enciclopedia, 3ª edición revisada: Un siglo de la animación japonesa*, Stone Bridge Press, Berkeley California, disponible en: [https://www.amazon.ca/Anime-Encyclopedia-3rd-Revised-Animation-ebook/dp/B00OFK46YC/ref=sr\\_1\\_1/157-8033702-3134658?s=books&ie=UTF8&qid=1477511356&sr=1-1&keywords=9781611729092](https://www.amazon.ca/Anime-Encyclopedia-3rd-Revised-Animation-ebook/dp/B00OFK46YC/ref=sr_1_1/157-8033702-3134658?s=books&ie=UTF8&qid=1477511356&sr=1-1&keywords=9781611729092) Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 14:52 hrs.
- **DE AZÚA F.** (1999). *Charles Baudelaire y los pintores de la vida moderna*, Anagrama, Reedición Barcelona 1999, Disponible en: [http://www.tindon.org/julia\\_manzano/poesia9.pdf](http://www.tindon.org/julia_manzano/poesia9.pdf), Consultado el 19 de Septiembre de 2016 a las 15:35 hrs.
- **DÍAZ A.** (2012). *Retrofuturismo ¿Qué significa esta palabra?*, en El Mundo del Ayer, disponible en: <http://dieselpunkes.blogspot.mx/2012/05/retrofuturismo-que-significa-esta.html> Consultado el 01 de noviembre de 2016 a las 14:01 hrs.

- **DILON J.** (2009). *How to draw eyes (female) (male)*, Manga University, [en línea] Disponible en: <http://www.howtodrawmanga.com/pages/tutorials> Consultado el 21 de septiembre a las 19:07 hrs.
- **DIXON W.** (2003). *The Three Film Versions of The Great Gatsby: A Vision Deferred*, Literature/Film Quarterly, Vol. 31, No. 4, Salisbury Maryland. Disponible en: [https://translate.google.com.mx/translate?hl=es-419&sl=en&u=https://www.researchgate.net/publication/295343998\\_The\\_Three\\_Film\\_Versions\\_of\\_The\\_great\\_Gatsby\\_a\\_vision\\_deferred&prev=search](https://translate.google.com.mx/translate?hl=es-419&sl=en&u=https://www.researchgate.net/publication/295343998_The_Three_Film_Versions_of_The_great_Gatsby_a_vision_deferred&prev=search) Consultado el 23 de octubre de 2016 a las 18:15 hrs.
- **EFE** Agencia de Noticias (2008). *El mundo necesita la mitología de los superhéroes*, en El Espectador, sección Cine, [en línea] Disponible en: <http://www.elespectador.com/entretenimiento/agenda/cine/articulo-elmundo-necesita-mitologia-de-los-superheroes> Consultado el 13 de abril de 2016 a las 14:49 hrs.
- **ENRÍQUEZ D.** (2014). *La serpiente blanca, el inicio del anime*, en Mutante. Disponible en: <http://www.mutante.mx/la-serpiente-blanca-el-inicio-del-anime/> Consultado el 7 de septiembre a las 23:13 hrs.
- **ESPINOSA O.** (2010). *La Posmodernidad, lo sublime y un ojo cortado*, Nota a propósito de la estética de Jean-Francois Lyotard, en Poliantea, Comunicación. Disponible en: [file:///C:/Users/Sria%20General/Downloads/Dialnet-LaPosmodernidadLoSublimeYUnOjoCortadoNotaAProposit-4784481%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Sria%20General/Downloads/Dialnet-LaPosmodernidadLoSublimeYUnOjoCortadoNotaAProposit-4784481%20(2).pdf) Consultado el 13 de Septiembre de 2016 a las 12:27 hrs.
- **GARCÍA R.** y García D. (2014) *Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay*: Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Año 3, núm. 5, 9 de septiembre de 2013- febrero 2014, [en línea] Disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/207/297> Consultado el 21 de septiembre de 2015 a las 13:36 hrs.
- **GARCÍA N. R.** y García H. D. (2012). *El manga y su divulgación en México*, en Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, Año 2, Número 2, 6 de marzo de 2012, [en línea] Disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236> Consultado el 10 de septiembre de 2015 a las 13:45 hrs.
- **GARCÍA E.** (2013). *¿Qué es Cultura Pop?*, en ContraPeso.info, Sección: Una Segunda Opinión, disponible en: <http://contrapeso.info/2013/que-es-cultura-pop/> Consultado el 23 de Octubre de 2016 a las 18:55 hrs.

- **GARCÍA D.** (2012). *40 Años de la Naranja Mecánica*, en Achtung, sección Película. Disponible en: <http://www.achtungmag.com/naranja-mecanica-stanley-kubrick-malcolm-mcdowell-revista-achtung-cine-pelicula/> Consultado el 24 de octubre de 2016 a las 9:55 hrs.
- **GARCÍA J.** (2016). *Las edades del cómic*, en Héroes de papel Online Plex, disponible en: <http://www.plexmx.info/2014/12/26/las-edades-del-comic/> y **BCN CDAD**, *Las edades del mundo del cómic*, en 20 min. Listas, sección cultura, 13 de octubre de 2016, disponible en: <http://listas.20minutos.es/lista/las-edades-del-mundo-del-comic-292871/> Consultados el 26 de octubre de 2016 a las 16:57 hrs.
- **GRANONI P.** (2010). *Justicieros del Imperio. Los Superhéroes en la guerra contra el terror*, en Tebeosfera 2ª época 6, La Plata, [en línea] Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/justicieros-del-imperio-los-superheroes-en-la-guerra-contra-el-terror.html> Consultado el 12 de abril de 2016 a las 11:56 hrs.
- **GOLDSMITH E.**, Lafferty, B. A., & Newell, S. J. (2000). *The Impact of Corporate Credibility and Celebrity Credibility on Consumer Reaction to Advertisements and Brands*, Journal of Advertising, Vol.29, disponible en: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ijms/article/viewFile/12901/9062> Consultado el 10 de Octubre de 2016 a las 16:30 hrs.
- **GYUBARO G.** (2012). *Superhéroes asiáticos para todos los gustos*, en Katanas y Colegialas. Tu comunidad de cine asiático extremo, disponible en: <http://www.katanasycolegialas.es/general/superheroes-asiaticos-para-todos-los-gustos#.WBDRMNXhB0w> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 14:34 hrs.
- **HAGEN N.** (1903). *The Origin and Meaning of the Name Yggdrasill (El origen y significado del nombre Yggdrasill)*, Modern Philology, Vol. 1. Disponible en: [http://www.jstor.org/stable/432424?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/432424?seq=1#page_scan_tab_contents) Consultado el 31 de octubre de 2016 a las 11:49 hrs.
- **HERRERO J.** (2016). *Transvanguardia italiana: la nueva figuración europea*, en Témpera Magazine de Historia, Sevilla. Disponible en: <http://www.temporamagazine.com/transvanguardia-italiana-la-nueva-figuracion-europea/> Consultado el 17 de Octubre de 2016 a las 12:46 hrs.
- **HORNO L. A.** (2012) *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, en Con A de animación, No. 2, Disponible en: <http://ojs.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055> Consultado el 25 de agosto de 2015 a las 12:30 hrs.

- **ICHIKAWA S.** (2016). *Los galeones de Manila y los gobernantes japoneses del siglo XVII*, en línea. Disponible en: [http://www.waseda.jp/prj-med\\_inst/bulletin/bull02/02\\_04ich.pdf](http://www.waseda.jp/prj-med_inst/bulletin/bull02/02_04ich.pdf) Consultado el 25 de octubre de 2016 a las 17:50 hrs.
- **JIMÉNEZ J.** (2012). *Mazinger Z cumple 40 años*, en El cómic en RTVE.es. Disponible en: <http://www.rtve.es/noticias/20120203/mazinger-z-cumple-40-anos/494738.shtml> Consultado el 27 de octubre de 2016 a las 19:22 hrs.
- **KOUJEN** (2003). *Anime Is Cartoons*, en The Everything Development Company, 5a Ed., Disponible en: [http://everything2.com/index.pl?node\\_id=1491335](http://everything2.com/index.pl?node_id=1491335) Consultado el 5 de septiembre de 2015 a las 10:32 hrs.
- **LITTEN, F.S.** (2014) *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945*, (archivo PDF) Disponible en: <http://litten.de/fulltext/color.pdf> Consultado el 05 de septiembre de 2015 a las 23:10 hrs.
- **LOO E.** (2012) *2013's Dragon Ball Z: Battle of Gods Film Story Outlined*, en Anime News Network USA&CANADA [en línea] Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2012-12-03/2013-dragon-ball-z/battle-of-gods-film-story-outlined> Consultado el 10 de septiembre a las 22:50 hrs.
- **MARSHALL M. & Akemi** (2006). *Anime Eyes Anime-Style Art Lesson*, en Akemi's Anime World [en línea] Disponible en: <http://animeworld.com/howtodraw/eyes.html> Consultado el 21 de septiembre a las 20:26 hrs.
- **MARSHALL M. & Akemi** (2006). *Female Body Proportion Anime-Style Art Lesson*, en Akemi's Anime World [en línea] Disponible en: <http://animeworld.com/howtodraw/bodies1.html> Consultado el 21 de septiembre a las 20:03 hrs.
- **MARSHALL M. & Akemi** (2006). *Face Styles and Design Examples*, en Akemi's Anime World [en línea] Disponible en: <http://animeworld.com/howtodraw/animagess/2a-faces.html> Consultado el 21 de septiembre de 2105 a las 20:48 hrs.
- **MANGA University/Japanime Co. Ltd.** (2015). *How to draw facial expressions Part I*, en Manga University [en línea] Disponible en: [http://www.howtodrawmanga.com/pages/tutorial\\_facial\\_expressions](http://www.howtodrawmanga.com/pages/tutorial_facial_expressions) Consultado el 21 de septiembre de 2015 a las 20:54 hrs.
- **MÉNDEZ A.** (2016). *Rashomon (1950) de Akira Kurosawa*, en Alohacriticon. Cine, Música y Literatura. Disponible en: <http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article1050.html> Consultado el 23 de Octubre de 2016 a las 16:34 hrs.

- **MIYAZAKI H.** (2009). *Starting Point: 1979-1996 Series*, San Francisco, Viz Media LLC, resumen de la entrevista disponible en: <https://www.renderosity.com/book-review-starting-point-1979-1996-by-hayao-miyazaki-cms-14978> Consultado el 24 de septiembre de 2015 a las 13:48 hrs.
- **MORIKAWA, K.** (2012) *おたく / Otaku / Geek*. UC Berkeley: Center for Japanese Studies, Disponible en: <http://escholarship.org/uc/item/5zb9r8cr#page-1> Consultado el 24 de agosto de 2015 a las 15:33 hrs.
- **NAVARRO J.** (2002). *Postmodernismo y metaficción historiográfica: una perspectiva interamericana*, Biblioteca Javier Coy d'estudis nord-americans, Departamento de Filología Anglesa i Alemanya, Universitat de Valencia. Disponible en: [http://www.academia.edu/187109/Postmodernismo\\_y\\_metaficci%C3%B3n\\_historiogr%C3%A1fica\\_una\\_perspectiva\\_interamericana](http://www.academia.edu/187109/Postmodernismo_y_metaficci%C3%B3n_historiogr%C3%A1fica_una_perspectiva_interamericana) Consultado el 23 de Octubre de 2016 a las 17:31 hrs.
- **NIETZCHE F.**, *Nihilismo: escritos póstumos*, Editorial Península, Edición de Goncal Mayos, Disponible en: <http://web.archive.org/web/20140531202817/http://www.ub.edu/histofilosofia/gmayos/PDF/nihilisme2.pdf> Consultado el 20 de Septiembre de 2016 a las 17:09 hrs.
- **NISHI D.** (2008). Paul Levitz, President and Publisher, DC Comics, en The Wall Street Journal, sección: How I got here, [en línea] Disponible en: <http://www.wsj.com/articles/SB121796217094314193> Consultado el 12 de abril de 2016 a las 15:33 hrs.
- **NUESTROS CÓMICOS** (2011). Tokusatsu en Manga: Los Superhéroes Japoneses, en Todo el mundo del cómic, cine y videojuegos. Reseñas, noticias, novedades a un solo paso. Disponible en: <http://nuestroscomics.com/articulo-tokusatsu-en-manga-los-superheroes-japoneses/> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 11:52 hrs.
- **ONC** (Oricos News Corporation) (2015). *Anime Japan 2015 moviliza a más de 12 millones de personas en tres días*, 24 de marzo de 2015, [en línea] Disponible en: <http://www.oricon.co.jp/news/2050430/full/> Consultado el 19 de enero de 2016 a las 16:20 hrs.
- **OUTÓN M.** (2016). El renacimiento del superhéroe como antihéroe, en ARETÉ7CINE, sección el séptimo arte, [en línea] Disponible en: <https://arete7cine.wordpress.com/el-septimo-arte/la-forja-de-los-heroes/el-renacimiento-del-superheroe-como-antiheroe/> Consultado el 28 de Marzo de 2016 a las 11:18 hrs.
- **OUTRÓN M.** (2016). *El renacimiento del superhéroe como antihéroe*, en Aréte7cine, sección Séptimo Arte, [en línea] Disponible en: <https://arete7cine.wordpress.com/el-septimo-arte/la-forja-de-los-heroes/el->

renacimiento-del-superheroe-como-antiheroe/ Consultado el 22 de marzo de 2016 a las 10:45 hrs.

- **PAZ O.** (1990). *La búsqueda del presente*, discurso en la entrega del Premio Nobel de Literatura. Disponible en: [http://lya.fciencias.unam.mx/pablo/an20072/material/La\\_búsqueda\\_del\\_presente.pdf](http://lya.fciencias.unam.mx/pablo/an20072/material/La_búsqueda_del_presente.pdf) Consultado el 13 de Septiembre de 2016 a las 12:54 hrs.
- **RUBIO C.** y Moratalla R. (2012). *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón*, Editorial Trotta, 2ª edición, de la primera versión en español desde el original japonés, Colección Pliegos de Oriente, Tapa dura, Madrid.
- **RODRÍGUEZ E.** (2016). *Especial: El regreso de los Superhéroes al anime y el manga*, en RetroAnime, Sección Reseñas, disponible en: <http://www.retornoanime.com/especial-el-regreso-de-los-superheroes-al-anime-y-el-manga/> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 15:23 hrs.
- **RYALL, J.** (2005) *Japan's comic-book nerds are proud to be a serious economic force*. Scotlan: The Scotsman, [en línea] Disponible en: <http://www.scotsman.com/news/world/japan-s-comic-book-nerds-are-proud-to-be-a-serious-economic-force-1-1110991> Consultado el 27 de agosto de 2015 a las 18:49 hrs.
- **REMOTTI F.** (1972). *Estructura e Historia. La antropología de Lévi-Strauss*, Alberto Redondo Editor, Barcelona.
- **REINA L.** (2015). *El Castillo en el cielo. Conociendo Laputa*, en Generación Ghibli.blogspot, Decifrando Ghibli, disponible en: <http://generacionghibli.blogspot.mx/2015/01/descifrando-ghibli-el-castillo-en-el.html> Consultado el 31 de octubre de 2016 a las 11:38 hrs.
- **SÁNCHEZ J.** (2014). *Antiheroes*, en Mundo Anime, disponible en: <http://mundoanimecritico.blogspot.mx/2014/12/antiheroes.html> Consultado el 29 de octubre de 2016 a las 14:07 hrs.
- **SÁNCHEZ R.** (2016). *Chungking Express: La primera gran película de un maestro contemporáneo*, en Sensacine sección Película- Crítica, disponible en: <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-11886/sensacine/> Consultado el 24 de Octubre de 2016 a las 11:19 hrs.
- **SHARP, J.** (2004). *Pioneers of Japanese Animation at PIFan – Part 1, en Midnight Eye: The Latest and Best in Japanese Cinema*, [en línea] Disponible en: <http://www.midnighteye.com/features/pioneers-of-japanese-animation-at-pifan-part-1/> Consultado el 7 de septiembre de 2015 a las 20:17 hrs.
- **SHINI** (2016). *Los 16 superhéroes más grandes de Japón*, en A-TAMASHI, Disponible en: <http://a-tamashi.net/estos-son-los-16-superheroes-mas-grandes-de-japon/> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 13:01 hrs.

- **SIMA Q.** (2016). *A Definition of Wuxia and Xia*, disponible en: <http://www.heroic-cinema.com/eric/xia.html> Consultado el 26 de octubre de 2016 a las 15:50 hrs.
- **STARICCO P.** (2014). *Hay referencias a Miyazaki en todas partes*, en El Observador, entrevista a Pilar Montero sobre su libro El Mundo Invisible de Hayo Miyazaki [en línea] Disponible en: <http://www.elobservador.com.uy/hay-referencias-miyazaki-todas-partes-n273876> Consultado el 29 de septiembre de 2015 a las 12:59 hrs.
- **TAJADA S. C.** (2006). Capítulo 28. *El Mercado Español del Manga: Estado de la cuestión*, en *La Investigación sobre Asia Pacífico en España*, CEIAP (COLECCIÓN ESPAÑOLA DE INVESTIGACIÓN SOBRE ASIA PACÍFICO), Editorial Universidad de Granada, [en línea] Archivo PDF, Disponible en: <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap1/ceiap/ceiap1.htm> Consultado el 21 de septiembre a las 12:07 hrs.
- **TAKAHATA I.** (2016). *10 Años de Studio Ghibli*, artículo publicado por la ahora extinta página oficial de los Estudios Ghibli en inglés, rescatado por Nausicaa.net, [en línea] Disponible en: [http://www.nausicaa.net/wiki/Studio\\_Ghibli\\_\(History\\_-\\_Page\\_1\)](http://www.nausicaa.net/wiki/Studio_Ghibli_(History_-_Page_1)) Consultado el 26 de enero de 2016 a las 13:59 hrs.
- **TAKEUCHI M.** (1995). *Hayao Miyazaki, Isao Takahata and the Animators of Studio Ghibli*, Kinema Junpo Special Edition No.1166, Kinema Jupousha. [en línea] Disponible en: <http://www.kinejun.com/#containerBody> Consultado el 20 de enero de 2016 a las 16:56hrs.
- **THOMPSON J.** (2009) *What is Dragon Ball?*, en iO9 We come from the future, [en línea] Disponible en: <http://io9.com/5201656/what-is-dragon-ball>, Consultado el 10 de septiembre de 2015 a las 23:52 hrs.enr
- **TORRES R.** (2005). *Sociedad de la información / Sociedad del conocimiento*, en Prometheus 21 Investigación y docencia, Universitat de Barcelona. Disponible en: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/socinfsocon.pdf> Consultado el 12 de Octubre de 2016 a las 12:18 hrs.
- **UENO T.** (1997). *Japanimation and Techno-Orientalism*, en M. B. Roetto (comp.), ISEA 96 Proceedings: Seventh International Symposium on Electronic Art, Rotterdam, ISEA 96 foundation. Artículo publicado en japonés en *Documentary Box no. 9* del Festival de Cine Internacional de Yamagata, traducción disponible en: <http://www.yidff.jp/docbox/9/box9-1-e.html> Consultado el 18 de Agosto de 2016 a las 11:37 hrs.
- **VALDIVIA T.** (2012) *Gran éxito en taquilla de Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo*, en HobbyConsolas.com, [en línea] Disponible en:

<http://www.hobbyconsolas.com/noticias/gran-exito-taquilla-evangelion-30-you-can-not-redo-46274> Consultado el 26 de Octubre de 2015 a las 20:33 hrs.

- **VÉLEZ J.** (2014). *El crossover entre Marvel y el manga Shingeki no Kyojin: Attack on titan, incluirá a The Avengers*, en Cine Premiere, disponible en: <http://peru.com/videojuegos/otros/comics-disfruta-imagenes-attack-on-avengers-fotos-noticia-301972> Consultado el 26 de Octubre de 2016 a las 17:25 hrs.
- **VIRGÓS V.** (2010). *Entrevista realizada a Elisabet Roselló, Bailarina y experta en la tendencia Steampunk*, en Globedia.com. Disponible en: [http://web.archive.org/web/20150403061610/http://es.globedia.com/entrevista-realizada-elisabet-rosello-lis-bushi-bailarina-experta-tendencia-steampunk&usq=ALkJrhjSRLXLbTmfJnd8u0mtzLswl\\_f-gw](http://web.archive.org/web/20150403061610/http://es.globedia.com/entrevista-realizada-elisabet-rosello-lis-bushi-bailarina-experta-tendencia-steampunk&usq=ALkJrhjSRLXLbTmfJnd8u0mtzLswl_f-gw) Consultado el 01 de noviembre de 2016 a las 13:54 hrs.
- **YÉBENEZ C. M. del P.** (2004). *Los lenguajes del código animado. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)*, Universidad Europea de Madrid. [en línea] Archivo PDF, disponible en: <http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2902/Pilar%20Yebenes.pdf?sequence=1> Consultado el 21 de septiembre de 2015 a las 23:48 hrs.
- **YUI K.** (2010). Prefacio de *The Dragon and The Dazzle: Models, strategies and Identities of Japanese Imagination*, Tunué Editoriadell'imaginario. [Traducción propia] archivo PDF Disponible en: [http://www.japan-subculture.com/members/yui's\\_achivements/Preface%20of%20The%20Dragon%20and%20The%20Dazzle.pdf](http://www.japan-subculture.com/members/yui's_achivements/Preface%20of%20The%20Dragon%20and%20The%20Dazzle.pdf) Consultado el 31 de Agosto de 2016 a las 14:32 hrs.
- **ZUCA V.** (2005). *Las vanguardias cinematográficas*. Disponible en: <http://porizquierda.blogspot.com/2005/02/la-vanguardias-cinematograficas.html> Consultado el 23 de Octubre de 2016 a las 14:56 hrs.

### Videografía:

- **MIYAZAKI H., TAKAHATA I., YASUDA M., HISAISHI J.** (2005). *Hayao Miyazaki y el Museo Ghibli*, Museo de Arte Ghibli, PRIDE DVD, Japón.
- **MIYAZAKI H.** (1986). *El Castillo en el cielo*, Extras, Nibariki G, Zima Entertainment, DVD Video, DVDA-7349 México.

## Imágenes:

- Personajes de Disney: <http://www.academica.mx/blogs/los-fans-mickey-mouse>
- Betty Boop: <http://okkultmotionpictures.tumblr.com/post/100666288874/excerpts-betty-boop-cartoon-the-old-man-of>
- Revista Shonen Ashibe Vol. 3: [http://www.amazon.com/Shonen-Ashibe-Japanese-Jump-Comics-1/dp/4088617517/ref=sr\\_1\\_6/188-9555817-4888514?s=books&ie=UTF8&qid=1441907221&sr=1-6&refinements=p\\_27%3AMorishita+Hiromi](http://www.amazon.com/Shonen-Ashibe-Japanese-Jump-Comics-1/dp/4088617517/ref=sr_1_6/188-9555817-4888514?s=books&ie=UTF8&qid=1441907221&sr=1-6&refinements=p_27%3AMorishita+Hiromi)
- Astro Boy: <http://www.chilango.com/cine/nota/2010/11/04/los-47-anos-de-un-chiquillo-robot>
- Revista Shonen Jupm: [https://en.wikipedia.org/wiki/Shonen\\_Jump\\_%28magazine%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Shonen_Jump_%28magazine%29)
- Dragon Ball: <http://www.taringa.net/post/offtopic/18330269/La-Saga-Saiyan-La-que-destruyo-Dragon-Ball.html>
- Ojos en el anime: <http://animeworld.com/howtodraw/animagess/2a-faces.html> y <http://animeworld.com/howtodraw/eyes.html>
- Proporciones del cuerpo humano en el anime: <http://animeworld.com/howtodraw/bodies1.html>
- Expresiones faciales del anime: [http://www.howtodrawmanga.com/pages/tutorial\\_facial\\_expressions002](http://www.howtodrawmanga.com/pages/tutorial_facial_expressions002)
- Fotografías adaptadas al anime: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/18752766/Anime-versus-vida-real.html>
- Ejemplo de animación limitada: [http://elrincondeperpi.blogspot.mx/2014\\_11\\_01\\_archive.html](http://elrincondeperpi.blogspot.mx/2014_11_01_archive.html)
- Ejemplo de *story-board* de *anime*: <http://anime.stackexchange.com/questions/5378/what-are-the-different-colors-in-anime-production-drawings-for>

- Superhéroes: <https://www.google.com.mx/search?q=superheroes+dc&biw=1360&bih=623&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&sqj=2&ved=0ahUKEwjx8Kaw9OPLAhUOz2MKHXWBDagQsAQIKg#imgrc=>
- Antihéroes: <http://deheroesavillanos.com/todd-mcfarlane-termino-el-guion-de-spawn/>
- Revistas de comics: <http://pijamasurf.com/2012/03/superheroes-mitologia-moderna-segunda-parte-el-nacimiento-del-superhombre/#>
- Héroes y antihéroes del anime: <http://www.deculture.es/2012/04/50-mejores-heroes-heroínas-anime-tokusatsu/>