



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**ANÁLISIS DEL DISCURSO DE LA PROTAGONISTA
SERENA TSUKINO Y LOS
PERSONAJES DEL ANIME DE 1991 SAILOR MOON Y
SAILOR MOON CRYSTAL DE 2014. ARQUETIPOS,
ESTEREOTIPOS Y MITOS**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:
JENIFER ESTEFANIA RICO POZOS**

**DIRECTOR DE TESIS:
DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS**



Ciudad Universitaria, CDMX, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradezco al doctor José Angel Garfias Frías por su apoyo infinito durante la generación de este proyecto y a mis sinodales por su ayuda en la corrección de este trabajo de investigación.

A mí familia que siempre me ha apoyado.

Y a mi esposo, Alexis Gabriel, mi héroe.

Notas

En México, y la mayor parte del mundo, la forma de leer los nombres comienza por nombre propio y apellidos, por ejemplo, Alfonso Rico Melgarejo, en el caso de los japoneses ellos comienzan primero por el apellido como en Takeuchi Naoko. Para esta investigación y mejor facilidad lectora, utilizaré primero el nombre propio y luego los apellidos, Naoko Takeuchi.

Las pronunciaciones de los nombres de las Sailors son en inglés, por lo que Jupiter no lleva tilde. Cuando aparezca la palabra Júpiter, con tilde, la pronunciación debe ser en español de Latinoamérica.

Índice

Introducción	6
1.1	¿Qué es un estereotipo? 10
1.1.2 Estereotipos de género	13
1.1.3 Estereotipo de la mujer en los medios de comunicación	16
1.1.4 Estereotipos negativos y positivos	19
1.2 Arquetipos de Jung	21
1.2.2 Arquetipo de héroe	27
1.3 Mito	29
1.3.1 Mito del héroe	35
1.4 Enfoque hermenéutico para interpretar a una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia	40
1.4.1 Herramientas	50
Capítulo 2. Naoko Takeuchi, por el poder del prisma lunar	52
2.1 Manga y Animación japonesa	52
2.1.1 Origen del manga	53
2.1.2 Origen del anime	65
2.1.3 Manga vs anime	71
2.1.4 Demografías	72
2.1.5 Majo Shojo y Shonen. Diferencias	74
2.2 Boom del anime en América Latina en los años 90	79
2.3 Naoko Takeuchi, la creadora del Universo de Sailor Moon	82
2.3.1 Sailor Moon, la princesa de la luna	93
Capítulo 3. Análisis de las guerreras	113
3.1 De mujeres de ojos grandes. Símbolos y mitología en el anime.	113
3.2 Personajes	119
3.2.1 Protagonista	120
3.2.2 Sidekicks	127
3.2.3 Enemigos	157
3.3 ¿Relleno o aportes a la historia? Etapas del anime Sailor Moon en la función del mito del héroe	174

3.4 Los 90 vs 2014	184
3.4.1 Sailor Moon, 20 años después. Mercado de la nostalgia	184
Con el impacto y la popularidad de Sailor Moon ahora son las marcas las que utilizan referencias de la serie para sacar colecciones:.....	188
3.4.2 Diferencias entre Sailor Moon y Sailor Moon Crystal	189
3.5 El <i>majo shōjo</i> en el 2022	199
Capítulo 4. Conclusiones	203
Bibliografía	206
Videografía	211

Introducción

Los seres humanos como consumidores de productos audiovisuales de entretenimiento definimos nuestro consumo por el gusto. Se le denomina gusto a la capacidad de percibir sustancias solubles en la saliva. A nivel cultural, el gusto es todo aquello que nos es fascinante, interesante, atractivo, es la forma en que cada persona aprecia las cosas.

De la misma forma que elegimos beber una Coca Cola o una Fanta, no solo por la cantidad de sed en nuestro cuerpo en ese momento, sino también por la genialidad adquirida al sostener una de esas latas de bebidas burbujeantes, elegimos cuáles productos audiovisuales consumir, por las características inherentes que se les dan a los productos.

De la misma manera, miles de niñas, adolescentes y mujeres adultas han elegido a Sailor Moon como su caricatura favorita. Por los arquetipos, estereotipos y mitos que las componen.

En las sociedades, a pesar de desenvolverse en distintas altitudes y latitudes del planeta, existen características que prevalecen. En el caso de los Majo Shojos, (rama del anime de Magical Girls cuyo demográfico está enfocado en las infancias femeninas) las características de las protagonistas son muy similares cuando hablamos de la construcción de estos personajes y los problemas a los que se encuentran en sus aventuras diarias.

Este proyecto de investigación habla de cómo una niña de 14 años comienza su trayecto y crecimiento de personaje para convertirse en una heroína. La historia de Sailor

Moon comienza con la mangaka japonesa Naoko Takeuchi, quién antes de su obra maestra, Sailor Moon ya había lanzado un par de mangas antes con gran éxito.

Sailor Moon narra la historia de Serena Tsukino (Usagi Tsukino en Japón) quién junto a sus amigas salva Tokio de las fuerzas del mal, gracias a los poderes lunares (con los que nace) que despiertan a sus 14 años.

Sailor Moon de 1991, llegó a empoderar a las infancias femeninas y algunas más de perfil un poco más adulto demostrando que no se necesita de un príncipe salvador o una figura masculina que llegue y resuelva todo con su presencia, al contrario, en esta historia es el príncipe Endymion quién solo está en la historia para ser maltratado, secuestrado y posteriormente salvado.

En 2014, para agrado de muchos se realizó un remake del anime llamado Sailor Moon Crystal que retoma la historia de Sailor Moon, Sailor Moon R y Sailor Moon S. Y en 2021, Netflix trajo a México la película en dos partes Sailor Moon Eternal que corresponde al periodo de Sailor Moon Super S de la serie original.

Con base en la información anterior, se detectó la siguiente pregunta de investigación: ¿la protagonista del anime Sailor Moon, cumple con las características necesarias para llamarse heroína? y como pregunta secundaria, ¿el arquetipo y estereotipo al que pertenece encaja con las características asociadas con el héroe?

La hipótesis de la investigación que se definió fue la siguiente: A través del análisis discursivo del anime Sailor Moon, en sus dos entregas, la de 1991 y 2014, definir si Serena Tsukino cumple con las características necesarias para ser considerada un héroe.

El objetivo general de la investigación radicó en identificar las fases del monomito del héroe definidas en el libro en el *Héroe de las mil caras* de Joseph Campbell dentro del anime de 1990 Sailor Moon y sus cinco temporadas.

Se eligieron las cinco temporadas del anime para tener un panorama completo del viaje del héroe y si en alguno de los arcos no apareció alguna de las fases definidas por Joseph Campbell, estas pueden encontrarse en otra de las temporadas.

Los objetivos particulares de esta investigación se esforzaron en definir las características de la protagonista y si estas afectan a su transformación en heroína, las características de sus compañeras y antagonistas, explicar las diferencias entre Majo Shojo y Shonen, indicar las demografías a las que se enfocan estos productos de la cultura pop, además de explicar sus principales diferencias, y por último explicar las diferencias entre en anime del 1990 y el de 2014 que está más apegado al manga y a la historia original de la autora Naoko Takeuchi.

Para atacar esta investigación se utilizó el análisis hermenéutico cuyas componentes permiten abordar las fases del monomito desde el punto de vista simbólico e interpretar las acciones más allá de su carácter real sino también desentrañarlas desde otra perspectiva. La estructura de proyecto quedó configurada de la siguiente manera:

En el primer capítulo se da la definición de arquetipo, estereotipo y mito, conceptos básicos que se utilizarán en el análisis del proyecto. Con estas definiciones se comprendió bajo qué lineamientos está escrita la protagonista del anime y los demás personajes que la acompañan, desde el punto de vista de autores como Barrie McMahon

y Robyn Quin, Virginia García Beaudoux, Roland Barthes, Joseph Campbell, Carl Jung y Mircea Eliade.

El capítulo dos, ofrece recorrido histórico de la historia de Japón y sus primeros productos impresos, su evolución hacia el manga y el salto al anime, se da la definición de las demografías a las que se enfocan estos objetivos y para terminar se da un panorama completo de la historia y las temporadas de Sailor Moon.

El tercer capítulo se enfocó en del análisis mitológico, el cual también aportó una explicación de cuál es el arquetipo al que pertenece la protagonista y el estereotipo que cumple en la historia del anime. Se realizó el análisis de las guerreras en dos partes, la primera dedicada a los símbolos, el mito del camino del héroe durante el anime y el arquetipo utilizado para darle personalidad a los personajes y la segunda parte será la interpretación de la información. Además, da las diferencias del anime de los noventa contra la adaptación del anime estrenado el 2014.

El cuarto y último capítulo da la conclusión general del trabajo y los resultados obtenidos.

Capítulo 1. Construcción del arquetipo, estereotipo y mito

“Que tenga pálido color

y brillo en su mirar.

Mi chica debe de admirar

mi fuerza y mi valor”.

– Mi chica es la razón, Mulan, Disney 1998.

Para el desarrollo de esta investigación es necesario definir los conceptos básicos que se desprenden de este proyecto, con la finalidad de puntualizar los objetivos que este estudio va a emprender. Este capítulo se encarga de ubicar las construcciones del arquetipo, estereotipo y mito desde las teorías de autores como Barrie McMahon y Robyn Quin, Virginia García Beaudoux, Roland Barthes, Joseph Campbell, Carl Jung y Mircea Eliade.

1.1 ¿Qué es un estereotipo?

Dentro de nuestra cotidianeidad, hemos escuchado alguna vez hablar de los estereotipos, en la vida diaria los utilizamos para describir fácilmente las características de una persona, ya sean físicas o emocionales. Consciente o inconscientemente, nosotros podemos pertenecer a un estereotipo.

Dicho de otra manera, los estereotipos nos ayudan a comunicarnos en la vida diaria. La lengua es el instrumento que le ha permitido al hombre describir el mundo que le rodea y poder interpretarlo. También le ha servido para organizar su pensamiento y realizar una gran cantidad de actividades: saludar, quejarse, expresar sentimientos,

afirmar, negar, manifestar opiniones, ordenar, agradecer, entre las más importantes. Es el instrumento que nos ha permitido relacionarnos y comunicarnos.

La comunicación es uno de los factores más importantes para el logro de metas, se puede definir como un proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje, el cual tiene que ver con formas, procesos, redes, sistemas medios, contextos y entornos. La comunicación es una manera de establecer contacto con los demás por medio de ideas, hechos pensamientos y conductas buscando una reacción al comunicado que se ha enviado.

En el proceso de la comunicación se destacan cinco elementos fundamentales para que el proceso de lleve a cabo, los cuales son:

1. **Fuente.** Es quien envía u origina el mensaje
2. **Mensaje.** Es el conjunto de significados que se envían a los receptores, “es el producto físico del emisor” (Berlo, 2000: 48)
3. **Canal de comunicación.** Es la forma en la que el mensaje puede ser transmitido al receptor. Existen varios factores con los que cuenta el canal como la duración, la cobertura y la conexión.
4. **Receptor.** Se refiere al público al que el mensaje es dirigido.
5. **Retroalimentación.** Se refiere al acto mediante el cual el emisor da continuidad al proceso comunicativo, y se da un cambio de roles entre el emisor y el receptor.

Conocer los elementos centrales de la comunicación y cómo manejarlos constituye una herramienta muy importante para que la interacción entre las personas o determinados públicos se lleve a cabo.

David K. Berlo, desmenuza elementos que también influyen en el esquema comunicativo, además de los cinco básicos mencionados anteriormente.

En su modelo, Berlo analiza los factores que influyen en cada uno de los cinco elementos principales y agregando el ruido dentro de ellos, debido a que es un factor importante que hace que la comunicación pueda ser interrumpida.



Figure 1 Modelo de comunicación de David K. Berlo

Dentro del modelo, Berlo incluye elementos encodificadores (hablar y escribir) y elementos decodificadores (leer y escuchar) e incluye una última a la que se le describe “crucial, tanto para encodificar como para decodificar: la reflexión o el pensamiento” (Berlo, 2000: 34).

Es evidente que las experiencias que cada persona tiene, así como el acervo cultural que maneja le va a permitir comprender cierto tipo de mensajes. Y esta es una de las claves para que los estereotipos tengan sentido en la sociedad que nos desenvolvemos para utilizarlos. Por esta razón el modelo contempla habilidades de comunicación, actitudes, conocimiento, sistema social y cultura.

Podemos encontrar estereotipos en los productos que consumimos, no importa si son radiofónicos, televisivos o escritos. Por ejemplo, si consumiendo alguno de estos productos nos presentan un salón de clases, nosotros como receptores podemos identificar fácilmente quiénes son los chicos listos, los compañeros abusivos o los chicos populares, sin que nos tengan que dar una descripción profunda de los personajes que se nos están presentando.

Eso mismo nos explican Barrie McMahon y Robyn Quin, quiénes definen al estereotipo como “una imagen convencional que se ha acuñado a un grupo de gente”. (McMahon, 1997: 137). Una imagen de la que nos ayudamos a la hora de comunicarnos.

Esta imagen convencional, como lo describen los autores, puede hacer sentido a pequeña o mayor escala, generalmente los medios de comunicación han contribuido a que estos estereotipos sean conocidos por un número mayor de personas más rápido. Incluso identificamos estereotipos que nos son comunes en nuestro entorno social.

1.1.2 Estereotipos de género

Los estereotipos de género son “un conjunto de creencias acerca de las características que se consideran típicas de varones y mujeres” (p.120) como lo describe Virginia Garcia Beaudoux (2018), en la publicación *Mujeres en la política Experiencias Nacionales y Subnacionales en América Latina*.

Un ejemplo de estas características típicas que les adjudicamos a los varones y a las mujeres es la idea de que el color rosa es para las niñas y el azul es para niños. En esta misma línea, también es común encontrar juguetes relacionados con las tareas del hogar para niñas y coches o juguetes con temáticas más violentas para los niños.

Estos estereotipos de género nos hacen pensar que una mujer debe de ser frágil, amable, bonita, débil y por lo tanto necesita ser protegida y aquí es donde entra su contraparte dicotómica, el estereotipo del hombre descrito como un proveedor, fuerte, valiente y protector.

Esta forma estereotípica de pensar dificulta que los varones que se interesan en el conjunto de cosas que son consideradas femeninas, tengan una serie de opresiones o los encasillan en el estereotipo de hombre afeminado. Lo mismo pasa con las mujeres que se interesan en el acervo de actividades consideradas varoniles son etiquetadas como mujeres masculinas, ambos estereotipos vistos de forma negativa.

Debido a las características del estereotipo femenino es difícil ver a una mujer en un cargo de poder. Una muestra de ello es la investigación que nos da un panorama la distribución de profesiones de mujeres y hombres en series de tv del 2018 al 2019, creado por el CIMA-Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales, en España.

La división de los ámbitos es la siguiente:

- **Grupo directivo, guion y producción.** Tomadores de decisiones, creadores de contenidos para las series; y producción, producción ejecutiva y co-producción.
- **Grupo ejecutor.** En donde se encuentran las profesiones encargadas de que los proyectos salgan a flote y alcancen las metas establecidas. Guionistas, asistentes de dirección y/o producción.

- **Grupo artístico.** En donde se engloban los profesionistas que definen el *look and feel* de la serie. Creación musical, dirección de fotografía, montaje/edición, dirección de arte y dirección de *casting*.
- **Grupo especialista.** Profesiones que pueden realizarse con carreras técnicas (no licenciaturas). Peluquería, maquillaje, vestuario, arte y decorado.
- **Grupo técnico.** Profesiones relacionadas con manejo de herramientas relacionadas con la realización de las series. Camarógrafos, eléctricos, efectos especiales, sonido y montaje de sonido.

Ámbito	Mujeres	Porcentaje	Hombres	Porcentaje	Total
Grupo Directivo/ Guión/ Producción (*)	19	15,3%	105	84,7%	124
Grupo Ejecutor	279	42,8%	373	57,2%	652
Grupo Artístico	65	26,3%	182	73,7%	247
Grupo Especialista	470	61,0%	301	39,0%	771
Grupo Técnico	145	12,6%	1.008	87,4%	1.153
Total Ámbitos	967	33,1%	1.952	66,9%	2.919

Figure 2 Tabla Distribución de mujeres y hombres según grupos profesionales en series de tv (2018-2019). Tomada de Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades (2020). P 30.

La numeraria nos muestra que los puestos directivos, ejecutivos y tomadores de decisiones están dominados por varones, el grupo que medianamente se encuentra equilibrado es el Grupo Ejecutor, que recibe órdenes del Grupo Directivo. Se encuentra con un 42.8% en mujeres contra 57.2% en hombres.

Por el contrario, tenemos al Grupo Especialista, conformado por puestos que no requieren licenciaturas con un 61% de especialistas mujeres contra 39% de especialistas

hombres. Cabe destacar que este grupo en especial realiza actividades que están dentro del espectro del estereotipo femenino como maquillaje, peinados y decorado.

Los estereotipos de género no solo dictan el deber ser de hombres y mujeres dentro de una sociedad, sino que también abren y cierran puertas de dentro de los ámbitos en los que se desarrollan.

1.1.3 Estereotipo de la mujer en los medios de comunicación

Dentro de la televisión hay muchos personajes masculinos y femeninos regidos por los estereotipos de género.

Un ejemplo de esto es el estereotipo de “rubia tonta” que nos presentan los medios. En México, a pesar del mestizaje, la población de personas con pelo rubio no es hegemónica, pero gracias a los programas que consumimos podemos identificar este personaje.

Ya contamos con una imagen predeterminada en nuestras mentes gracias al sistema social y cultural al que pertenecemos. Con una cosmogonía más amplia gracias a los *mass media*.

Virginia Garcia Beaudoux en la publicación *Mujeres en la política Experiencias Nacionales y Subnacionales en América Latina*, nos describe el caso de Penny de la serie *The Big Bang Theory*, como “La vecina y protagonista femenina (...), se llama simplemente Penny. Es la única de los cinco que no tiene estudios ni apellido. (...) Penny es retratada como una chica rubia y bonita de Nebraska, actriz frustrada que trabaja como camarera, simpática, buena y sociable, aunque rudimentaria, incapaz de aprender aun cuando ponga en ello todo su empeño” (Garcia, 2018: 119)

Dentro del estereotipo de género de la mujer, Penny cumple con ser bonita, tiene buenas habilidades sociales para relacionarse lo cual le ayuda en su trabajo no soñado como camarera, más adelante casi al final de la serie estas características le ayudan en su siguiente trabajo realizando una labor de ventas en una farmacéutica, el cual tampoco es el trabajo soñado, pero le ofrece muy buenas ganancias, lo cual le da un cierre a su personaje dejándolo satisfecho con su vida.



Figure 3 Google. (s.f.) (Penny en su uniforme de mesera de la serie *The Big Bang Theory*) Recuperado el 1 de diciembre, 2021, de <https://bit.ly/3oeskkt>

Otro personaje femenino protagonista de su propia serie es Miriam Maisel de la serie *The Marvelous Mrs. Maisel*, serie ambientada a finales de los años 50 donde el estereotipo de la mujer perfecta es el que prevalecía en todos los aspectos de la sociedad.



Figure 4 Google. (s.f.) (Miriam Maisel de la serie *The Marvelous Mrs. Maisel*) Recuperado el 1 de diciembre, 2021 de <https://bit.ly/3lcyBFy>

Miriam Maisel, pionera en la comedia *stand up* de la época, lucha por abrirse paso en los escenarios contando experiencias graciosas de su cotidianeidad para ganarse la vida. Este personaje rompe con varios estereotipos impuestos en esa época, con los cuales el personaje lucha constantemente. Tiene a sus padres diciéndole que no se divorcie porque necesita un marido que cuide de ella y de sus hijos; además, de enfrentar el qué dirán sus conocidos de ella, sumado a ello también es criticada por la forma en la que se gana la vida porque para esa época una mujer debía estar en su casa con sus hijos. Las características asociadas al estereotipo femenino que prevalecen es que pasa horas en la estética para tener una apariencia perfecta, es muy glamurosa y siempre lleva joyas, puntos que se destacan en el personaje constantemente.

De acuerdo con estos dos ejemplos podemos destacar que la mayoría de los estereotipos femeninos que se presentan en los medios están relacionados con los siguientes aspectos:

- **Biológicos:** reproducción, cuidado de los hijos, educación de los hijos.
- **Sociales:** amable, débil, emocional, preocupada por su apariencia y cuidado personal, buenas habilidades para relacionarse con los demás.

Ser descrito como alguien amable y atractivo no es negativo, podemos verlo como algo positivo de una persona. El punto es que analizando el estereotipo de la mujer y el del hombre nos podemos dar cuenta que al género masculino se le otorgan rasgos más fuertes y con mayor valor dentro de nuestro sistema social y cultural, ya sea para ejercer un cargo laboral de alto nivel, realizar investigaciones o ser el jefe de la familia. Mientras que a las mujeres se les asocia más comúnmente con fragilidad, debilidad y docilidad, entre otros, dando como resultado personajes que en gran parte de las historias requieren tener un salvador.

1.1.4 Estereotipos negativos y positivos

Los estereotipos no aparecen mágicamente en la cosmovisión de las personas, entonces ¿cómo se crean? “Indirectamente, somos nosotros, la sociedad, quienes los creamos, y de forma más directa, son los medios de comunicación” (McMahon, 1997: 146). Nosotros, como sociedad ponemos etiquetas a la gente que nos rodea y son los medios de comunicación los que se encargan de masificar y homogeneizar esos estereotipos. Reforzando las características que son buenas y malas de acuerdo con las convenciones sociales.

Es aquí entran los estereotipos negativos y positivos, que, como la luz y la oscuridad, el bien y el mal, y otro sin fin de dicotomías siempre han estado allí. Como sociedades debemos aceptar que existen y no tratar de esconderlos, tal es el caso de la iglesia cuando quiso ocultar al Diablo con autoritarismo impulsado por la Santa

Inquisición, dando como resultado un final trágico para muchas personas que transitaron por esa época.

Los estereotipos negativos o problemáticos son aquellos en los que encasillamos al grupo que “es considerado como una amenaza para la subsistencia y estabilidad de la comunidad en su forma actual” (McMahon, 1997: 146). Estos grupos salen de lo establecido por su sistema social y cultural, y esta clasificación de si un estereotipo es negativo o positivo siempre “supone un juicio de valor por aquellos que hacen la selección y crean las representaciones” (McMahon, 1997: 139). Incluso el decir que una persona pertenece a un estereotipo negativo también es subjetivo y depende del contexto en el que se desarrolla. Por ejemplo, un manifestante que pelea por sus derechos es visto negativamente por la sociedad por ser un ente radical, pero al mismo tiempo ese mismo manifestante está haciendo algo positivo por sus derechos.

Otro ejemplo de la subjetividad de los estereotipos es cuando un hombre con un puesto de poder tiene que ser estricto, duro y presionar a su equipo para lograr las metas, esto es aceptado, pero cuando una mujer obtiene un puesto de poder y se presenta con la misma descripción de hace dos líneas provoca que sus allegados perciban este comportamiento como algo negativo, debido a que en sistema social y cultural están acostumbrados a que una mujer sea amable y maternal todo el tiempo. Incluso durante esta investigación podemos analizar estereotipos que son aceptados por la sociedad y presentarlos como negativos, todo va a depender del juicio de valor.

En el caso de los estereotipos positivos, nos dice que “promueven valores que los grupos de poder en la comunidad consideran que valen la pena” (McMahon, 1997: 176).

Estos estereotipos positivos se encuentran dentro de las reglas de la sociedad, lo que vemos percibimos como la norma impuesta y aceptamos como el deber ser.

En varias sociedades se comparten estereotipos positivos como: tener una familia, tener hijos y un buen trabajo. Esas características pueden ser consideradas como la norma, tanto que cuando una persona decide salir de la normatividad es cuestionada y tratan de convencerla de que si se apega a esa lista va a ser lo mejor. También podemos denotar que los estereotipos físicos por los que se les juzga a las mujeres no son aplicados en su contraparte, por ejemplo, el hecho de ser una mujer rubia a la que consideran tonta solo por ser rubia no tiene el mismo impacto en los hombres.

1.2 Arquetipos de Jung

La palabra arquetipo deriva del "latin archetȳpum, y este del griego ἀρχέτυπον archétypon formado por el verbo "archein" ("comenzar" o "gobernar") y el sustantivo "typos" ("tipo")" (Merriam-webster, 2021), que se puede entender como el tipo original o la forma original.

Por lo tanto "el concepto de "arquetipo" solo indirectamente puede aplicarse a las representaciones colectivas" (Jung, 1970: 11). Carl Gustav Jung realizó la teoría de los doce arquetipos que son los más comunes de encontrar dentro del sistema social y cultural y con los que nos podemos identificar fácilmente.

En publicidad, se utilizan estos doce arquetipos para darles personalidad a las marcas y que los consumidores se identifiquen fácilmente con ellas.

Arquetipo	Ayuda a la gente
Creador	Crea cosas nuevas
Cuidador	Se preocupa por los demás
Gobernante	Ejerce control
Bufón	Busca pasar un buen rato
Tipo regular	Están bien con su forma de ser
Amante	Encuentra y da amor
Héroe	Actúa con valentía
Forajido	Rompe las reglas
Mago	Efecto de transformación
Inocente	Conserva o renueva la fe
Explorador	Mantiene la independencia
Sabio	Entiende su mundo

Tabla 1 12 arquetipos de Jung de Margaret Mark y Carol S. Pearson, en The Hero and the OutLaw, 2001

Esta metodología ayuda a identificar los roles de las marcas en las relaciones que tienen con sus consumidores. También es utilizada en la creación de personajes que participarán dentro de una historia, esto ayuda a definir sus rasgos y metas durante ésta, estos doce arquetipos también tienen características buenas y problemáticas, por lo que ellos también podemos encontrar arquetipos positivos y negativos. En la siguiente tabla se muestran algunos ejemplos de la cultura pop que se pueden adaptar a los 12 arquetipos.

Arquetipo	Ejemplo
Creador	<p data-bbox="784 268 1338 300">Doctor Emmett Brown. Volver al futuro.</p>  <p data-bbox="784 680 1344 764"><i>Figure 5 Google. (s.f.) (Dr. Emmet Brown de la trilogía Volver al Futuro) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/3roVGid</i></p>
Cuidador	<p data-bbox="784 795 1219 827">Marge Simpson. Los Simpson.</p>  <p data-bbox="813 1171 1333 1255"><i>Figure 6 Google (s.f.) (Marge Simpson de Los Simpson) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/2ZIEtES</i></p>
Gobernante	<p data-bbox="784 1287 1268 1318">Señor Feeny. Aprendiendo a vivir.</p>  <p data-bbox="824 1696 1344 1780"><i>Figure 7 Google (s.f.) (Director George Feeny de la serie Aprendiendo a Vivir) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/3xIMICS</i></p>

<p>Bufón</p>	<p>Jim Halpert. The Office.</p>  <p>Figure 8 Google (s.f.) (Jim Halpert de la serie The Office) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://imdb.to/3G7N4jY</p>
<p>Tipo regular</p>	<p>Ron Weasley. Harry Potter.</p>  <p>Figure 9 Google (s.f.) (Ronald Weasley de la serie cinematográfica Harry Potter) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/3odgTcU</p>
<p>Amante</p>	<p>Charlotte. Sex and the City.</p>  <p>Figure 10 Google (s.f.) (Charlotte York Goldenblatt de la serie Sex and the City) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://www.voque.mx/estilo-de-vida/articulo/charlotte-york-goldenblatt-personaje-de-sex-and-the-city-historia</p>

<p>Héroe</p>	<p>Superman. La serie animada.</p>  <p>Figure 11 Google (s.f.) (Clark Kent transformándose en Superman de la serie animada Superman) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/31jy6s8</p>
<p>Forajido</p>	<p>Merida. Merida Disney.</p>  <p>Figure 12 Google (s.f.) (Merida de la película animada en 3D, Valiente de Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/31j2frx</p>
<p>Mago</p>	<p>Morpheus. Trilogía Matrix.</p>  <p>Figure 13 Google (s.f.) (Morpheus de saga de películas, Matrix) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://maq.elcomercio.pe/fama/the-matrix-4-por-que-laurence-fishburne-no-reaparecera-como-morpheus-peliculas-nnda-nnlt-noticia/</p>

<p>Inocente</p>	<p>Blancanieves. Blancanieves y los siete enanos.</p>  <p>Figure 14 Google (s.f.) (Blancanieves de la película animada Blancanieves y los siete enanos) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/3xMMWUo</p>
<p>Explorador</p>	<p>Indiana Jones. Indiana Jones.</p>  <p>Figure 15 Google (s.f.) (Indiana Jones de la saga de películas Indiana Jones) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://bit.ly/3lcYrcj</p>
<p>Sabio</p>	<p>Yoda. Star Wars.</p>  <p>Figure 16 Google (s.f.) (Yoda de la saga de películas Star Wars) Recuperado el 22 de septiembre, 2021, de https://starwars.fandom.com/es/wiki/Yoda</p>

Tabla 2 Tabla de creación propia basada en los perfiles mostrados en el libro de Margaret Mark and Carol S. Pearson, *The Hero and the Outlaw*, 2001

En las marcas o personajes de historias podemos identificar que cuentan con estas de alguno de los estereotipos, a veces pueden contener rasgos de dos estereotipos, pero siempre va a predominar alguno.

1.2.2 Arquetipo de héroe

En la tabla anterior, se mencionó el arquetipo de héroe de Jung, vamos a explicarlo más en este apartado. En la siguiente tabla observaremos más características que son representativas del arquetipo del héroe.

Héroe	
También conocido como	Guerrero, cruzado, salvador, superhéroe, soldado, atleta ganador, asesino de dragones, competidor, jugador de equipo.
Deseo central	Demostrar el valor de uno a través de acciones valientes y difíciles.
Objetivo	Ejercer el dominio de una manera que mejore el mundo.
Estrategia	Vuélvete tan fuerte, competente y poderoso como seas capaz de ser
Don	Competencia y coraje, disciplina, determinación, habilidad

Asociado con	Coraje, competencia, dureza
Ayuda a las personas	Actuar con valentía; actuar en su límite superior

Table 3 Traducción de las características del Héroe derivadas del libro The Hero and The Outlaw de Margaret Mark y Carol S. Pearson y de Introduction to Archetypes, A Companion for Understanding and Using the Pearson-Marr Archetype Indicator Instrument, de Carol S. Pearson y Hugh K. Marr.

Este arquetipo del héroe puede clasificarse como un estereotipo positivo al siempre estar dispuesto a ayudar y defender a quien lo necesite, sus características de valentía, fortaleza y coraje, guiadas por su deseo de mejorar el mundo y a quienes viven en este lo clasifica dentro de los estereotipos positivos.

La historia que se cuenta en los contenidos suele ser el cómo un personaje pasa de salir de la zona de confort que le da su vida diaria a enfrentar los retos que lo llevaran a convertirse en el héroe o campeón de su sociedad, o muchas veces una zona geográfica más grande de personas. Es en estos retos donde va adquiriendo sus características heroicas.

Podemos encontrar al héroe como personaje en historias antiguas y en la actualidad, no importa la cultura siempre está presente la figura del héroe.

Para Carl Gustav Jung (1995)

El mito del héroe es el mito más común y mejor conocido del mundo. Lo encontramos en la mitología clásica de Grecia y Roma, en la Edad Media, en el lejano Oriente y entre las contemporáneas tribus primitivas. También aparece en nuestros sueños. Tiene un evidente atractivo dramático y una importancia psicológica menos obvia pero profunda. (p.110).

Esa figura del héroe y su mito es la que se va a analizar a lo largo de esta investigación.

1.3 Mito

Seguramente hemos escuchado alguna vez a las personas utilizar la palabra mito para referirse a un tema que es falso o que es tan irreal y fantasioso que solo puede ser una mentira. Utilizan la palabra mito sin buscar su significado o explicaciones de sus anteriores usos y relaciones.

De lo que se pueden estarse perdiendo es que anteriormente otras culturas y civilizaciones consideraban esos mismos mitos como una verdad, verdades que revelan el origen de sus creencias y explican el porqué de su forma de ver el mundo y realizar las cosas.

La RAE define a los mitos como una “narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico” (2020), pero para Roland Barthes los mitos son descritos como “un sistema de comunicación, un mensaje. Esto indica que el mito no podría ser un objeto, un concepto o una idea; se trata de un modo de significación” (Barthes, 1999: 106).

A través de la palabra, ya sea hablada o escrita el mito tiene el propósito de comunicar un mensaje. “Para las culturas antiguas, el mito ha sido una fuente inapreciable de conocimientos, pues a través de él, es como han logrado la transmisión de aprendizajes y respuestas para enfrentar conflictos.” (Garfias, 2006: 73) Con ese orden de ideas, cualquier historia tiene el potencial de convertirse en un mito dependiendo de quién sea el emisor del mensaje.

Para ayudar a la comunicación del mensaje, también nos explica el mito visto desde la perspectiva semiótica y explica al mito como un sistema semiológico segundo, esto quiere decir que existe un primer sistema semiológico el cual es independiente y luego viene el sistema semiológico segundo que es totalmente dependiente del primero aprovechándolo para su significación, incluso lo llega a comparar con un parasito, no elimina por completo al primer sistema sino que depende de él para sobrevivir.



Figure 17 Modelo de elaboración propia basado en el modelo de Roland Barthes del libro Mitologías. p 111.

“Sabemos ahora que el significante en el mito puede ser considerado desde dos puntos de vista: como término final del sistema lingüístico o como término inicial del sistema mítico” (Barthes, 1999: 112). Al juntarse estos dos sistemas dan una nueva significación. Bajo este marco que Barthes llama Sistema de sistemas, claramente podemos ver los dos conjuntos, pero el que tiene mayor fuerza es el sistema segundo o mítico no el lingüístico.

Eliade, Mircea (1992) nos cuenta que para las sociedades arcaicas “el mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una <<historia verdadera>>, puesto

que se refiere siempre a realidades” (p. 13). Estos tipos de mitos son los cimientos sobre los que se formaron estas sociedades, creando una forma de nacionalismo que los mantuvo unidos bajo las mismas creencias y orientándolos a los mismos objetivos.

A pesar de lo arcaica que pudiera ser una sociedad, aprendieron a hacer una diferenciación entre los mitos y las fabulas o cuentos. Podemos hacer hincapié en sus singularidades en la siguiente tabla.

	Mito	Fabula
Protagonistas	Seres Sobrenaturales	Animales con características antropomórficas
¿Cuál es su trama?	Sagrados o sobrenaturales	Profanos, explican curiosidades anatómicas o fisiológicas de los animales.
¿En qué momento son contados?	Deben de ser recitados durante un lapso de tiempo sagrado	Pueden ser contados en cualquier momento

Tabla 4 Tabla de creación propia basada en el libro Mito y Realidad de Eliade, Mircea (1992)

A pesar de que los mitos y las fabulas narran historias fantásticas, los tratamientos y rituales que se realizan alrededor de estos nos ayudan a diferenciar las características sagradas del mito.

La más representativa que podemos rescatar de Mircea Eliade (1992) es el momento en el que se cuentan y a quiénes se les cuentan los mitos, solo pueden ser contados en lapsos sagrados como el primer vaso de agua de un bebé o su primera comida sólida y se cuentan a las personas que van a pasar por una etapa importante de su vida, incluso hay algunas sociedades que no cuentan sus mitos a las mujeres.

En el caso de México, uno de los mitos sagrados más representativos es el de Popol Vuh (1993), que cuenta la historia de la cosmogonía maya de cómo fue creado el universo y el hombre. Al principio todo estaba oscuro, como el origen de la Tierra en la religión judeocristiana, solo existía el mar y el cielo. Luego los creadores Tepeu y Gucumatz hablaron sobre el nacimiento de la vida y la creación del hombre. Crearon la tierra, plantas y los animales, los cuales poblaron al mundo y se reprodujeron, pero los animales no podían hablar ni rendirles pleitesía a los creadores, por lo que intentaron crear otros más, pero al final su destino fue quedarse en estado salvaje para ser matados y comidos. Posteriormente, moldearon hombres de barro, pero no eran firmes ni tenían movilidad tampoco se podían multiplicar. Luego formaron hombres de madera, pero no tenían sentimientos ni memoria para recordar a los creadores, por lo que la inundación acabó con algunos de ellos y los que sobrevivieron se convirtieron en monos, y por último crearon hombres con el maíz, el cultivo más precioso y así crearon cuatro hombres: Balam-Quitze, Balam-Acab, Mahucutah y Iqui-Balam.

Esta parte del antiguo mito sagrado narra el origen de la formación de la tierra y las peripecias de los Creadores o Progenitores al formar al hombre. Se trata de un mito cosmogónico porque narra el origen desde que solo existía el cielo y el mar, cuenta poco a poco Seres Sobrenaturales fueron creando la tierra con animales y plantas, sus funciones y posteriormente se crearon al ser humano. Este mito es base de la cultura maya porque los ayuda a entender de dónde venían, el entorno que los rodeaba, cómo utilizaban sus recursos y a convertirse en un pueblo unificado ante un mismo objetivo.

El mito anterior nos da un panorama completo de los elementos que debe tener un mito de acuerdo con Mircea Eliade (1992):

1. Constituye la historia de los actos de los Seres Sobrenaturales.

En este caso los Creadores y Progenitores que están construyendo el mundo casi desde cero.

2. Que esta Historia se considera absolutamente verdadera y sagrada porque es obra de los Seres Sobrenaturales.

Es una Historia sagrada y verdadera para la cultura maya, que habla de los Seres Sobrenaturales que los crearon.

3. Que el mito se refiere siempre a una <<creación>>.

La creación de la Tierra y lo que habita en esta.

4. Al conocer el mito, se conoce el <<origen>> de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad.

Este punto hace referencia al ritual que se lleva a cabo mientras se narra el mito a las generaciones para adquirir aprendizajes de este.

5. Se <<vive>> el mito, en el sentido de que se está dominando por la potencia sagrada, que exalta los acontecimientos que se rememoran y se reactualizan.

Al vivir el mito se entra al mundo onírico de los Seres Sobrenaturales, para ellos, los mayas, es transportarse al tiempo en el que se dio ese acontecimiento, pueden volver a vivir la historia.

Desestructurar al mito de esta forma podemos ver la importancia que tuvo para estas civilizaciones arcaicas o precarias, para ellos se trata de acontecimientos reales que formaron su civilización de ahí el hecho de que sean sagrados y son lo más cercano a una religión.

El hombre moderno también conoce su Historia, de dónde viene y cómo se formaron sus pueblos, a pesar de que la Historia y los mitos sirven para unificar comunidades, Mircea Eliade (1992) nos da distinciones entre cada una.

Mito	Historia
Los protagonistas son Seres Sobrenaturales.	Los protagonistas son seres humanos.
Puede repetirse y reactualizarse. Si alguno de los elementos de las sociedades arcaicas desaparece, pueden repetir el mito para saber dónde encontrarlo o traerlo devuelta.	No se repite. El acontecimiento ya está dado y es irreversible.
El hombre arcaico está obligado a rememorar los mitos de su tribu.	El hombre moderno no está obligado a conocer toda su Historia.

Tabla 5 Tabla de creación propia. Diferencias entre el Mito y la Historia, basada en el libro Mito y Realidad de Mircea Eliade (1992)

Nosotros, como hombres de las sociedades modernas, recordamos y celebramos los hechos históricos de nuestra localidad, estado o país, pero no los reactualizamos y tampoco existe la idea de que al hacerlo estamos reviviendo los tiempos anteriores.

Existen distintos tipos de mitos en varias civilizaciones, si realizamos una clasificación por tema quedaría de la siguiente manera:

- **Mitos Cosmogónicos.** Explican el origen de la creación del Mundo.
- **Mitos Teológicos.** Cuentan sobre relaciones entre Dioses y mortales.
- **Mitos Escatológicos.** Hablan sobre el futuro y la destrucción del mundo.
- **Mitos Antropogónicos.** Como la antropología, narra los aspectos del hombre a través de su cultura.
- **Mitos Heroicos.** Narran hazañas realizadas por hombres con características sobrenaturales.

El mito del héroe que se va a analizar en esta investigación se clasifica como mito heroico, en donde veremos las diferentes fases por las que pasa un personaje para convertirse en héroe.

1.3.1 Mito del héroe

En el libro *El héroe de las mil caras*, de Joseph Campbell (1992) nos explica sobre el mito único, el cual podemos encontrar en varias civilizaciones sin importar la latitud o longitud en donde se encuentren, habla de cómo un ser humano pasa por una serie de pruebas para convertirse en un héroe.

Todo comienza con un cambio en el estatus quo del personaje. Como todas las historias hay una ruptura en los acontecimientos habituales que obligan a una persona a tomar una decisión y realizar un cambio en su forma de vida para emprender un viaje lleno de aprendizajes para volverse más fuerte y sabio, enfrentarse a la prueba final, al enfrentamiento con la figura de autoridad, la cual le otorgará el poder para salvar a su pueblo el lugar a donde pertenece, haciendo todo lo que cree justo, y se llegue a conocer a sí mismo en el camino. Las peripecias que se atraviesan para la transformación en

héroe y saber quién es él como persona e individual y su lugar en la sociedad, se pueden enumerar de la siguiente manera:

Separación	La llamada a la aventura
	La negativa a la llamada
	La ayuda sobrenatural
	El cruce del primer umbral
	El vientre de la ballena
Pruebas de la iniciación	El camino de las pruebas
	El encuentro con la diosa
	La mujer como tentación
	La reconciliación con el padre
	Apoteosis
	La gracia última
Regreso y reintegración	La negativa al regreso
	La huida mágica
	El rescate del mundo exterior
	El cruce del umbral del regreso
	La posesión de los dos mundos
	Libertad para vivir

Tabla 6 Esquema de creación propia del viaje del héroe de Joseph Campbell del libro El Héroe de las mil caras.

Para esta investigación, trataré de explicar brevemente cada punto y más adelante ahondaremos en el análisis de cada punto en el anime de Sailor Moon.

Separación. Donde el protagonista se separa del mundo conocido para adentrarse a la aventura

- **La llamada a la aventura.** La ruptura en el estatus quo que revela un camino no explorado por el protagonista.
- **La negativa a la llamada.** El miedo al cambio o a lo desconocido que hace que algunos rechacen el llamado.
- **La ayuda sobrenatural.** El protagonista recibe ayuda sobrenatural de una figura protectora que lo provee de amuletos y consejos.
- **El cruce del primer umbral.** El protagonista avanza en su aventura hasta que llega al guardián del primer umbral.
- **El vientre de la ballena.** El protagonista, se enfrenta a una muerte simbólica al entregarse a lo desconocido. Renace al sufrir una metamorfosis al atravesar esta etapa.

Pruebas de iniciación. Es la parte de la historia donde el protagonista enfrenta una serie de pruebas llenas de conquistas y a veces derrotas que se deben superar para su transformación en héroe.

- **El camino de las pruebas.** En esta etapa el protagonista tiene conquistas que le van ayudando a entrenarse para la prueba final.
- **El encuentro con la diosa.** Es una metáfora a los deseos del protagonista.
- **La mujer como tentación.** La mujer puede ser simbólica, y se refiere a un obstáculo en el viaje del protagonista que le da felicidad inmediata, pero no devuelve la paz a su pueblo. Es una salida rápida y egoísta.

- **La reconciliación con el padre.** Es el enfrentamiento con la figura de autoridad o *el padre*. Implica el entendimiento y comprensión de la figura que se está enfrentando para entender qué lo motiva realmente.
- **Apoteosis.** La resolución del enfrentamiento con la figura de autoridad, en esta parte el protagonista enfrenta una muerte simbólica que lo transforma finalmente el un héroe.
- **La gracia última.** El ahora héroe recibe un don o elixir que le va a ayudar a reparar la ruptura del estatus quo en su pueblo.

Regreso y reintegración. La parte final de la aventura y el momento en el que el héroe regresa a casa con los conocimientos y dones adquiridos.

- **La negativa al regreso.** Donde algunos héroes regresan para ofrecer el rescate a su pueblo, otros héroes se quedan o incluso parten a otros lugares.
- **La huida mágica.** Si la gracia última se obtiene siendo robada o en contra de los deseos de los dioses, el héroe va a tener un regreso lleno de persecuciones.
- **El rescate del mundo exterior.** En caso de que el héroe no tenga una persecución, puede tener ayuda externa para regresar a su hogar.
- **El cruce del umbral del regreso.** Como una nueva persona, el héroe se siente extranjero en su propio hogar gracias a los conocimientos y dones adquiridos durante su viaje.
- **La posesión de los dos mundos.** El equilibrio entre en mundo al que viajó y el mundo al que pertenece. Consciente de que los dos mundos existen. En este punto, el héroe ya sabe quién es él y su razón de ser, tanto individualmente como su lugar en el mundo.

- **Libertad para vivir.** El punto final del viaje del héroe ahora es libre para rehacer su vida con sus nuevos conocimientos consciente de la existencia de los dos mundos.

Muchos de los contenidos actuales (películas, series, libros, videojuegos, entre otros) retoman estos puntos para crear sus historias y hacerlas más entrañables. Si por alguna razón el héroe o campeón de la historia no sigue esta serie de eventos, la historia es percibida como obtusa con agujeros en el guion o inverosímil. Estos puntos del camino del héroe no solo les agregan profundidad a los personajes, sino también drama y credibilidad a la historia.

Haciendo referencia a la lucha que el héroe libra contra la figura de autoridad que podemos ver como una lucha entre el bien y el mal (la mayor parte de las veces) Guillermo del Toro en entrevista habló sobre la importancia de esta dicotomía en una historia:

"¿Sabes? En cierto sentido nadie ama la vida más que nosotros, porque somos muy conscientes de la muerte. La belleza de la vida convive de cerca junto al único lugar al que todos vamos a ir: todos en este planeta estamos en un tren cuyo destino final es la muerte. Así que durante el camino vamos a vivir: tendremos belleza y amor y libertad. Creo que cuando se suprime uno de los dos lados de la ecuación [la oscuridad o la luz], se convierte en un panfleto. Cuando tomas en cuenta la oscuridad para contar la luz, es la realidad". (Coppel, 2019)

En esta entrevista Guillermo del Toro habla sobre el hipotético caso el en cual sus historias no tuvieran la parte oscura, y dice que serían como un panfleto. Un contenido

so, flojo y que podría considerarse para niños. Debemos destacar que en las historias para niños también existen representaciones del mal como en Dora la Exploradora, solo que la forma en la que se resuelven las peripecias no tiene tantos pasos.

1.4 Enfoque hermenéutico para interpretar a una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia

Para comenzar a abordar el enfoque hermenéutico haré uso de la figura mítica de Hermes para explicarlo. Hermes aparece en varios de los mitos griegos, no como protagonista, pero sí como un personaje importante dentro de las historias.

Hermes es uno de los hijos del dios Zeus, y su característica más reconocida es su elocuencia. Como los dioses y los humanos no se podían entender los unos a otros, Hermes (que podía comunicarse con ambos) servía de mensajero, interpretando los mensajes de los dioses a los humanos, de esta actividad proviene el término hermenéutica.

La hermenéutica es uno de los modos de organización del conocimiento, estos modos de modos o posturas de organización del conocimiento pueden dividirse en tres, de acuerdo con Jorge Lumbreras (2002)

1. Ciencia (o postura) Empírico analítica
2. Ciencia (o postura) Lingüística-hermenéutica y fenomenológica
3. Ciencia (o postura) Sistema de la acción

Hay una discusión entre si la hermenéutica debe considerarse como una ciencia o un arte por lo que Mauricio Bechout (2008) nos comenta que es ciencia y arte porque tiene principios intelectuales y, al mismo tiempo, usa la intuición. Y tiene como objeto los

textos, a los que interpreta para alcanzar la comprensión de su significado. A su vez, la noción de texto es múltiple y abarca, por supuesto, el escrito, pero también el hablado, el actuado y otros (p. 11).

Esta ciencia o postura hermenéutica, al igual que las lenguas, ha ido evolucionando y transformándose a través del tiempo. Sus principales exponentes son:

1654. Hermenéutica sacra

Johann Conrad Dannhauer, acuña el término para su obra: *Hermeneutica sacra sive methodus exponendarum sacrarum litterarum*. Hermenéutica sagrada, es decir, el método para interpretar (exponere: exponer, explicar) los textos sagrados. (Grondin, 2008: 21)

Vinculada a la interpretación de textos religiosos, no estaban en búsqueda de la verdad, sino que el faro que regía estas interpretaciones estaba guiado por la fe.

1805. Hermenéutica romántica

La hermenéutica se abre a todo tipo de textos por eso el término universalización de la hermenéutica.

Friedrich Schleiermacher, trata de elucidar cuáles son las condiciones de una interpretación válidamente universal, “abarca tanto a la hermenéutica bíblica como a la hermenéutica puramente filológica (...) que trata de enmarcar el tema de la comprensión en el ámbito de la expresión del pensar de un autor. Es decir, llevar el terreno de la hermenéutica al campo de la actividad del pensar y expresar”. (Santiago, 2012: 151)

En este punto de la evolución de la hermenéutica Schleiermacher expone la importancia del interprete en el proceso de la interpretación.

1883. Hermenéutica general

Siguiendo las investigaciones de su antecesor Schleiermacher, Wilhelm Dilthey, retoma el término de comprensión, para realizar la diferencia entre Ciencias Naturales y Ciencias del Espíritu. Mientras la primera explica los fenómenos a través de la hipótesis y leyes generales, la segunda comprender la individualidad histórica de los fenómenos y sugiere un método básico llamado el Circulo hermenéutico. Llama hermenéutica a la interpretación general de las manifestaciones del espíritu expresadas en signos y alusivas a las vivencias. (Trinidad, 2015)

La utilización de este método tiene como objetivo que quién lo está analizando comprenda “mejor (al autor) de lo que él mismo se comprendió”. (Trinidad, 2015) Este proceso de comprender al autor mejor que él mismo se trata de recrear los sentimientos del autor al crear la obra por primera vez. “La tríada de lo vivido, la expresión y la comprensión aparecía a partir de ahí como el componente esencial de la hermenéutica de las ciencias humanas”. (Grondin, 2008: 41)

Cuando un autor comienza a escribir contenidos lo hace desde el interior para exteriorizar sus ideas, en esta parte de comprensión funciona al revés, la persona que busca comprender tiene que hacerlo desde el exterior para comprender el interior del autor. Es fundamental tener una comprensión del contexto histórico dado que es el que otorga significado a las partes de la obra a comprender.

1923. El giro hermenéutico

En este punto, Martin Heidegger es el exponente más relevante de la hermenéutica, y se puede hacer una diferencia entre dos Heideggers en este punto, el primero que utilizó la fenomenología y el segundo que se centró más en la ontología.

Retomando los estudios de su maestro Husserl, Heidegger convierte a la fenomenología en una filosofía. Parte de esta filosofía y giro es que la hermenéutica ya no solo se va a dedicar a la interpretación y comprensión de texto escritos o ciencias interpretativas, sino también a los discursos orales, al ser humano y la existencia misma. A diferencia de Husserl, quien quería establecer a la fenomenología como una ciencia por sus métodos estrictos, Heidegger la establece como una pre-ciencia. Además, hace una diferencia entre el comprender e interpretar, “en lugar de ubicar el conocimiento como algo primario y la comprensión como algo derivado, se nos invita aquí a invertir la fórmula. Lo derivado es la interpretación” (Rivero, 2000: 91), nuestra propia existencia en el mundo en donde las cosas se nos anuncian nos permite comprenderlo.

Para su siguiente propuesta hermenéutica, Heidegger toma un enfoque ontológico en su definición y está más acercado a la comprensión del ser y cómo las cosas llegan a nuestra consciencia. En el caso anterior, la comprensión de los objetos se debía al acto de comprenderlos a través de una pre-ciencia o proceso consciente, en esta nueva visión Heidegger nos dice que el mismo proceso de existir ya nos hace comprender al mundo para luego interpretarlo, y de nuevo volverlo a comprender “Primero hay comprensión, luego su interpretación, donde la comprensión acaba comprendiéndose a sí misma y haciéndose cargo de sus anticipaciones.” (Grondin, 2008: 56)

1960. Hermenéutica del acontecer de la comprensión

Hans-Georg Gadamer fue uno de los alumnos de Heidegger, al igual que él no ve la comprensión como un conjunto de reglas sino como una reflexión. A diferencia de Dilthey, quien busca la verdad en la metodología de las ciencias exactas, Gadamer busca la verdad en la concepción humanista que no se basa en rasgos objetivables, sino en la capacidad de juicio de las personas. “Una reflexión, por tanto, que quiera hacer justicia a la verdad de las ciencias del espíritu, reflexión que incumbe a lo que podemos llamar una «hermenéutica», no ha de ser necesariamente una metodología”. (Grondin, 2008: 73)

En su obra, *Verdad y método*, Gadamer nos ofrece un ejemplo de la comprensión con las obras de arte, en donde dice que “no es la obra la que debe plegarse a mi perspectiva, al contrario, es mi perspectiva la que debe ensancharse (...) en presencia del arte” (Grondin, 2008: 75). Es algo que constantemente sucede en el mundo del arte en donde muchas de las obras son incomprendidas, debido a que el interlocutor las ve y las juzga con sus prejuicios y sistema de tradiciones en el que se encuentra inmersa la sociedad en la que se desenvuelve sin ponerse a pensar en el autor de la obra y lo que quería decir a través de ella, estos prejuicios y tradiciones condicionan la comprensión.

Gadamer habla de la comprensión y la interpretación como la traducción a otro idioma, debido a que necesitas comprender un segundo idioma para hacer la interpretación al idioma receptor. De esa misma forma explica la interpretación de un objeto del pasado al lenguaje del presente, en donde el intérprete realiza una actualización lingüística del significado del objeto, “comprender es traducir un significado o ser capaz de traducirlo. Esta traducción implica la actualización lingüística del significado”. (Grondin, 2008: 86)

De aquí se desprenden dos grandes saberes de Gadamer en donde el primero nos dice que la comprensión es siempre un proceso lingüístico y el segundo que el objeto de la comprensión también es lingüístico. Así todos los objetos que se nos presentan y que pueden ser comprendidos son articulados lingüísticamente dentro de un universo lingüístico.

1961. Hermenéutica crítica

Para 1961, Gadamer toma a Jünger Habermas como su protegido, repitiendo la acción de maestro-alumno de los anteriores exponentes de la hermenéutica. Para 1967, Habermas logra publicar su obra magistral *La lógica de las ciencias sociales*, en donde realiza una crítica a la hermenéutica de Gadamer.

Primero, coincide con Gadamer en la parte de expandir la mente al interpretar un objeto, pero al interpretarlo no hay que dar los prejuicios ni el sistema de tradiciones por absolutos, “un *Verstehen*¹, por controlado que sea, no puede saltarse simplemente los plexos de tradición a que pertenece el intérprete; pero de la pertenencia estructural del *Verstehen* a tradiciones que ese *Verstehen* también prosigue al apropiárselas.” (Habermas, 1988: 253) A menos que el interlocutor sea consciente de que se encuentra sesgado por un sistema de tradiciones logrará que esos sistemas no lo afecten a la hora de efectuar el proceso hermenéutico apropiado.

¹ *Verstehen*. Palabra alemana que significa *comprender*. Para la escuela de Frankfurt es uno de los conceptos que parten del proceso hermenéutico “Especificando los pasos que estaban implícitos en la interpretación de nuestro caso, hemos particularizado dos elementos que son característicos del acto de *Verstehen*. Uno es la «internalización» de los factores observables en una situación dada; el otro, la aplicación de una máxima de conducta que torna relevante la conexión entre esos factores. Por tanto «comprendemos» una acción humana dada si le aplicamos una generalización basada en la experiencia personal. Podemos aplicar tal regla de conducta si somos capaces de «internalizar» los hechos de la situación”. (Abel: 177 citado por Habermas, 1998: 139)

La segunda, es que Habermas está de acuerdo con su concepción del lenguaje dentro del quehacer hermenéutico, su crítica en esta parte es que el lenguaje no solo se traduce, sino que puede trascender en todos los horizontes posibles tanto al interior como al exterior “Manifiestamente, la propia gramática de cada lenguaje ordinario confiere ya la posibilidad de trascender también el lenguaje fijado por ella, es decir, de traducir a otras lenguas y de otras lenguas.” (Habermas, 1988: 229)

1969. Hermenéutica del sí

A pesar de tener varios libros publicados, no es hasta la crítica de Habermas a Gadamer que sale a relucir Paul Ricoeur en un intento de conciliación del conflicto. En sus primeras obras hace referencia dos tipos de hermenéutica, una de la confianza, “la que se apropia del sentido tal y como se ofrece a la conciencia en espera de orientación” (Grondin, 2008: 105) y la segunda de la sospecha “la que toma distancia de la experiencia inmediata del sentido para reconducirla a una economía más secreta” (Grondin, 2008: 105). Mientras la hermenéutica de la confianza acepta las cosas como se presentan a primera vista, la hermenéutica de la sospecha se niega a las interpretaciones totalizantes.

Más adelante, Ricoeur presenta su primera definición de la hermenéutica en la “estaba entonces expresamente concebida como un desciframiento de los símbolos, entendidos como expresiones de doble sentido” (Ricoeur, 1995: 33 citado por Grondin, 2008: 108) Desde esta perspectiva, Ricoeur nos recuerda de la existencia de objetos simbólicos los cuales tienen significaciones ocultas cuya significación literal no coincide con lo que quieren decir, por lo cual necesitan de una interpretación hermenéutica, muy similar a la explicación de Roland Barthes sobre el mito explicado como un sistema de

comunicación, en donde para explicar el mito tiene que ayudarse de un primer sistema lingüístico para tener un significado.

Para llegar a la hermenéutica del sí, que propone Ricoeur tengo que explicar su concepto de texto. Para él, el texto es “un discurso fijado por la escritura. Lo que fija la escritura es, pues, un discurso que se habría podido decir, en el lugar donde el habla había podido aparecer” (Ricoeur, 2002: 128) Un texto siempre comienza como un pensamiento y posteriormente pasa a una escritura, “todo lo que es susceptible de ser comprendido puede ser considerado texto: no solamente los escritos mismos, claro está, sino también la acción humana y la historia” (Grondin, 2008: 119). Cuando un lector llega a interpretar un texto, también llega a la comprensión del sí, con esa intervención del lector puede intentar relacionar el texto con su conjetura actual y su poder ser en el mundo, y relacionarla con su propia situación existencial en el presente.

Ricoeur señala que “la interpretación de un texto se acaba en la interpretación de sí de un sujeto que desde entonces se comprende mejor, se comprende de otra manera o comienza a comprenderse” (Ricoeur, 2002: 141) No en su totalidad, ya que Ricoeur no es un absolutista.

Hermenéutica simbólica

Anteriormente, resalté el trabajo de Mircea Eliade para explicar el mito, esta vez quiero explicar un poco de su hermenéutica ya que “es uno de los principales hermeneutas de la historia de las religiones y el mito” (Solares, 2012: 33)

Al ser un estudioso de las religiones, Eliade no quería encasillarse en contar cuántas religiones pueden existir en el mundo y cuantificar los dioses, sino que la ve

desde el lado fenomenológico, es “la inauguración de toda una metodología para la comprensión del fenómeno humano”. (Solares, 2012: 33) Y más allá de entender los comportamientos religiosos dentro de una comunidad, la idea es comprender su carácter significativo.

Al igual que Ricoeur, nos recuerda el aspecto simbólico de los objetos, pero desde la visión sagrada que le otorga la religión a ese objeto “cada documento (objeto, rito, mito, oración, vestido del chamán) es una *hierofanía*² en un doble sentido: en cuanto revela una modalidad de lo sagrado; y, en cuanto revela un momento de su historia”. (Solares, 2012: 39). Con esta distinción reveladora, podemos identificar dentro de la cosmogonía de una religión, que objetos son realmente sagrados de los que solamente se utilizaban en ese momento de la historia.

Como un fotógrafo de *National Geographic* observa a pequeñas crías siendo atacadas por su depredador o un oso muriendo de hambre, Eliade explica que para comprender las religiones y sus significaciones tiene que sumergirse en ellas y vivirlas, sin juzgarlas ni intervenir en los procesos, porque como hermeneuta no pretende realizar cambios a costumbres como el incesto, canibalismo, sacrificio a dioses para obtener cambios a fenómenos naturales.

Otro punto en el que coinciden Ricoeur y Eliade es en la comprensión del sí mismo a través de la interpretación y comprensión de los textos o a través de la experiencia como lo propone Eliade, la cual se obtiene con la comprensión de las raíces de la cultura, en un proceso de anamnesis para llegar a la historia del espíritu humano.

² Acto o manifestación de lo sagrado.

Para Eliade:

“La hermenéutica es la búsqueda del sentido, de la significación o de las significaciones que tal idea o tal fenómeno religioso tuvieron a través de la historia. Es posible hacer la historia de las diversas expresiones religiosas. Pero la hermenéutica es el descubrimiento del sentido cada vez más profundo de esas expresiones religiosas. Y digo que la hermenéutica ha de ser creadora por dos razones. En primer lugar es creadora para el mismo hermeneuta. El esfuerzo por descifrar la revelación presente en una creación religiosa –rito, símbolo, mito, figura divina...– y por comprender su función, su significación, su fin, es un esfuerzo que enriquece de manera singular la conciencia y la vida del investigador....

La hermenéutica es creadora en segundo lugar, pues revela ciertos valores que no eran evidentes en el plano de la experiencia inmediata.” (Riquet, 1980: 122 citado por Solares, 2012: 47)

Desde la otredad, Eliade realizó el estudio de las religiones aceptando su cosmogonía y aprendiendo de ella, a diferencia de los primeros hermeneutas sacros que se guiaban solo por la fe, y si algunas de las significaciones no seguían los objetivos, las deformaban para acomodarlas dentro de los lineamientos religiosos marcados por la iglesia.

1.4.1 Herramientas

Para el desarrollo de esta investigación utilizaré los siguientes conceptos como herramientas que me ayudarán a comprender los animes de 1990 y 2014 de Sailor Moon con ayuda de la metodología hermenéutica de la interpretación y comprensión.

- **Símbolos.** Cada una de las heroínas lunares obtiene su poder de uno de los planetas del sistema solar, así mismo obtienen un símbolo de su planeta rector.
- **Mito.** El mito del héroe es el que nos ayudará a comprender la transformación de la protagonista de una simple niña a una campeona lunar.
- **Estereotipo.** Entender cuál es el estereotipo que cumple al ser una heroína mujer, si tiene características débiles o fuertes, y si puede considerarse como un estereotipo con características buenas o problemáticas en su entorno.
- **Arquetipo.** Utilizando los arquetipos de Jung, analizaremos en cuál de ellos encaja mejor la heroína lunar y nos ayudará a ver su crecimiento como personaje dentro de la historia.
- **Y contexto histórico.** El cual nos ayudará a entender qué estaba de moda en la industria cultural en ese momento para que este anime fuera creado de la forma en la que se realizó.

Se utilizará la hermenéutica con el fin de comprender las características de las protagonistas sabremos si se les puede considerar heroínas. En esta investigación no se pretende juzgar ni cancelar las características dadas a las protagonistas, sino como dice Eliade “sumergirnos” en el anime para comprender.

Dado que la cultura de la cancelación está muy presente en 2022, y los navegantes del internet juzgan a diestra y siniestra productos culturales de otras épocas

incitando a la cancelación de estos, es importante que esta investigación sirva para aprender cuáles son las razones para estar construido de tal o cual manera (si de casualidad alguien que crea contenidos lee esta investigación y se ayude de esta para la creación y mejora de contenidos).

Resumen

Para concluir este primer capítulo resumiré los puntos antes tratados. Los estereotipos desde el punto de vista de la comunicación nos ayudan a describir la forma de ser de las personas, se han masificado por a los medios de comunicación y gracias a ellos podemos entender estereotipos buenos y malos en otras partes del planeta. A la mujer, se le han otorgado características estereotípicas más débiles y cuando una mujer tiene rasgos estereotípicos normalizados para los hombres se le ve como una extraña, como un actor que se sale de su papel, quiero revelar si este anime que ha empoderado a muchas niñas desde su aparición se adelantó a su época y les dio rasgos masculinos a sus protagonistas femeninas. Los doce arquetipos de personalidad de Carl Jung también nos ayudan a describir a los personajes y dotarlos de una identidad para que las personas se identifiquen con ellos, sientan empatía hacia ellos y creen un vínculo con los personajes (también puede aplicarse a las marcas). Tenemos nuestro monomito, mito del héroe que nos cuenta las etapas que un personaje tiene que atravesar para su transformación en héroe. Toda esta investigación sostenida por la hermenéutica que ayudará a la comprensión e interpretación del anime en cuestión.

De todos estos elementos y conceptos me ayudaré para analizar el anime de Sailor Moon en sus dos versiones, la de 1990 y 2014.

Capítulo 2. Naoko Takeuchi, por el poder del prisma lunar

“¡Voy a ser mi propia clase de princesa!”

- Serena Tsukino, Sailor Moon, Temporada 1 Capitulo 37

En este capítulo se exponen los inicios e historia del manga y del anime, las diferencias, demografías a las que se dirigen, explica más sobre el anime de Sailor Moon, y su creadora Naoko Takeuchi.

2.1 Manga y Animación japonesa

En este capítulo se aborda parte de la historia del manga y anime japonés ya que ambos están sumamente relacionados y para esta investigación es conveniente hablar de los dos en un mismo apartado.

Como todos los hombres de la historia, la necesidad de contar los hechos está en todas las culturas, desde los hombres de las cavernas con sus pictogramas hasta este momento, en donde hay miles de personas aprovechando las tecnologías de la información para dar a conocer sus *webtoons*³. Y tratándose de Japón, se caracteriza por ser un país que pone atención al detalle en cuestión de señalética e identidad visual, por lo cual no sorprende que hayan creado su propia versión del comic llamado manga.

³ El Webtoon es un formato de historieta digital, actualmente existen páginas dedicadas a publicar webtoons donde los autores suben sus trabajos periódicamente y son encontrados por comunidades de lectores.



Figure 18 Fotografía propia de una toma de agua ilustrada para bomberos. Tokio, Japón.

El manga y el anime son productos culturales “originarios del contacto de Japón con el Occidente moderno. Ambos están inspirados en los estilos occidentales de la cultura visual y se inspiran en la venerable tradición japonesa de caricatura y arte secuencial” (Craig 2000: 7 citado por Macwilliams, 2008: 6). Japón tienen una larga historia con las caricaturas antes de este encuentro, pero el uso de viñetas en los mangas los retomó de los comics estadounidenses.

2.1.1 Origen del manga

Para Japón, su momento hombre de las cavernas dibujando pictogramas fue el encontrado en el siglo VIII después del incendio del templo *Hōryūji* el cuál fue construido en 607 en donde “se encontraron caricaturas de personas, animales y “falos extremadamente exagerados” en la parte posterior de las tablas en el techo” (Schodt 1988: 28 citado por Ito, 2008: 26). De la misma manera en que los cartones mexicanos criticaban a los políticos o la sociedad haciendo uso del sarcasmo, estas caricaturas del Japón premoderno fungían con el mismo objetivo en ese momento.

Para comenzar a hablar de las ilustraciones que preceden al manga en la era premoderna de Japón, es necesario hablar un poco de su historia, la sociedad, la política

e incluso las técnicas de impresión que eran utilizadas en ese momento. La mayoría de las ilustraciones surgieron durante el periodo *Edo* o *Tokugawa* que fue de 1603 a 1868, este periodo se caracteriza por ser una etapa feudal. La palabra *Edo* se refiere a la capital de Japón donde vive el emperador y que posteriormente se convirtió en Tokio, y *Tokugawa* es por el nombramiento del *shogun*⁴ en ese momento que fue *Ieyasu Tokugawa*.

Edo fue conocido como una era de doscientos años de paz en Japón, en donde los *Tokugawa* se tuvieron que encargar de “dos asuntos cruciales que amenazaban la estabilidad política interna: el cristianismo y el comercio con el exterior” (García, 2014: 14). Para esa época, el *shogun Tokugawa* estaba consciente del poder de la religión cristiana y la veía como una amenaza a su gobierno así que decidió erradicarla cortando relaciones comerciales con España expulsando a los cristianos y/o ejecutándolos junto con los conversos que había en el territorio. La religión que se estableció en ese momento fue el budismo, se construyeron muchos templos y monasterios influyendo en el arte y cultura del país.

También se estableció el confucionismo como modo de pensamiento, el cual era ideal para el gobierno del *Shogunato*.

“Según la ética confuciana, una sociedad jerarquizada se rige por las “cinco relaciones” (*gorin*) en las cuales cada miembro debe aceptar y acatar su papel: así el hijo obedecerá a su padre, la esposa a su marido, el hermano menor al

⁴ *Shogun* es un título otorgado por el emperador y eran los “dictadores militares que gobernaban el país por medio de un sistema feudal” (Cartwright, 2019). Existieron tres épocas de *Shogunatos (bakufu)* que acabaron en la era *Meiji* cuando se estableció el imperialismo, los *Shogunatos* fueron *shogunato Kamakura* (1192-1333) *shogunato Ashikaga* (1338-1573) y el *shogunato Tokugawa* (1603-1868).

mayor, el vasallo a su señor y los amigos deberán obedecerse entre sí; y por los “tres lazos” (*sanko*) relativos a las parejas esenciales: gobernante y súbdito, padre e hijo y marido y esposa” (Cervera, 1997: 152 citado por García, 2014: 16)

Esta filosofía es una serie de pensamientos y prácticas individuales que también involucran a la religión, posturas éticas y morales que ayudan a las personas a alcanzar una sociedad y gobierno estables, una forma de pensar ideal para el periodo *Edo* debido a que buscaban legitimar su forma de gobierno militar y con jerarquías.

Una de las primeras ilustraciones de la era premoderna es del obispo *Toba*, una serie de 4 pergaminos con dibujos de animales que retratan la vida de la clase alta “Los rollos muestran ranas, liebres, monos y zorros que parodian el estilo de vida decadente de la clase alta.” (Ito, 2008: 26)

Más adelante surgieron varias corrientes artísticas de ilustraciones algunos de los que menciona Ito (2008) son los siguientes:

Ōtsu-e (imágenes Ōtsu, que es una ciudad cerca de Kioto). Siglo doce. Era un corriente popular que comenzó por el tráfico de la ruta comercial de esa ciudad. Estos dibujos *ōtsu-e* tuvieron otro enfoque y sirvieron para enseñar budismo a los niños a principios del periodo *Edo*, estos dibujos eran acompañados por instructivos y no estaban al alcance de todas las personas del pueblo, sino que eran diseñados solo para un puñado de élites, como “el clero, la aristocracia, y las poderosas familias guerreras” (Schodt 1988: 32 citado por Macwilliams, 2008: 27) quienes se apropiaban del escaso conocimiento que había en ese entonces ya que los métodos de reproducción de materiales medianamente masivos llegaron después.



Figure 19 Demonio rezando (Jap: Oni no Nembutsu), pintura popular Otsu-e de Takahashi Shozan. Recuperado el 28 de febrero 2022 de <https://www.buddhistdoor.net/features/animals-in-priestly-robos-in-japanese-art/>

Durante esta época, llegó la práctica de impresión con bloques de madera, lo que aumentó las ventas de estos dibujos cerca de Kioto, y podían llegar a las manos de más personas no solo para las elites y familias de poder, sino que podían ser comprados por la gente común. Una vez que el “gobierno *Tokugawa* estaba persiguiendo activamente a los cristianos, muchas personas compraron *ōtsu-e* para tener una prueba de que no eran herejes.” (Macwilliams, 2008: 28)

Akahon (Libros rojos) 1661. Se volvieron populares durante el periodo *Genroku* al *Kyōhō*, siendo más accesibles ya no estaban enfocados completamente a la religión, sino que contaban cuentos populares y de hadas de la cultura japonesa, también existió una versión pequeña de estos libros rojos a los que se les llamaba *akakohon*.

Citando a Schodt, Ito (2008) considera que el manga moderno es descendiente de las siguientes dos corrientes artísticas.

Kibyōshi (libros amarillos de bolsillo) 1775. Cuyo contenido era una serie de dibujos que se burlaban de las costumbres de ese entonces, se consideran como comics para adultos.

Shunga (dibujos de primavera, una especie de eufemismo para referirse a actos sexuales) Otra ramificación de libros con técnicas de impresión de bloques que se dieron antes de que llegara la occidentalización al mundo del manga, fueron ilustraciones muy controversiales debido a que eran materiales enfocados a la sexualidad y el erotismo, entre ellos sexo lésbico, tríos, voyerismo, autoerotismo femenino, homoerotismo masculino y manuales para las futuras novias, este tipo de materiales traspasaron el tiempo y podemos encontrar varios de estos temas en los mangas actuales.

Ukiyo-e (imágenes del mundo flotantes) 1670. Son grabados de estampas tradicionales japonesas las cuales contenían acotaciones que explicaban a las imágenes mostradas. Eran distribuidas entre los comerciantes y mostraban actores famosos, luchadores de sumo, paisajes y aves. Para 1975, Harunobu Suzuki comenzó a imprimir *Ukiyo-e* a color.

El primer mangaka se dio a conocer durante la corriente *Ukiyo-e* y su nombre es Katsushika Hokusai, él nació en 1770, comenzó realizando ilustraciones coloridas con la técnica de impresión de bloques de madera y es conocido por su obra La gran ola de Kanagawa que se encuentra en Los treinta y seis escenarios de monte Fuji, esta obra es una de las imágenes más icónicas del mundo y la cultura pop se ha encargado de reproducirla en diferentes estilos y colores. Entre 1814 y 1878, Katsushika Hokusai publicó quince volúmenes de *Hokusai manga*, se le conoce como el primer ilustrador en

acuñar el término manga, una palabra compuesta por dos *Kanjis*⁵: **man** – irresponsable, incontrolable, caprichoso, informal y **ga**: dibujo, ilustración o garabato, cabe destacar que sus quince publicaciones que volvieron *bestsellers*. (Ito, 2008: 28).



Figure 20 La Gran Ola de Kanagawa, Recuperado el 7 de marzo de 2022 de <https://historia-arte.com/obras/la-gran-ola-de-kanagawa>



Figure 21 Intervención de La gran ola de Kanagawa con la Noche Estrellada de Vincent van Gogh Recuperada el 7 de marzo 2022 de <https://creacuervos.com/la-gran-ola-de-kanagawa-simbolo-artistico-de-japon/>

⁵ Japón utiliza tres sistemas de escritura: 1.- Los Kanjis que expresan ideas y sonidos. 2.- Los Hiragana que utilizan para simplificar caracteres que provienen del chino. 3.- El Katakana que utilizan para transcribir palabras de origen extranjero. En el caso de las palabras japonesas escritas con alfabeto romano o latino, se les llama rōmaji.

Para finales del siglo XIX, Japón reabre sus fronteras y comienza a recibir influencias del comic occidental. Un par de autores *gaijines*⁶ de la época fueron el inglés Charles Wirgman quién mezcló el arte japonés colocándolo en viñetas y la sátira en la revista *The Japan Punch* (Ito, 2008: 30) dirigida a los británicos que vivían en ese momento en Japón, y George Bigot, francés con sus dibujos satíricos de la política y sociedad japonesa en la revista *Tobae* (Ito, 2008: 30) su aportación fue agregar la narrativa a las historias que aparecían en la revista.

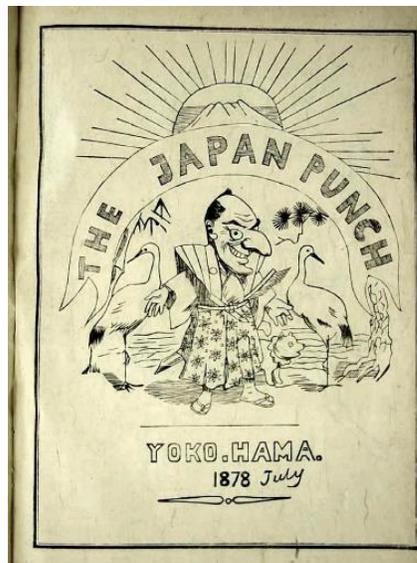


Figure 22 Portada de la revista *The Japan Punch* Recuperada el 7 de marzo 2022 de https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Punch#/media/File:Japan_Punch_Jul_1878.jpg

Una vez expuestos los antecedentes e ilustraciones que existieron previos al manga y que ayudaron a darle forma, ahora se va a hablar de los inicios del manga como tal, a pesar de que Hokusai ya había utilizado el término todavía no era usado para definir a otros libros de ilustraciones.

⁶ Gaijin viene de los kanjis 外 gai (fuera) y 人 jin (persona) se utiliza para referirse a las personas extranjeras.

El primer manga creado oficialmente fue con Rakuten Kitazawa llamado *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô-Kenbutsu* (Tagosaku y Mokube visitan Tokio). Kitazawa comenzó dibujando para la revista *The Box of Curios* y posteriormente para el periódico *Jiji shimpô* (Ito, 2008: 32), fue allí donde publicó este manga de dos campesinos que hacen un viaje y van descubriendo la vida urbana actuando de forma cómica, hace un poco de crítica a la pobreza ya que durante su viaje ven las carencias de los otros campesinos en la agricultura.



Figure 23 *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*. Recuperado el 8 de marzo 2022 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu.jpg)
Se lee de derecha a izquierda

El manga moderno comenzó a establecerse en Japón en las décadas de 1920 y 1930, Kitazawa inspirado por las tiras cómicas *Yellow Kid* publicadas en el *The New*

World, notó que la creación de mangas orientados al público infantil subiría las suscripciones al periódico.

En la imagen 23, se pueden observar en viñetas dibujos contando una historia, a diferencia de los comics, el manga se lee de derecha a izquierda no solo en los globos de texto sino también en las viñetas, en el caso de los libros la portada está en lo que para nosotros es la contraportada y viceversa.

En los años posteriores al ataque de Hiroshima y Nagasaki y la segunda guerra mundial, se lanzaron varios mangas, aunque su auge duró solo tres años, “la mayoría de los japoneses en ese momento estaban hambrientos y pobres; estaban descontentos con la política actual y temerosos por el futuro” (Ito, 2008: 35). Este es un momento importante en la historia de Japón, el cual está reflejado en varios de los contenidos (mangas, animes) que se crean en ese país. En varios de estos contenidos podemos notar que mientras la trama avanza y ésta alcanza el reto final, este generalmente implica la destrucción del mundo como lo conocemos, varios de estos contenidos llevan el reto final a niveles estratosféricos y apocalípticos, en donde de alguna manera se hace referencia a esa parte de su historia.

El segundo auge después de la segunda guerra mundial se dio en 1947 con Osamu Tezuka, quien fue creador de Astro, mejor conocido en México como Astroboy. Al él se le denomina “El Dios del Manga”, y su primer éxito fue con *Shin-takarajima* (Nueva Isla del Tesoro) el cual vendió 400,000 copias (Ito, 2008: 35) cuando él tenía solo 17 años. El padre de Tezuka era fan de las películas y su madre lo llevaba muy a menudo al cine, con este conocimiento él realiza un cambio en los mangas de esa época ya que solo eran de tres a seis viñetas por página y con planos alargados, en cambio Tezuka

utilizó acercamientos y cambios en la perspectiva, lo cual complementó las narrativas haciéndolas más dramáticas e interesantes, este nuevo enfoque tuvo mucha influencia en los mangakas que surgieron después de la posguerra. Más adelante estableció la mayoría de los rasgos por los cuales el manga es conocido: ojos grandes, cuerpos alargados.

Para 1957, surgió el género *gekiga* (imágenes dramáticas) que atrajo a estudiantes de secundaria y preparatoria, y a medida que las audiencias iban creciendo también tenía fans universitarios. El *gekiga* se caracteriza por tener dibujos más acercados a la realidad, temas más serios más cercanos al drama que a la comedia. Una obra de este género es *Ninja bugeichō* o Artes marciales secretas del ninja de Sanpei Shirato (Ito, 2008: 36), cuya trama trataba de varios problemas sociales que Japón atravesó en ese momento por el paralelismo que existía con la realidad.

Para 1960 el gobierno de Japón anunció ya no se encontraban más en el periodo de la posguerra y era momento de iniciar con la reactivación económica, durante ese tiempo surgieron muchas revistas de mangas para adultos, de acuerdo con Ito (2008) fueron los siguientes como:

- Manga panchi (Manga Punch)
- Manga goraku (Manga Entertainment)
- Manga akushon (Manga Action)
- Biggu komikku (Big Comic)
- Yangu komikku (Young Comic)
- Purei komikku (Play Comic)

El tener tantas revistas enfocadas en adultos denota que la primera generación de niños que compraban mangas ya había crecido y tenían deseos de seguir consumiendo historias, por eso los tipos de historias se fueron diversificando. De hecho, en 1960 es que se empiezan a crear los *shōjo manga*, o mangas para mujer que son historias enfocadas al público femenino, la definición completa del *shōjo* se encuentra en el apartado 2.1.4 Demografías de esta investigación. Con las ventas de los mangas viento en popa y al ver la popularización de los contenidos, se comenzó a agregar parafernalia relacionada con los mangas como tarjetas y calcomanías, Ito (2008) describe este punto en el que las niñas “habían comenzado a reconocer que no eran solo infancias sino niñas”, y se comenzaron a trabajar contenidos enfocados a las infancias femeninas.

Para 1970 aparecieron más historias del género *shōjo*, para este momento comenzaron a aparecer mangakas mujeres que de niñas leían mangas con exponentes como: Keiko Takemiya, Machiko Satonaka, Moto Hagio, Ryōko Yamagishi, y Yumiko Óshima (Ito, 2008: 40).

Entre los mangas populares de esa década se encuentran:

- Candy Candy de Kyōko Mizuki
- Mazinger Z de Gō Nagai
- Galaxy Express 999 de Leiji Matsumoto
- Gun Frontier también de Leiji Matsumoto

En esta época tanto en el manga como en cine y otros productos cinematográficos existieron muchas historias relacionadas con los viajes al espacio, entre ellas se

encuentra Star Wars, Alien el octavo pasajero, Encuentros cercanos del tercer tipo, Los invasores del espacio, entre otras. Se puede ver este mismo paralelismo en 2022, en donde varios de los productos de entretenimiento están hablando de los multiversos.

Para 1980 el género *shōjo* seguía en crecimiento, pero también una de las historias muy popular salió a la luz, Dragon Ball o Bola de Dragón en España, de Akira Toriyama. Es una historia del género dicotómico del *shōjo*, el *shōnen*. Fue publicado por primera vez en 1984 (Dragon Ball, 2022) y a la fecha ha tenido más de tres sagas, películas animadas y live actions, videojuegos, figuras de colección y hasta tenis.

Otros mangas populares de esa época son:

- Captain Tsubasa (Los Supercampeones) de Yōichi Takahashi
- Los Caballeros del Zodiaco de Masami Kurumada
- Akira de Katsuhiro Ôtomo
- JoJo's Bizarre Adventure de Hirohiko Araki
- Dr. Slump de Akira Toriyama

Para 1990, el manga estaba teniendo un boom internacional junto con el anime.

Entre los mangas populares de esa época se enlistan:

- Hunter x Hunter de Yoshihiro Togashi
- Slam Dunk de Takehiko Inoue
- Monster de Naoki Urasawa
- One Piece de Eiichiro Oda
- Sailor Moon de Naoko Takeuchi
- Sakura Cardcaptor de CLAMP

- Magic Knight Rayearth o Guerreras mágicas en México de CLAMP

Para este momento las adaptaciones del manga al anime van a ser cada vez más cercanas. La industria del manga se mantuvo más o menos igual hasta este año, ha habido éxitos del manga que evolucionan en animes, al igual que los libros y las películas o las series. Podemos observar ocasiones en el que el anime alcanza al manga y tienen que desarrollar tramas de relleno para darle tiempo al mangaka de terminar sus ideas.

2.1.2 Origen del anime

El uso de la palabra anime tiene varias teorías de su origen, una de ellas es que es una palabra de origen francés *animé* que significa animado o vivo que se adoptó para referirse a los dibujos animados de la televisión (Animé, 2022) Otro concepto de Poitras (2008) “es simplemente la palabra utilizada por los japoneses para toda animación, sin tener en cuenta su nación de origen” y la que se va a utilizar en esta investigación también de Poitras es “fuera de Japón, el uso común de la palabra anime es para referirse específicamente a la animación japonesa.”

La animación vista como anime, es una técnica para contar historias a través de dibujos animados, cabe destacar que no todas están enfocadas en el público infantil, ya que el anime al igual que el manga y otros productos de entretenimiento tienen diferentes públicos y clasificaciones.

Una de las ventajas de esta técnica es que brinda la libertad de crear panoramas que a las películas les costó tiempo y tecnología alcanzar. Hay varios directores que se han inspirado en animes para sus escenas.

Como Perfect Blue (1998) de Satoshi Kon y Requiem for a Dream (2000) de Darren Aronofsky



Figure 24 Comparación de Perfect Blue y Requiem for a Dream. Recuperado el 12 de marzo de <https://creacuervos.com/animes-que-inspiraron-peliculas-hollywoodenses/>

Podemos ver otra comparación en *Paprika* (2006) también de Satoshi Kon e *Inception* (2010) de Christopher Nolan.

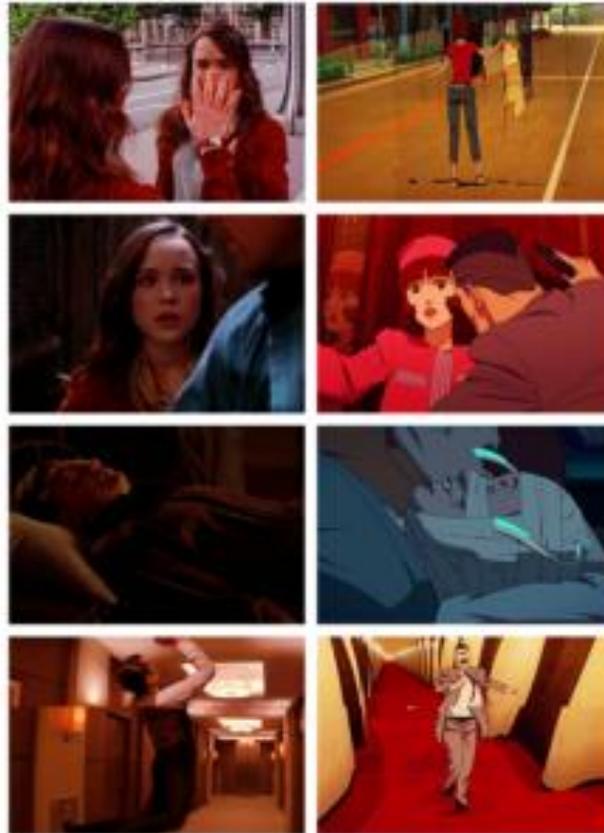


Figure 25 Comparación de *Perfect Blue* y *Requiem for a Dream*. Recuperado el 12 de marzo de 2022
<https://creacuervos.com/animes-que-inspiraron-peliculas-hollywoodenses/>

Para hablar del origen del anime, se revisaron varios cortos que fueron indicados como el primer anime de Japón. Uno de ellos es el cortometraje de cuatro minutos llamada *Namakura Gatana* o La espada sin filo del año de 1917, el cual trata de un hombre que decide comprar una catana⁷, al tenerla siente deseos de probarla, pero no le va nada bien, a la hora de sortear un par de encuentros nota que no tiene técnica, fue creado por *Jun'ichi Kōuchi* a quien se le considera como uno de los padres del anime

⁷ La catana es una espada japonesa ligeramente curva, tiene filo de un solo lado.

(Jun'ichi, 2020). Otro de los primeros que aparecieron fue *Imokawa Mukuzo genkanban no maki* o Makuzo Imokawa, el portero, de Oten Shimokawa también en 1917 (Patten, 2004, citado por Poitras, 2008: 49) Es un corto de 5 minutos que se transmitió en los cines de Tokio, para esta investigación se buscó el corto en internet, se localizó un video en Youtube, en donde los comentarios indican que proviene de la película Momotaro umi no shinpei (Momotaro, Dios de las olas) de abril 1945 y no del corto original.

El corto Momotaro, Dios de las olas “fue utilizado por la Armada Imperial con fines propagandísticos internos, principalmente para levantar el ánimo de los niños japoneses” (Poitras, 2008: 49). Se trata de una película de 1 hora y 14 minutos en blanco y negro, cuyos personajes son animales antropomorfizados quienes utilizan uniformes de la marina y están regresando a sus hogares y cuentan un poco de sus actividades y cómo les fue en la guerra, todos son recibidos con mucho amor y admiración. Las siguientes escenas describen su vida en la armada naval, se les ve cantando y al ritmo realizan sus actividades, en algún punto sale un ser humano al que todos admiran y es quién dirige todas las operaciones y estrategias de ataque. Uno de los mensajes de esta película es tener cuidado con los extranjeros, sin importar que quieran entrar al territorio para hacer negocios puede que sea no sea su verdadera intención y hay que estar preparados, ya que eran una película propagandística para apoyar a Japón en la Segunda Guerra Mundial. Aunque sus intentos por cohesionar a su población fueron grandes, los siguientes acontecimientos no permitieron que Japón ganara los conflictos bélicos:

- 6 de agosto 1945. Bombardeo en Hiroshima.
- 9 de agosto 1945. Bombardeo en Nagasaki.

- 15 de agosto 1945. Japón acepta la rendición y es desmilitarizado por tropas estadounidenses.

Para 1950, Japón se estaba liberando de las fuerzas de la ocupación estadounidense y en 1958 lanzó su segunda película llamada *Hakujaden* o La leyenda de la serpiente blanca (Poitras, 2008: 50). Es una película animada a color con una duración de una hora y 18 minutos, creada por el estudio Toei Doga, ahora Toei Animation, la cual hizo que el mundo volteara a ver a Japón como un productor de contenidos cinematográficos animados.

Uno de los primeros animes en mostrarse en la televisión fue *Otogi manga karenda* u Otogi Manga calendar, un anime de tres minutos de clips educacionales, para después abrir paso a los primeros animes de media hora como los conocemos actualmente, entre los que se encontraban: Astroboy y Gigantor. (Poitras, 2008: 50). Ambos son animes acercados a la ciencia ficción que en sus tramas cuentan con robots.

Uno de los directores, animador, mangaka e ilustrador que estuvo en los inicios de Toei Animation es Hayao Miyazaki. En 1979, Miyazaki tuvo su debut televisivo con *Rupan sansei Cagliostro no shiro* o en español Lupin III: el castillo de Cagliostro (Poitras, 2008: 52). Para 1986, Miyazaki creó el Studio Ghibli en donde la mayoría de sus películas tienen mensajes antibélicos y protagonistas mujeres, como los siguientes:

- Nausicaä del Valle del Viento de 1984 (aquí todavía no era Studio Ghibli como tal, pero Miyazaki la escribió y dirigió) (Poitras, 2008: 54).
- Mi vecino Totoro de 1988
- Kiki entregas a domicilio de 1989

- La princesa Mononoke de 1997
- El viaje de Chihiro de 2001
- El increíble castillo vagabundo de 2004
- Ponyo y el secreto de la sirenita de 2008

Existen más películas del Studio Ghibli, pero estas son las que cuentan con protagonistas mujeres, dichas protagonistas tienen un toque rebelde, pero también tienen curiosidad por conocer qué hay más allá para resolver los conflictos que se les presentan.

Para 1980 y 1990, se produjeron una gran cantidad de animes que tuvieron un boom a nivel mundial, muchos de ellos llegaron a nuestro país transmitidos por Televisión Azteca y Televisa. Entre ellos se encuentra Sailor Moon de Naoko Takeuchi, que revivió el género de las Magical Girls a nivel mundial, en el libro "*Genga-shuu*" Vol. 5, la autora escribió una dedicatoria en donde se dice sorprendida que de existan fans de Sailor Moon en todo el mundo:

“Ver que muchas personas de todo el mundo me escriben para decirme "Me gusta Sailor Moon", es ver que en verdad sucede. Ahora ya no digo que no puedo creerlo”. (Takeuchi, 2022)

Y para los dos miles, se desarrolló una nueva forma de consumir anime, la cual consistía en discos piratas y un par de años más adelante utilizaban internet para mirar contenido. En el año 2006, llegó el sistema de streaming de anime llamado Crunchyroll, el cual permite mirar contenido pagando una suscripción.

2.1.3 Manga vs anime

Si bien el anime es una evolución del manga y muchos mangas son adaptados a este formato, ¿cuáles son las diferencias?

Formatos	
Manga:	Anime:
Revista	Serie de televisión
	OVA
	Película
	Especiales de televisión

Tabla 7 Tabla de creación propia con diferencias en los formatos del manga y anime.

El anime cuenta con más formatos, al ser un contenido audiovisual puede tener diferentes extensiones y cada una lleva un nombre distinto. En el caso del manga, sigue siendo un manga sin importar la extensión.

En el caso de las demografías, no cambian los nombres sin importar el formato en el que se desarrollen.

Existen animes que se van adaptando casi a la par de que salen los mangas, incluso hay algunos en el que el anime alcanza al manga y para darle tiempo al mangaka de desarrollar su historia, en los animes desarrollan historias que no son canon y se les considera de relleno.

Tanto en las historias del manga como en el anime, las historias que se desarrollan tienen muchos elementos emocionales, aunque la historia toque o no temas de fantasía

o sobrenaturales, los sentimientos están muy presentes en sus historias, así como también las cuestiones ideológicas y de su cultura.

A pesar de que algunos mangas cambien un poco su diseño al pasar al anime, los elementos que permanecen son: los ojos grandes, los cuerpos alargados, cortes de pelo estrafalarios o en picos, algunos más tienen el pelo de colores, y una nariz casi inexistente. Para Japón, un país que apenas se está occidentalizando poco a poco, y en el que la sociedad lleva reglas muy estrictas en cuanto a arreglo personal, el poner personajes que se salen de los estereotipos marcados es una forma de expresar libremente lo que ellos no pueden hacer todavía, debido a que la sociedad los juzga demasiado, si un hombre se pinta el cabello de otro color es visto como un rebelde, esto también lo podemos ver reflejado en los animes, por ejemplo, en el anime Dragon Ball Z cuando Gohan aparece convertido en Súper Sayayin su mamá le dice que se ha convertido en un rebelde, y llora porque ella cree su hijo “ya no tiene remedio”.

2.1.4 Demografías

En el manga y el anime, la demografía se refiere al género y rango de edad al que están dirigidos los contenidos. En la siguiente tabla se presentan algunos de los diferentes géneros cada género cuenta con una versión enfocada en el público femenino y otra enfocada en el masculino. Para esta investigación se retoman los más representativos y populares

Infantiles	
<p><i>Komodo</i> que significa niño</p> <p>Son historias para público infantil, funcionan tanto para niños como para niñas. El tema central de estas historias es la familia y también enseñan a los niños a ser respetuosos. Ejemplos: Doraemon, Hamtaro, Los Moomin</p>	
Adolescentes	
<p><i>Shounen/shōnen</i> que significa Joven o jóvenes.</p> <p>Cuentan con protagonistas hombres, y generalmente son historias donde el protagonista cuenta con un grupo de amigos que se embarcan con él a una aventura para lograr un objetivo (Encontrar un lugar perdido, salvar al interés amoroso, salvar a su pueblo, convertirse en héroe)</p> <p>Ejemplos: Dragon Ball, Naruto, Hunter X Hunter, One piece.</p>	<p><i>Shoujo/shōjo</i> que significa niña joven o jóvenes.</p> <p>Las protagonistas de estas historias casi siempre son mujeres de 15 a 18 años, cuya trama principal es el romance. De este género se desprende el <i>majo shōjo</i> esto implica que la protagonista tiene un don y está en busca de aventuras, muy parecido al <i>shōnen</i> y no deja el romance de lado.</p> <p>Ejemplos: Sailor Moon, Sakura Card Captor, Guerreras Mágicas.</p>
Adultos	
<p><i>Seinen</i> que significa adulto joven en el contexto del manga.</p> <p>Está dirigido a hombres jóvenes, son tramas que pueden tener</p>	<p><i>Josei</i> que significa femenino.</p> <p>Está dirigido a mujeres adultas y por lo tanto las tramas están enfocadas en la entrada a la adultez para que el</p>

<p>protagonistas hombres y/o mujeres, tocan temas más complejos que incluyen conflictos del ser (quién soy y para qué sirvo), suelen ser más violentos que el <i>shōnen</i>.</p> <p>Ejemplos: Evangelion, Ghost in the shell, Akira.</p>	<p>público se sienta identificado con aspectos como: conseguir trabajo, departamento, vida social. En su mayoría las protagonistas son mujeres, pero también hay protagonistas hombres.</p> <p>Ejemplos: Nana, Shirokuma Café.</p>
--	--

Tabla 8 Tabla de creación propia con clasificación de demografías del manga y anime.

Varias de estas demografías cuentan con más ramificaciones y especificaciones, para esta investigación solo se retomaron estas que tienen una versión femenina.

2.1.5 Majo Shojo y Shonen. Diferencias

¿Por qué *Majo Shōjo* y *Shōnen* y no *Shōjo* y *Shōnen*? Porque *Shōjo*, solo habla de tramas de amor, sin el toque fuerza u/o poder que le permitirá ayudar a los demás, además en esta categoría sí hay una figura heroica que persigue un sueño y tiene objetivos, en el *Shōjo* también se persiguen sueños, pero son más acercados a sus vidas como terminar la escuela, viajar o encontrar el empleo de sus sueños. Muy diferente al *Majo Shōjo* y *Shōnen* donde el objetivo va de la mano con el camino del héroe que se describió en los primeros apartados de esta investigación. Ahora veamos las características de los *Majo Shōjo* y *Shōnen*, y veamos si hay diferencias:

Majo Shoujo	Shonen
Protagonista mujer, la mayor parte de las veces.	Protagonista hombre, la mayor parte de las veces.

Tiene un llamado a la aventura	Tiene un llamado a la aventura
Tiene un grupo de amigas/os que acompañan a la protagonista en su aventura	Tiene un grupo de amigas/os que acompañan al protagonista en su aventura
Tiene un animal acompañante que la ayuda en su aventura	No siempre tiene un animal acompañante en su aventura
Existe un interés amoroso	Existe un interés amoroso
Tiene enemigas que se vuelven sus amigas	Tiene enemigos que se vuelven sus amigos
Tiene una identidad secreta	No necesita tener una identidad secreta
Necesita transformarse para superar un obstáculo/batallas	No siempre necesita de una transformación para superar un obstáculo/batalla
Tiene una frase para transformarse	No tiene una frase para transformarse
No se le ve entrenar	El personaje se hace más fuerte entrenando
Utiliza un objeto mágico para activar sus poderes, trajes hermosos y resiliencia emocional	Su fuerza y poderes vienen de su entrenamiento y sus músculos

Tabla 9 Tabla de creación propia con ayuda del artículo de Macossay, Julio, Machismo y manga: meritocracia en los shonen vs joyería, vestidos y resiliencia emocional en los shojo en *Tomatazos*.

De acuerdo con lo que muestra la tabla 9, se puede observar la similitud de las etapas del camino del héroe que se describió en el primer capítulo de esta investigación, el cómo lo logran es la diferencia más notable.

En la tabla anterior, las tres diferencias que podemos apreciar son que en el *Majo Shōjo* se ve que las protagonistas entrenen para tener más poderes, en este caso, las mejoras y potenciadores que obtienen son dadas a través de un cambio en las joyas que las ayudan a transformarse, además de contar con una identidad secreta.

Cuando se habla de la identidad secreta, son poco comunes en los *Shōnen*, pero en los *Majo Shōjo* es una característica recurrente. En el caso de los súper héroes occidentales contar con una identidad secreta es bastante común, de hecho, se observa como una broma recurrente hacer notar que sus identidades secretas no son muy buenas, ya que al transformarse en súper héroe sus rostros no tienen grandes cambios, por lo que cualquier persona que pusiera algo de atención podría descubrirlos.



Figure 26 Imagen tomada del intro de Sailor Moon Arco de la Oscuridad (temporada 2) 1993

Para el entrenamiento y los potenciadores de poderes, Macossay (2021) nos comenta más en su artículo:

“Nunca vemos a las protagonistas de la historia entrenando para volver más fuertes, en su lugar, a las niñas les dan más accesorios para ayudar a mejorar su potencia, ropa más bonita y una fuerza de voluntad más fuerte para derrotar al mal”

Caso contrario a los *Shōnen* en donde durante toda la aventura vemos al protagonista entrenar para volverse más fuerte y ser siempre el mejor para cumplir con sus objetivos. Un ejemplo de esto lo podemos ver en los dos animes más populares de su categoría en Dragon Ball Z de Akira Toriyama, vemos a Goku y a sus amigos entrenar constantemente para hacerse más fuertes, en una ocasión entrar a la habitación del tiempo para hacer que un día sea mucho más largo y tener más tiempo de entrenar y ser más fuertes. En el caso de Sailor Moon de Naoko Takeuchi, cuando Usagi Tsukino necesita tener más poder recibe un nuevo broche con poderes lunares como: el prisma lunar, el cristal lunar, el poder cósmico lunar, la metamorfosis lunar, y por último eternal Sailor Moon.

En uno de los capítulos se cuestiona la idea del uso de traje de marinero para pelear, el enemigo cuestiona esta indumentaria y su inadecuado uso para librar una batalla, la escena se encuentra en la siguiente conversación:



Figure 27 Escena de Sailor Moon Super S. La imagen dice: - ¿No se sienten avergonzadas de saltar por todos lados con esas faldas? - ¿Te sientes avergonzada? – La verdad no – Por supuesto que no, ¿verdad? – Nunca. Recuperado el 29 de marzo 2022, de <https://www.instagram.com/p/CSLJIAtsGKj/>

En el primer recuadro vemos al enemigo preguntarles si no se sienten avergonzadas por brincar por todos lados con falda corta, después de discutirlo, las dos Sailor Scouts ni siquiera habían pensado en que su vestuario es inadecuado y terminan contestando con un: ¡Nunca!

¿Por qué a pesar de que ambos tienen aventuras, son tan diferentes en sus formas? Macossay (2021) nos sigue diciendo “El shojo está hecho pensando en un público infantil femenino y el shonen en uno infantil masculino. (...) Lo hacen los editores

y los autores de este tipo de mangas es mostrar los valores que la infancia debe tener. Por supuesto, no son los mismos para niños que para niñas.”

Al final del día, no es que las niñas tengan prohibido ver mangas para niños o viceversa, pueden ver ambos sin ninguna restricción, pero sí están conscientes de que los mensajes que se les da a las infancias son diferentes, a los niños de alguna manera se les da el mensaje de esforzarse y triunfar, mientras que el de las niñas va más por el camino de la resiliencia emocional.

En el capítulo 3 de esta investigación se van a analizar más a detalle estas diferencias y examinar si afectan en el camino del héroe que recorre la protagonista del anime. Hay muchas cosas que se comparten y otras que a primera lectura no son tan obvias, pero el año 2020 y los que le siguen se han convertido en épocas de reflexión y de análisis del contenido que se consumen.

2.2 Boom del anime en América Latina en los años 90

Desafortunadamente, para esta parte de la investigación no hay muchos escritos occidentales que apoyen a la investigación de este tema.

Comienza con la guerra de la televisoras Televisa y TV Azteca “El 8 de febrero de 1993 se publica en el Diario Oficial de la Federación la integración de la empresa paraestatal, Televisión Azteca” (Infobae, 2021) con los canales 7 y 13 que comenzaron a operar en junio de ese año, al ver el éxito que Televisa había tenido transmitiendo animés como los Astroboy, Candy Candy, Heidi y Metero, Televisión Azteca decide transmitir las series que acercaron a miles de niños al mundo del anime: Los Caballeros

del Zodiaco, que inmediatamente se volvió popular entre los niños debido a que fue uno de los primeros *shōnen* en llegar a México, el anime lleno de armaduras y técnicas de ataque tenía encantados a todos los niños de la época. En 1996, Sailor Moon comenzó a transmitirse, a su vez fue de los primeros *Majo Shōjo* en el país popularizándose como una de las primeras heroínas en salvar a su príncipe, una historia muy original para esa época indicado por el propio actor de doblaje de Darien: “Sailor Moon es una serie adelantada a su época. Un personaje que sin duda rompió paradigmas y posicionó a la mujer como heroína, le dio un lugar en el mundo de los superhéroes y eso me parece maravilloso.” (Violante, 2016)

El contraataque de Televisa fue con Los supercampeones, un *spokon*⁸ basado en uno de los deportes favoritos de los mexicanos: el fútbol. También tuvo un gran éxito no solo entre los niños y algunos adultos fanáticos del fútbol.

Como contrataque Televisión Azteca comenzó a transmitir otro anime de deportes en 1998: Slam Dunk, que no tuvo el éxito que se esperaba. Al ver que los animes les daban una gran cantidad de espectadores, Televisa continuó transmitiendo: Ranma ½, Dragon Ball y Pokémon. Estos dos últimos también estrenaron películas en México, haciendo crecer el amor de los fans por estas dos series.

Canal 5, obtuvo muy buenos números de Dragon Ball, el anime era tan popular que pasaban hasta tres episodios seguidos en horario estelar y cuando se acababa una temporada la repetían varias veces hasta conseguir la siguiente parte.

⁸ Demografía del anime que habla de los deportes. Viene de las palabras *Sport* que significa deporte en inglés y *kondo* que significa espíritu en japonés.



Figure 28 Meme de Dragon Ball Z, obtenido de Facebook el 13 de Abril 2022 desde: https://www.facebook.com/record.com.mx/photos/bc.AbpXDhaCwufEFT7zPJspmLSNIXjOkBKRbmGvBzDZUObH7k9LmySlot3qy8v7VctQmph1VkH7W8kNETk_8Uj8sbOefsfie8oyRaFfVuPDraNBt5ZS7cLIDqSy_SfmHeAhM2q4N

Continuando con los animes enfocados en niñas, Televisión Azteca transmitió *Las guerreras mágicas* en 1997, anime que combinaba los géneros de *Majo Shōjo* con *Mechas*. Al tratarse de una serie más corta y con más drama, no tuvo el mismo impacto que *Sailor Moon*.

Para el año 2000, la televisión abierta tuvo más competencia debido a que canales de paga como Fox Kids (reemplazado por Jetix y luego por Disney XD) y Cartoon Network comenzaron a transmitir anime con temporadas más actualizadas que las de televisión abierta, pero con niveles de censura que llegaron a molestar a los fanáticos más puristas, debido a que merma la obra de autor.



Figure 29 Imagen del anime Naruto a la izquierda versión censurada de Cartoon Network, a la derecha versión original, recuperado el 13 de abril 2022, desde <https://asiastage.mx/censura-en-el-anime/>

Sin duda la década de los 90 no fue la primera en introducir el anime a México, tampoco fue la década en la que se trajeron más animes debido a que en el 2000 llegaron más a México gracias a los canales de televisión de paga, pero los 90 son importantes para el anime en México debido a que trajo los primeros *Majo Shōjo* y *Shōnen* a nuestras vidas y creando las primeras generaciones que va a empezar a buscar más contenido en internet, oportunidad que no tuvieron las anteriores. Esta nueva legión de fans con acceso a la información se va a educar más sobre las demografías de los animes y va a tener un punto de vista crítico de lo que está consumiendo.

2.3 Naoko Takeuchi, la creadora del Universo de Sailor Moon

De la tierra del sol naciente nace Naoko Takeuchi, cuya obra más conocida ha inspirado a un montón de niñas y mujeres por todo el planeta, es una mangakas japonesas más influyentes en el mundo, reconocida por ser la autora de las series de

manga Codename wa Sailor V y Sailor Moon, siendo esta última la que le dio fama internacional.

A la par de estudiar una licenciatura en Química Farmacéutica en la Universidad Yoritsu Yakka, Takeuchi se dedica a dibujar en donde creó su obra *Love Call*, que narra la historia de Yurie, quien está siendo engañada por su novio Tacchan, al ser plantada en una cita conoce a otro chico y da comienzo a un enredo amoroso. Por *Love Call*, Takeuchi recibió el premio Nakayoshi New Mangaka Award⁹ y sería publicado en Nakayoshi Deluxe.

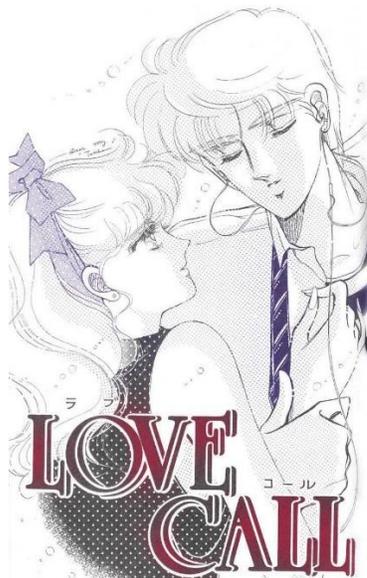


Figure 30 Portada del manga Love Call recuperado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/412149803373114955/>

En la portada del manga podemos apreciar el estilo Shouju que caracteriza a Takeuchi, los trazos suaves y entintado difuminado y muy poco definido son representativos del estilo haciendo que el dibujo se vea casi onírico.

⁹ Nakayoshi es una revista japonesa de manga shōjo. (Wikipedia)

Otros de sus mangas son:

1989	Chocolate Christmas
<p>Ryouko, un chico que se encuentra solo en la víspera de Navidad debido a que sus padres se encuentran trabajando, quienes le dejan un pastel para que celebre. Mientras se hace compañía con la radio escuchando a DJ Choco, ella comenta que odia la época porque la navidad cae el mismo día de su cumpleaños, por lo que Ryouko decide mandarle el pastel. Un año después él comienza a trabajar en la estación de radio y allí da comienzo la historia de amor.</p> <p>El segundo trabajo de Takeuchi, una historia de amor sencilla y corta en un manga de un solo tomo, aquí veremos sus primeras tramas de amor que tratan de chicas en buscándolo.</p>	
1989	Maria
<p>Maria Fuyumi, una chica con una madre en el hospital logra entrar a la escuela Green Garden una hazaña casi increíble porque los exámenes para ingresar son muy difíciles y las colegiaturas son altísimas. Pero esta chica tiene un benefactor secreto que le ayudará con sus problemas, a quién ella le escribe cartas para descubrir quién es. En su nueva vida, Maria encontrará el amor tratando de descubrir a su benefactor.</p> <p>Este trabajo es un poco más largo, y varios de los dibujos se parecen a los de Sailor Moon, aquí empezamos a ver más profundidad en los personajes y un poco de misterio ya que Maria está en busca de su benefactor, pero sin salirse de las tramas de enredos amorosos.</p>	
1990	The Cherry Project

Chieri, es una adolescente que practica patinaje artístico como pasatiempo no se ve a ella misma como una profesional del campo. Un día en la pista choca con Tsuzuki, quién planifica el accidente para conocerla, convertirla en su pareja de patinaje, y así alcanzar su sueño de ser patinador.

Ella entra a un mundo más competitivo del patinaje, cambia su perspectiva y ahora quiere transformarse en una patinadora profesional.

En Japón, el patinaje artístico es una disciplina muy popular y competitiva por la que han ganado un sin fin de medallas. En esta historia, Chieri tiene que superar a varias competidoras mejorando sus técnicas y mejorando sus coreografías, en comparación de las otras dos historias de amor, en esta se ve a la protagonista superar varios retos.

1991

Codename wa Sailor V

La precuela de Sailor Moon. Un día Minako Aino se encuentra con Artemis, un gato blanco con una luna en su frente, él le dice que ella es la encarnación de la Diosa Venus y tiene que combatir a los enemigos de la Tierra, la Dark Agency. Durante su misión conoce a Kaito Ace, quién le ayuda cuando ella se encuentra en peligro.

En este manga, la heroína va a evolucionando constantemente, cada batalla es una nueva lección a su vida. En un dato curioso, el personaje de Kaito Ace utiliza cartas a manera de estrellas samurái, tal como lo hace Tuxedo Mask con las rosas rojas, ambos también utilizan antifaces, solo que Kaito tiene una vestimenta blanca contrario a Tuxedo Mask quien utiliza colores negros. Este uno de los primeros mangas del género de las magical girls.

1991	Bishouju Senshi Sailor Moon
<p>Al igual que <i>Codename wa Sailor V</i>, todo comienza cuando Usagi Tsukino se encuentra con Luna, una gata color negro con una luna en su frente, quien le dice que ella es una Sailor Scout y su misión es luchar contra los enemigos que quieren lastimar a las personas de la Tierra. Serena al principio no quiere meterse en problemas, pero termina aceptando la misión y convirtiéndose en Sailor Moon. Ella también tendrá la ayuda de Tuxedo Mask, quien la rescata cuando Sailor Moon se ve en problemas. Durante su misión irá encontrando a otras Sailor Scout de los planetas de la constelación y por lo tanto a Sailor V o Sailor Venus, para conectar las dos historias.</p> <p>Este es el manga más popular de Takeuchi, el anime ha sido doblado a 42 idiomas en 80 países (Sailor Moon, 2022). En esta historia, Usagi tendrá que madurar para convertirse en la heroína que su escuadrón necesita ya que ella es la amalgama que las une y además cuenta con el poder de salvar a la Tierra.</p>	
1993	Wink (Miss) Rain
<p>Marin es una chica a la que la lluvia le despierta sus mejores recuerdos, preocupada por hacer el mal tercio con sus dos amigos Itohki y Aya quienes ahora son pareja. Marin se niega a acompañarlos a la playa en vacaciones de verano so pretexto de no saber nadar, aunque la verdadera razón es que está enamorada Itohki, hasta que conoce a Koizumi.</p> <p>Este es un manga de un solo tomo de una historia de amor sencilla. Takeuchi deja una nota en el manga que dice que este manga y Chocolate Christmas los escribió pensando en sus días de escuela. (Takeuchi, 1993: 35)</p>	

1988 hasta 1997	Prism Time (Antología de historias)
<p>Es una recopilación de varias historias que Takeuchi escribió a lo largo de varios años, son bastante pequeñas por lo que son recopiladas en dos tomos. En resumen, las historias hablan de chicas en edad escolar que están enamoradas del chico popular de su escuela al que le quieren confesar su amor.</p>	
1997	PQ Angels
<p>PQ Angels habla de dos adolescentes espaciales cuyo poder especial es convertirse en cucarachas, para adaptar una forma humana tienen que besar a un humano. Viajan a la Tierra desde el planeta Fuioren para buscar a la reina Anko que ha desaparecido y creen que se encuentra allí.</p> <p>Muchas de las fans esperaban que esta fuera la continuación simbólica de Sailor Moon, dado que son magical girls que vienen del espacio, pero no, es una de las historias más extrañas de Takeuchi, cuenta con cuatro capítulos y posteriormente fue cancelado, debido a que la editorial Kodansha perdió los manuscritos de Takeuchi. Esta historia está un poco subida de tono.</p>	
1998	Princess Naoko's Punch Return to Society
<p>Es una historia de una coneja princesa llamada Naoko, es más como un diario donde la autora narra sus problemas del día a día, contienen mucho texto, en este manga los dibujos son casi incidentales.</p> <p>Después de un año sabático, Takeuchi regresa con este manga cuasi diario personal ya que narra la depresión que vivió después de haber creado Sailor Moon,</p>	

sobre su matrimonio con Yoshihiro Togashi (mangaka de Hunter x Hunter) y la formación de su familia.

2001

Toki Meca

Cuenta la historia de Mimi, una adolescente quien conoce a la que dice ser su nueva súper mejor amiga Hanasaki Meca el día de su cumpleaños número trece. Mimi no entiende porque está chica que parece una *idol*¹⁰ quiere convertirse en su nueva amiga. Más adelante cuando Mimi está siendo acosada sexualmente en la calle Meca va a ayudarla y Mimi descubre que en realidad es un tipo de robot antropomorfizado (un meca¹¹) cuya misión es ayudar a Mimi.

En este punto Toki Meca es un manga de un solo tomo por lo que la historia está incompleta, Takeuchi prometió terminarla más adelante. Tomando en cuenta los demás mangas, se puede notar que este manga no se habla de triángulos amorosos, sino de una chica tímida que enfrenta el problema del acoso callejero.

2002

Love Witch

Love es una niña que a sus 13 años sus hermanas le confiesan que viene de una larga familia de mujeres brujas. Ella tiene que realizar su ritual para su conversión, y a cambio tiene que sacrificar algo a la Diosa, quiere sacrificar su celular y otras pertenencias, pero al final termina mencionando el nombre de su hermano gemelo Yuu, quien después del ritual ya no recuerda nada sobre Love.

¹⁰ Una *idol* es una celebridad japonesa, masculino o femenino, que se desarrolla como cantante, actor o modelo, una de sus principales características es que son personas jóvenes, quienes evitan tener noviazgos para no lastimar a su sequito de fans.

¹¹ Un meca, es un vehículo que dependiendo del universo en el que se desarrolle puede ser conducido por una o varias personas dentro (como en los Power Rangers cuando unían poderes para construir un vehículo gigante).

Ahora Love tiene que mejorar sus poderes de bruja y tratar de que su hermano recupere sus recuerdos.

Esta no es una historia de amor romántico como las que Takeuchi nos tiene acostumbrados, este tipo de amor es un amor fraternal demostrándonos que también puede haber historias de magical girls salvando a miembros de su familia.

2005

Toki Meca!

Mimi regresa con 10 capítulos más, la historia es la misma que la de 2001. Toki Meca! Continúa con la misma trama en la que Hanasaki llega para ayudar a Mimi y al mismo tiempo metiéndola en problemas.

Figure 31 Tabla de creación propia para enumerar los mangas creados por Naoko Takeuchi.

Recapitulando, a pesar de comenzar con historias sencillas de enredos amorosos de chicas adolescentes, podemos apreciar como Naoko ha ido inclinando sus historias al género Majo Sojo, que tanta popularidad le ha dado. Cuando Takeuchi intenta escribir fuera del género de Magical Girls después del éxito de Sailor Moon no parece hacer felices a sus fans o a su misma editorial.

Es notorio el crecimiento que ha tenido a través de sus historias, pasa de crear historias simples de amor a crear universos completos con reglas los cuales toman de referencia la vida real, pero se caracterizan por tener una heroína con súper poderes que más de una vez llegan a sus límites y la protagonista tiene que buscar la forma de traspasarlos. En esos universos, los mismos seres humanos tienen características especiales, como un espejo de los sueños, energías provenientes de sus cuerpos o cristales dentro de sus corazones, mismas que los hacen deseables para los enemigos.

Dos de las historias que más resaltan entre sus escritos son Toki Meka y PQ Angels. Toki Meka habla de una robot antropomorfizada que casi puede pasar por una Magical Girl, es una historia inusual para Takeuchi por ser más subida de tono sin llegar a ser explícito, además toca temas como el acoso callejero, dentro de la historia vemos a la protagonista defenderse del mismo. El tema del acoso fue coyuntural en 2001, fecha en que se publicó Toki Meka por primera vez, debido a que en noviembre de 2000 entró en vigor la Ley de regulación de acosadores por el asesinato de Shiori Ino el 26 de octubre de 1999 en la prefectura de Okinawa¹². Shiori Ino fue una estudiante de universidad quién fue mandada a apuñalar por Kazuhito Komatzu, un joven con el que salió, el cual le hizo regalos costosos que ella rechazó. Al ser rechazado, Kazuhito la amenazó para no perder el contacto. Más adelante él la chantajeo por malversaciones, a pesar de que Ino había grabado las amenazas al presentarlas a la policía le dijeron que no había ningún caso que perseguir, incluso la culparon por romper con su pretendiente que le había hecho regalos tan costosos. Después de más visitas a la policía e incluso haber buscado asesoría de una clínica jurídica, incluso presentaron cargos por difamación, debido a que Kazuhito había difundido información falsa sobre ella y su familia. Ino decidió regresarle los regalos a Kazuhito, por lo que él se molestó mucho y contrató a una persona para matarla, el 26 de octubre de 1999 recibió dos puñaladas, una en el costado y otra en el corazón.

¹² Con información de nippon.com <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01040/>

No hay ningún texto que confirme que este caso haya influido a Takeuchi cuando escribió Toki Meca, pero las fechas del acontecimiento y publicación de la historia son cercanas, además de haber sido un caso que influyó en una ley.

En el caso de PQ Angels, fue un manga no muy bien recibido por la comunidad debido a que los fans esperaban que fuera la continuación espiritual de Sailor Moon, gran decepción que se llevaron al ver que protagonistas tiene poderes de cucarachas y para adoptar una forma humana deben besar a una persona. El manga está ligeramente subido de tono, cuando las protagonistas invocan el poder del aura cucaracha parecen besarse, y el interés amoroso de una de ellas accidentalmente ve su ropa interior repetidas veces.

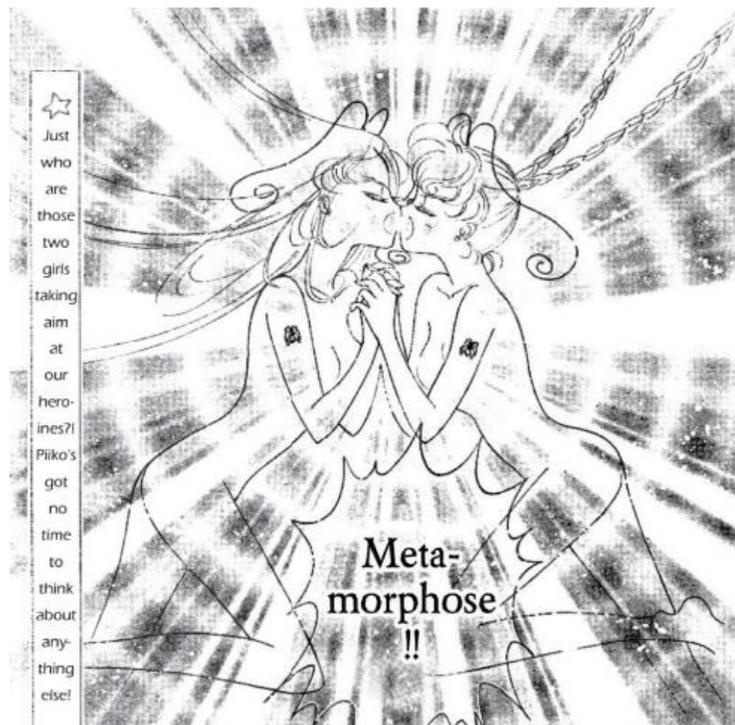


Figure 32 Takeuchi, PQ Angels Capítulo 2 pág. 39

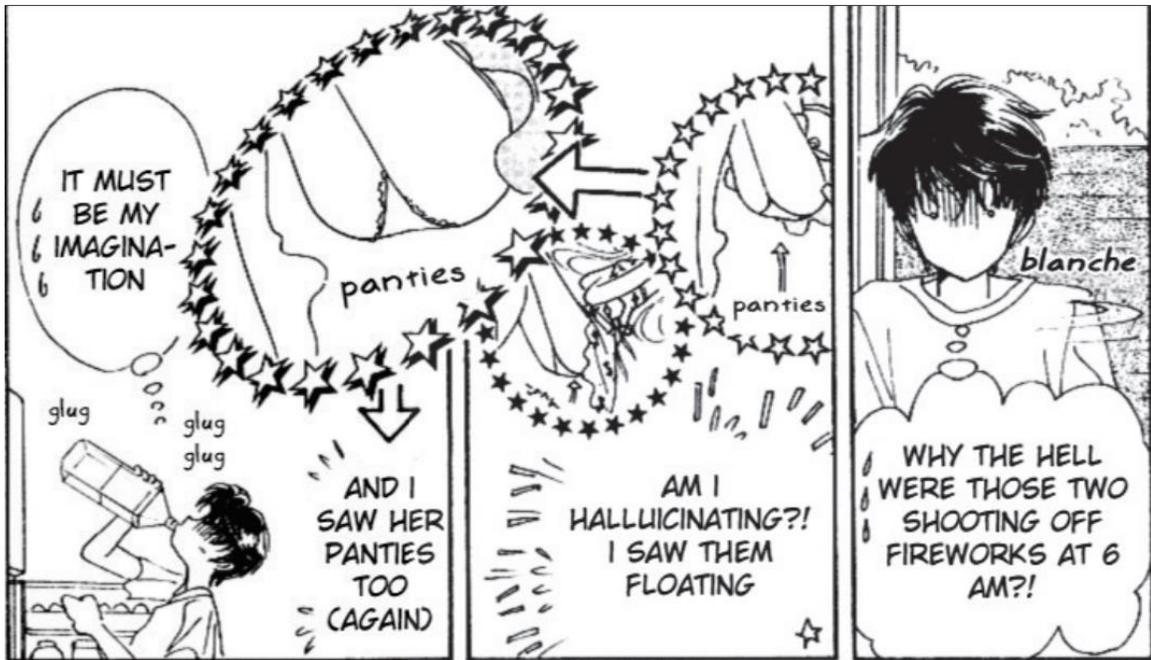


Figure 33 Takeuchi, PQ Angels Capítulo 2 pág. 21

La trama de cucarachas fue demasiado extraña, incluso para un país con programas de concursos de televisión en donde dos participantes soplan un tubo de extremo a extremo para intentar que el otro se coma un insecto¹³. El manga consta de cuatro tomos, el último cuadro del tomo cuatro dice “continuará” sin saber que en realidad no lo harían debido a que fue cancelado debido a que la editorial extravió el manuscrito de Takeuchi por lo que ella decidió terminar su relación laboral con ellos.

Sin duda Naoko Takeuchi es de las mangakas más reconocidas a nivel mundial y ha logrado marcar a otras mangakas con su estilo.

¹³ AKBingo! (エーケービンゴ) Es un programa de variedades japonés conducido por el grupo AKB48 AKBingo!. (2020, 27 de febrero).

2.3.1 Sailor Moon, la princesa de la luna

Ahora viene uno de los apartados clave de esta investigación, la descripción del objeto de estudio que es el anime de Sailor Moon, las constantes principales en las cinco temporadas son: el amor siempre triunfa y el poder de la amistad.

Como se dijo anteriormente, Sailor Moon trata sobre Usagi Tsukino o Serena Tsukino en Latinoamérica, una chica de 14 años que cursa la secundaria es un poco atolondrada, no le gustan las matemáticas y también es muy enamoradiza. Un día de camino a la escuela se encuentra con una gatita color negro con una luna en su frente llamada Luna, la cual le dice que es una Sailor Scout y debe pelear con los malos. Serena al principio no cree la historia, pero termina por convencerse cuando Luna le da un broche con el prisma lunar y se transforma. De allí la siguiente misión de Serena es buscar a las demás Sailor Scout.

La mayoría de los capítulos cuenta con la misma fórmula, solo cambia si se trata de algún final de temporada o la introducción de un nuevo personaje. La fórmula comienza como un día normal en que las Sailors tienen que ir a la escuela y cumplir con sus tareas, después empiezan a sospechar de algún enemigo que aseche el bien común, comienza la transformación que viene acompañada de la presentación de las Sailors con un poderoso dialogo que termina en “te castigaré en el nombre de la luna”. Posteriormente viene la batalla, en donde se encuentran con una dificultad durante la pelea, aparece Tuxedo Mask quién lanza una rosa para ayudarlas y les da algún consejo paternalista para que Sailor Moon y sus amigas sigan adelante. Después derrotan al enemigo y vuelven a su día a día normal hasta que el siguiente enemigo aparezca.

Esa es la fórmula de gran parte de los capítulos. Sailor Moon anime de los 90 cuenta con cinco temporadas, cada una con enemigos diferentes y motivaciones distintas.

La primera de ellas es Sailor Moon de 1992 que marca todas las reglas del universo de Sailor Moon. En esta temporada se enfrentan a los enemigos del Reino Oscuro quienes quieren robar la energía de los seres humanos a través de distintos objetos: joyas, cartas, fotografías. La mayoría de las formas de robar energía están enfocadas en actividades que se utilizan para tener más valor de belleza, en el caso de las joyas es porque abrieron una nueva tienda de joyas en la ciudad y todas las chicas están yendo a comprar joyas en descuento, en el caso de las fotos es porque Serena quiere ser modelo. Sailor Moon derrota a los malvados con su tiara, y con el cetro lunar cura a las personas sin energía. Una de las misiones de Serena junto a Luna en esta temporada es encontrar a las demás Sailor Scouts para obtener su ayuda y derrotar a los enemigos, y no solo eso, al conocerlas también obtiene todo su apoyo y amistad, dándonos una de las lecciones más importantes de las demografías *Majo Shōjo* y *Shōnen*, las amistades salvan vidas. En la mayoría de las peleas aparece Tuxedo Mask, un caballero desconocido que está en busca de los cristales arcoíris y siempre ayuda a Sailor Moon. Para darnos pistas de Tuxedo Mask, tenemos al personaje de Darién, un chico de universidad con el que Serena siempre se cruza, es sus primeras interacciones él la molesta mucho y suele mofarse de ella.

La primera Sailor Scout que conoce es Amy, quien es la chica más lista de toda la escuela, y por eso los demás alumnos se alejan de ella, su forma de responder a estas actitudes es refugiarse en sus libros y alejarse más de sus compañeros. Cuando Serena

la conoce se acerca a ella para que le ayude en sus exámenes, pero termina siendo su amiga, Luna cree que es una de las malignas, posteriormente se da cuenta que es una Sailor Scout y le da la pluma para convertirse en Sailor Mercury, al ver que es una chica muy responsable, Serena dice que ella sí parece una Sailor Scout.

En el caso de Rei, ella es una sacerdotisa de un templo que tiene premoniciones desde que era pequeña, esto hace que la gente se aleje de ella por su poder, tratándola como una chica rara, Serena la conoce cuando el autobús fantasma empieza a desaparecer gente y culpan a Rei. Al principio Luna cree que ella puede ser la princesa, después se da cuenta de que es la reencarnación de Sailor Mars, quién ahora es una gran amiga de Serena.

Este equipo une sus fuerzas para derrotar a Jedite, este las atrapa en una pista aérea y además les dice que ya conoce sus identidades secretas, por lo que las chicas tratan de huir, pero son acorraladas, en ese momento llega Tuxedo Mask. En su lucha con Jedite y Tuxedo caen al agua siendo Jedite el único el salir y les dice que no importa lo que hagan, son como todas las mujeres, unas pobres tontas, a lo que las chicas contestan lo siguiente:

- Rei: Hoy en día nadie salvo los viejos decrepitos creen que los hombres son más poderosos que las mujeres.
- Amy: Es verdad, solamente en la época feudal se menospreciaba a la mujer.
- Serena: ¡Nada de discriminación sexual!
- Todas: Combatimos al hombre arrogante y cruel, Jedite.

Con una serie de ataques estratégicos, las chicas derrotan a Jedite, quien huye con la Reina Beryl, quien le quita la vida al ver que fracasó en su misión, sin impórtale que Jedite le dijera que sabe quiénes son las Sailor Scouts.

En una salida al parque, Rei conoce a Darién y comienza a salir con él, lo que pone celosa a Serena, se escuda diciendo que Darién es muy grande para salir con una chica de secundaria como Rei.

El siguiente enemigo es Neflyte, quién utiliza estrategias relacionadas con moda y modelaje para robar la energía de los humanos. Él conoce a Molly, amiga de Serena y se enamora de ella, eso hace que Neflyte se replanteé todo lo que cree y sacrifica su vida para salvar a Molly.

Después conocemos a dos personajes más, la primera es Lita, una chica nueva en la escuela a la que los demás alumnos alejan porque es muy alta y fuerte. Serena siendo amable, se acerca a ella porque ve que trae un almuerzo muy vasto, delicioso a la vista y comienza a hablar con ella. A la par tenemos a Zoisite, el siguiente guerrero del Negaverso en turno, quien ataca a las chicas, en la pelea, Luna se da cuenta de que Lita es la reencarnación de Sailor Júpiter y le da la pluma que le permite transformarse y así ganarle.

Así siguieron los enfrentamientos, hasta que Zoisite le pide ayuda a Malachite, y así crean un plan para atraer a las chicas y engañar a Tuxedo Mask, estuvieron a punto de salirse con la suya hasta que aparece Sailor Venus a ayudarlas.

Para vengarse, Malachite secuestra a Serena y a Darién, en este punto ya tienen los cristales arcoíris, como las demás chicas no pueden ayudar a Serena, ella decide

transformarse en Sailor Moon frente a Darién para protegerlo de Zoisite, él también se transforma en Tuxedo Mask y queda muy mal herido con el ataque de Zoisite, al ver esto Serena se pone muy triste comenzando a llorar, este mismo acto hace que una de sus lágrimas se active con los cristales arcoíris por lo que de esta combinación aparece el cristal de plata, este acto revela que Sailor Moon en realidad es la reencarnación de la princesa de la Luna y a Tuxedo Mask es la reencarnación del príncipe Endymion, quienes en vidas pasadas estuvieron casados. En este punto Rei entiende que no puede seguir siendo novia de Darién. Posteriormente, todas recuerdan sus vidas pasadas en donde reinaba la paz y cuidaban de la princesa. Las cinco chicas inmediatamente conectan y crear un vínculo de amistad fuerte en donde se apoyan unas a otras, pero más a Serena quién a pesar de saber su futuro aún no se siente segura de tener toda esa responsabilidad. Al ver a Sailor Moon convertida en la princesa Serenity, Zoisite intenta atacarla sin éxito quedando mal herido. Lamentablemente, después de esta revelación de las vidas pasadas, Darién es secuestrado por la Reina Beryl, quién mata a Zoisite por intentar matar a Tuxedo Mask. Ahora Tuxedo Mask actúa en favor de la Reina Beryl, poniendo a Serena en una encrucijada al tener que atacar a la persona que ama.

Después de ese acontecimiento, en varios capítulos las chicas son atacadas por Darién, quién está siendo controlado por la Reina Beryl, con lo cual construyen el camino a la pelea final, Antes de la gran pelea, Serena les comenta a sus amigas que no le gusta pelear y ya no quiere seguir haciéndolo, desde aquí vemos que Serena siempre está en contra de la violencia. Desafortunadamente, al llegar a la pelea final contra la reina Beryl, todas las Sailors sacrifican su vida, menos Sailor Moon y Endymion, quien logra recuperar la voluntad de su alma, ambos están muy lastimados. Sailor Moon decide

actuar con valentía y libera el poder del cristal de plata para hacer una Curación Lunar gigantesca, sus amigas también la ayudan en espíritu, y así logra realizar este sacrificio que salva al mundo. Mientras cae al vacío se escucha este monologo: Cuando me levanto en la mañana veo como el viento mueve las cortinas blancas como la nieve, el reloj cucú suena para decirme que ya son las siete y entonces mamá grita “¡Ya levántate!, llegarás tarde a la escuela”, le contesto a medio dormir “por favor, déjame dormir tres minutos más”. Todos los días llego tarde a la escuela y la maestra me hace estar parada en el pasillo, también saco malas calificaciones en los exámenes. Después de clases, comemos hot cakes, y quedamos fascinadas con los vestidos de fiesta que están en los aparadores de las grandes tiendas, me encantaría volver a tener una vida así.

De alguna manera, gracias al sacrificio, todos regresan a la vida (menos los enemigos), pero pierden sus recuerdos, y terminan viviendo una vida como adolescentes normales. Los personajes que conocemos está temporada son: Serena Tsukino/Sailor Moon, Luna, Ami Mizuno/Sailor Mercury, Rei Hino/Sailor Mars, Lita Kino/Sailor Jupiter, Mina Aino/Sailor Venus, Artemis quien es el animal acompañante de Sailor Venus, Darien Chiba/Tuxido Mask y sus enemigos liderados por la Reina Beryl y sus ayudantes Malachite, Zoisite, Nephrite y Jadeite. Además de la familia de Serena y sus compañeros de escuela.



Figure 34 Sailor Moon, Episodio 35, Los recuerdos de Darién y Serena, 1992. La imagen dice: Lo siento, pero estoy harta de pelear

La segunda temporada es Sailor Moon R de 1993, está dividida en dos arcos, el primero que creó Toei para darle tiempo a Takeuchi continuar el manga y la segunda parte que sí está apegada al manga. Como se mencionó en temas anteriores las producciones de los animes se publican de forma muy cercana a los lanzamientos de los mangas por lo que en varias ocasiones cuando el anime alcanza al manga crean nuevos temas para darle tiempo al mangaka de seguir su historia. Este es el caso de la primera parte de Sailor Moon R, en donde Toei Animation decidió agregar 13 episodios correspondientes al Arco de la Oscuridad. Aquí los enemigos son Alan y Ann, cuyo objetivo es mantener vivo el árbol de la oscuridad con energía de los seres humanos, la trama es muy parecida a la temporada anterior. Al ver que de nuevo fuerzas malignas atacan la Tierra, Luna y Artemis deciden regresar la memoria de las Sailors, pero no la de Darién, quien en sus deseos de ayudar a Sailor Moon crea un alter ego llamado El Caballero de la Luna, quien viste ropas árabes y también lanza una rosa para defenderse, en lugar de ser roja es blanca. En las primeras batallas, los poderes de Sailor Moon no

son suficientes para estos enemigos que se van haciendo más fuertes, por lo que Serena adquiere un nuevo poder que proviene del báculo lunar, así mismo las demás Scouts también obtienen nuevos poderes a través de nuevas plumas. Eventualmente llega la pelea final, Sailor Moon y Darién se protegen mutuamente de los ataques, Alan y Ann se molestan al ver su amor ser tan fuerte. El Caballero de la Luna aparece y los invita a abrir sus corazones antes de pelear unos contra otros, Ann lo ataca y de pasó lastima al árbol de la oscuridad, el cual le regresa el golpe lastimando a Alan, al ver una segunda embestida Ann se interpone, como lo hizo Sailor Moon con Darién, quedando gravemente herida, esta acción hace que ambos se confiesen el fuerte amor que se tienen el uno al otro. El árbol comienza a hablar y contar que se tuvo que volver mala para que Alan y Ann comprendieran que el verdadero amor implica cuidarse el uno al otro y le pide a Sailor Moon que con el poder del Halo de la princesa los purifique. El árbol desaparece dejando un pequeño retoño, el cual Alan y Anna prometen cuidar con su amor. Darién recupera sus recuerdos y su alter ego se une de nuevo a él. En esta mitad de temporada no hay tantos personajes nuevos más que los enemigos: Ann/Melisa y Alan/Steve.

La segunda parte de la segunda temporada es tal vez una de las más complejas, nos muestra a Rini, la hija del futuro de Serena y Darién que viaja en el tiempo con ayuda de Sailor Plut, aquí veremos su enfrentamiento contra miembros de Black Moon. En esta temporada se habla del viaje en el tiempo, Naoko Takeuchi maneja la versión de un solo universo en el que el viaje en el tiempo es lineal y las cosas que se hagan en el pasado afectan al futuro (como en la película Volver al Futuro), contrario a la versión de

multiversos que manejan en Dragon Ball Z, en donde existen varias líneas del tiempo y aunque se realice un cambio en el pasado en otra línea no va a afectar a la línea original.

Todo comienza después de un pequeño periodo de tranquilidad hasta que una pequeña niña muy parecida a Serena cae del cielo, y para sorpresa de todos dice que su nombre también es Serena y tienen peinados iguales. Para no confundirse la llaman pequeña Rini, que es un diminutivo de Serena. Rini tiene una pequeña pelota con forma de la gata Luna que le ayuda a cumplir sus objetivos, incluso la utiliza para hipnotizar a la familia de Serena, quienes ahora creen que Rini es la hermana menor de Serena. Aunque las chicas están alertas por la pequeña Rini, saben que no es una persona peligrosa sino alguien a quien deben proteger ya que los nuevos enemigos la están buscando bajo su nombre clave: el conejo. Cabe destacar el que nombre de Serena el japonés significa conejo. Uno de los objetivos de los enemigos, quienes también vienen del futuro, es destruir Tokio de Cristal, que es la versión del futuro de Tokio, y para esto deben de acabar con los lugares que se convertirán en las sedes de cristal, los puntos que atraen a las personas tienen que ver con tiendas y uno de ellos es un gimnasio. Cada vez que consumen en estos puntos, las personas se vuelven más egoístas, groseras y violentas con los demás. El otro es encontrar el Cristal de Plata que la pequeña Rini toma del futuro, esto quiere decir que en el pasado hay dos cristales de plata, el que posee Rini y el de Serena. Los enemigos están dirigidos por el Gran Sabio, quien en su rol de consejero manipula al Clan de Black Moon para lograr sus objetivos. Al Clan de Black Moon se les puede identificar por la luna de color negro que llevan en la frente. En esta temporada Serena y las chicas tienen nuevos poderes para enfrentar a estos enemigos que son más fuertes.

Aquí veremos que Darién está muy confundido y rompe con Serena. Darién está recibiendo mensajes del Príncipe Endymion del futuro, o sea su yo en el siglo 30, que se mete en sus sueños y le dice que tiene que romper con Serena o sino algo muy malo va a pasar, esa es la razón de su actuar. Con el corazón destrozado, Serena tiene que seguir combatiendo al mal, pero la constante de todas las temporadas es el apoyo de sus amigas, quienes son su red de apoyo no solo en su lucha sino en todos los aspectos de su vida, demostrando que las amigas salvan vidas. Esta idea se refuerza con Rini, quien rechaza la amistad de Serena y sus amigas varias veces y es atraída por el Gran Sabio, quien manipula sus recuerdos y la convierte en Black Lady. Para tener su enfrentamiento, Sailor Plut ayuda a las chicas a viajar a Tokio de Cristal, en donde conocen al Príncipe Endymion del futuro y les dice que Rini es su hija, y que Serena se ha convertido en la Neo-Reina Serenity quien ha caído en una especie de hibernación al tratar de salvar Tokio de Cristal de los ataques del Clan Black Moon. La razón por la que se metió en los sueños de Darién para decirle que terminara su relación con Serena fue para hacer su amor más fuerte y juntos puedan superar esta peripecia. En su desesperación por ayudar a Rini, Serena es raptada por el Príncipe Diamante, quien está muy enamorado de ella. Al ver esto, el Gran Sabio decide actuar contra el Príncipe Diamante, considera que ya no necesita de su fuerza al tener a Black Lady de su lado. Al final, lo que triunfa es el amor, con este Serena logra recuperar a Rini y con el poder de los dos cristales de plata y el apoyo de las Sailor Scouts que le brindan su poder, logra derrotar al Gran Sabio. En esta temporada conocimos a Rini, Sailor Plut, el Gran Sabio, Príncipe Diamante, Zafiro, Rubeus, Esmeralda, a las hermanas de la Persecución, quienes tienen poderes parecidos a las Sailors Scouts.

En 1994, se estrenó la tercera temporada de Sailor Moon con el nombre Sailor Moon S. Aquí terminaremos de conocer al resto de las Sailors, a las que se les denomina Sailors del espacio exterior. En esta temporada, a diferencia de las anteriores, los enemigos se tratan de un grupo de científicos quienes controlan la escuela Mugen, una escuela para estudiantes de clase alta con un avanzado nivel académico, están dirigidos por Faraón 90, quién tiene como ayudantes al profesor Tomoe, a Kaolinite, y a las Brujas 5, su objetivo es encontrar los tres talismanes escondidos en el corazón puro de las personas buenas, al reunir estos tres talismanes aparecerán la Copa Lunar que tiene un gran poder que puede ser utilizado para el mal, para esto utilizaran pequeñas semillas del mal que introducirán en distintos artefactos de uso cotidiano para atacar a las personas que poseen un corazón puro. En los primeros enfrentamientos, Sailor Moon obtiene el cetro espiral del corazón lunar, ella y sus amigas obtienen nuevas transformaciones y poderes para combatir a estos nuevos enemigos cada vez más poderosos y también a dos nuevas Sailors Scouts: Sailor Neptune/Michiru y Sailor Uranus/Haruka, quienes dejan muy confundidas a las chicas debido a que también son Sailors, pero no quieren ser sus amigas ni obtener su ayuda, su objetivo es encontrar los tres talismanes para detener al enviado del mal y la destrucción del mundo. Cabe destacar que estas dos Sailors tienen una relación amorosa.

También vemos el regreso de Rini, como Sailor Chibi-moon, a quién su madre del futuro la manda al siglo XX a entrenar. Sailor Pluto también viaja desde el futuro al siglo XX para ocultarse bajo la identidad de Setsuna Meiou, al darse cuenta de que los cazadores del mal tienen una gran cantidad de poder.

Para Rini, el siglo XX está lleno de oportunidades para hacer amigos y así llega a conocer a Hotaru, una chica de la escuela Mugen muy solitaria, debido a que su cuerpo está débil por las enfermedades que la asedian. Las demás chicas también la conocen y le brindan su amistad. Mientras van avanzando los episodios, se descubre que Sailor Uranus, Neptune y Plut tienen los tres talismanes por lo que aparece la copa lunar que Sailor Moon utiliza para convertirse en Super Sailor Moon, a pesar de todo este poder, Uranus y Neptune no consideran que ella sea el enviado del bien que están buscando, también se descubre que Hotaru es el enviado del mal y también Sailor Saturn, la Sailor de la destrucción que nunca debe despertar y se libra una batalla entre las Sailors del espacio exterior que quieren matarla para que no provoque el fin del mundo y las Sailors del espacio interior quienes creen que siempre hay otra opción no violenta. Hotaru tiene dos entes dentro de su cuerpo, una es el enviado del mal y la otra es Sailor Saturn, el enviado del mal gana la pelea por su cuerpo y le roba el corazón a Rini para convertirse en la Dama 9, quien escapa a la escuela Mugen. Al ver esto, todas las Sailors deciden ir a la escuela para terminar la pelea, pero está protegida por un campo de fuerza al cual solo Sailor Moon y las Sailors del espacio exterior pueden entrar. El sacrificio esta vez es de Sailor Plut, quién arriesga su vida para ayudar a Uranus y Neptune, mientras Sailor Moon entrega la Copa Lunar a cambio de que le regresen a Hotaru, esto no sucede, al contrario, la copa es destruida para traer al Faraón 90 a esa dimensión, la gran explosión hace que Sailor Moon quede muy maltratada por tratar de proteger el cuerpo de Hotaru controlado por la Dama 9, quien pierde el control y hace que Sailor Saturn despierte, regresando así el corazón puro de Rini.

Para salvar al universo, Sailor Saturn se sacrificará para evitar toda la destrucción, Sailor Moon en su intento de detenerla saca fuerzas de su corazón puro para transformarse en Súper Sailor Moon sin necesidad de utilizar la Copa Lunar y persigue a Sailor Saturn, a quien regresa con vida, pero convertida en una bebé debido al sacrificio que hizo al salvar el universo. Uranus y Neptune quienes todavía no están convencidas de que Sailor Moon sea el enviado del bien, la retan a una pelea, la cual gana para demostrarles que, aunque siempre esté del lado de la paz, puede seguir tomando buenas decisiones para salvar el universo. En esta temporada conocimos a: Horatu/Sailor Saturn/Dama 9/El enviado del mal, Sailor Uranus/ Haruka, Sailor Neptune/ Michiru, Faraón 90, Profesor Tomoe, Kaolinite, y a las Brujas 5.

La cuarta temporada de Sailor Moon tiene por nombre Sailor Moon Super S y se estrenó en 1995, la trama se centra en las Sailors del espacio interior y principalmente en Rini, quien va a jugar un papel muy importante en la historia. La trama de la temporada es el mundo de los sueños y todos los enemigos están relacionados con el mundo circense. Todo comienza cuando Rini comienza a soñar con un pegaso, quien está escapando de la Reina Neherenia y el Circo Dead Moon, para que no lo localicen se esconde en los sueños de Rini. Así es como la anciana Zirconia envía al trio amazonas a buscar personas con grandes sueños para buscar al pegaso. El pegaso es en realidad Eliot, un príncipe de otro planeta con mucho poder, para ayudarles a las Sailors les brinda una nueva transformación y ahora todas son Súper Sailors Scouts con trajes nuevos, no solo Sailor Moon a quien le brinda el caleidoscopio lunar y a Rini una campaña para llamarlo cuando necesitan de su ayuda. Ahora las Sailors no solo tienen que preocuparse por los enemigos, sino también por estudiar mucho y pasar su examen de ingreso a la

preparatoria. También hay otras visitas del futuro, aparece Diana, la hija de Luna y Artemis que viene del futuro para acompañar a Rini.

Al tener varias equivocaciones, el trio amazonas es amenazado por la Reina Neheredia, quien les dice que ellos no tienen sueños ya que son animales, por eso la razón de sus nombres: Ojo de Aguila, Ojo de Pez y Ojo de Tigre. Ahora están contra reloj ya que si no encuentran el espejo de los sueños en donde se encuentra el pegaso van a regresar a su forma original. En un intento desesperado por encontrar al pegaso, el trio amazonas le dice a Zirconia que ataque a Serena, ya que saben que ella tiene hermosos sueños, por lo que manda a un payaso a atacarla, el trio amazonas se arrepiente de haber acusado a Serena, por lo que tratan de salvarla, pero desafortunadamente el payaso rompe el espejo de los sueños de Serena y esta cae muerta. El trio amazonas le brinda sus poderes a Serena para que reviva y se transforme en Sailor Moon, al ver esto el pegaso salva al trio amazonas de la Reina Neherenia y llevándolos a Ilusión.

Ahora que el trio amazonas está completamente fuera de combate, Zirconia llama al cuarteto amazonas, quienes ahora tienen la tarea de buscar el espejo de los sueños en donde se esconde el pegaso, ellas en lugar de atacar a una persona buscan lugares concurridos para atacar a varias personas a la vez y buscar el espejo dorado, aunque sus intentos fallan la mayoría de las veces. En uno de sus ataques hacen que Sailor Moon sea una niña pequeña y Sailor Chibimoon se convierta en adulta, ya que ese es su sueño, el problema es que ahora no puede invocar al pegaso para que las ayude con los enemigos, después de varios intentos por resolverlo, pegaso se le parece en un sueño a Rini y le cuenta la historia de cómo fue mundo fue destruido, Rini se da cuenta de que siendo adulta no puede cuidar a Eliot en sus sueños y con esa revelación rompe

el hechizo y las dos vuelven a su forma original. El cuarteto amazonas no se rinde e intentando encontrar el espejo se inscriben como voluntarias, la sorpresa es que las Sailors también se inscriben al mismo voluntariado y conviven todo un día, lo que hace que el cuarteto amazonas se confunda y empiecen a sentir empatía por ellas. Al sentir el paso del tiempo y el objetivo incompleto, la Reina Neherenia lanza un montón de telarañas por toda la ciudad que terminan lastimando a Darién, quien poco a poco va perdiendo su poder hasta no poder levantarse de su cama, sumado a eso, la Reina Neherenia atrapa a Sailor Chibimoon en un espejo y la toma como rehén. En su desesperación, Sailor Moon decide ir a la guarida de Neherenia acompañada de las demás Scouts, en su camino se encuentran con una serie de espejos que les muestran sus sueños más queridos para tratar de detenerlas de su misión, pero cada una consiente de su misión en la vida superan el reto. Mientras tanto, Sailor Chibimoon está tratando de ayudar a Eliot, e incluso arriesga su vida por él saltando al fuego, al ver los sentimientos que se tienen el uno al otro, la Reina Neherenia le dice a Eliot que si no le entrega el Cristal Dorado que posee, la pequeña Rini va a morir y sin más opción se lo entrega. Para recuperar el Cristal Dorado, el cuarteto amazonas se lo quita a la Reina Neherenia y apoyan a Sailor Moon y a Rini en su pelea contra la Reina Neherenia, en esta justa, todos los seres humanos de la Tierra también dan su apoyo gritando “Poder cósmico lunar”. Lamentablemente no da resultados, y en un intento desesperado la Reina Neherenia tira a Rini desde las alturas, Sailor Moon arriesga su vida para salvarla mientras Neherenia regresa a su espejo en donde encuentra soledad y sueño eterno alejándose de la Tierra. Eliot, quien recupera su Cristal Dorado salva a Rini y a Sailor Moon de la muerte. Ya sin correr peligro, Eliot se despide de las chicas, especialmente

de Rini quien lo ayudó en toda la aventura. Los personajes nuevos de esta temporada son: Eliot/Pegaso, Diana, la Reina Neherenia, El trio amazonas: Ojo de Aguila, Ojo de Tigre, Ojo de Pez; El cuarteto amazonas: Para Para, Cere Cere, Jun Jun, Ves Ves, y Zorconia.

La última temporada de Sailor Moon se llama Sailor Moon Sailor Stars de 1996, y en los primeros capítulos vemos un arco con el regreso de Neherenia, quien después de haber sido derrotada entró en un sueño en su espejo, pero es despertada por la voz de Sailor Galaxia con el objetivo de retomar su venganza contra las Sailors. Vemos a Sailor Plut, junto con Uranus y Neptune ir a la casa del profesor Tomoe para recoger a Hotaru, quien aún es una bebé, y le dicen que van a necesitar toda la ayuda posible para enfrentar este nuevo reto. La Reina Neherenia secuestra a Darién para poner en jaque a Sailor Moon, quién con ayuda de las Sailors viaja a otra dimensión para enfrentarse a Neherenia, quien para disminuir el poder del equipo las separa, pero ellas al tener confianza en Sailor Moon logran llegar hasta donde se encuentra Neherenia, quién les cuenta su historia y las razones por las cuales tiene tanto odio en su corazón. Ellas para ayudarla, le dicen que tienen que confiar en Sailor Moon a quién le brindan todo su poder y ella se convierte en Eternal Sailor Moon quien utiliza su poder para enviar a la Reina Neherenia a su infancia y pueda tener amigos.

Quien está mirando todo el espectáculo desde la comodidad de su silla es Sailor Galaxia, que se está preparando para atacar a las Sailors, su objetivo es encontrar las semillas estelares de las Sailors Scouts para convertirse en la reina de la galaxia. Para las chicas es otro día normal después de un periodo de calma en donde se despiden de Rini, quien va a regresar al futuro junto con Diana, ellas están felices porque pasaron sus

exámenes y ya están en preparatoria, Serena está triste porque Darién viaja a Estados Unidos para seguir sus estudios, no sin antes regalarle un anillo de promesa, pero su viaje se ve frustrado por una luz extraña. Después de la partida de Rini, Serena encuentra a una pequeña niña que también se parece a ella, pero no se puede comunicar y solo dice Chibi-Chibi, de allí su nombre, con la experiencia anterior, las chicas deciden protegerla. Al aparecer los nuevos enemigos quienes también son Sailors que controlan una cadena de televisión, pero no pertenecen al espacio. También aparecen tres nuevas Sailor Scouts que se hacen llamar Sailor Star Fighters, ellas le dicen a Sailor Moon que tienen sus propios objetivos y no se debe interponer, Sailor Moon siguiendo a su corazón les dice que deben ser amigas para ayudarlas en su camino, y al darse cuenta de que sus poderes no son suficientes para los enemigos aprende una nueva técnica de curación con la Tiara Eterna.

Mientras tanto en la preparatoria a la que asisten las chicas, entran tres nuevos estudiantes quienes también son el grupo musical Three Lights, más adelante descubrimos que esa es su identidad secreta y que realmente son las Sailor Star Fighters y que utilizan sus canciones para encontrar a su princesa. Seiya Kou, el líder está muy enamorado de Serena, ella en un ataque de confusión y tristeza porque Darién no contesta sus llamadas y correos decide salir con él, aunque todas las demás Sailor le dicen que no porque su futuro es con Darién. Esto pasa especialmente con las Sailors del espacio exterior quienes están muy enemistadas con las Sailor Star Fighters. Esto se repite a lo largo de toda la temporada, hasta que logran encontrar a la Princesa del Planeta de Fuego, quien les cuenta que Sailor Galaxia está buscando las semillas estelares para conquistar toda la galaxia. En uno de sus ataques, Sailor Galaxia intenta

atacar a las Sailor Star Fighters, pero la Princesa del Planeta de Fuego se interpone y muere protegiéndolas, lo cual desata una gran pelea de tres frentes: Las Sailors del espacio interior, las de espacio exterior y las Sailor Star Fighters. Las Sailors Star Fighters son las primeras en llegar con Galaxia, pero cuando Galaxia está a punto de vencerlas, las Sailors del espacio interior se interponen sacrificando su vida, esto le da la oportunidad a Galaxia de regodearse y mostrar todas las semillas estelares que se ha robado, entre todas las semillas Sailor Moon logra reconocer la semilla de Darién, lo que indica que él también está muerto.

Uranus y Neptune se unen a Galaxia para intentar quitarle su semilla estelar, pero es un intento vano ya que Galaxia no cuenta con ninguna semilla estelar en su interior, Galaxia toma sus semillas estelares y sus vidas para pagar su traición. Galaxia aprovecha el momento para explicar su falta de semilla estelar, ya que, en una pelea contra el Caos, él se apodera de su cuerpo lo que hace que su semilla estelar se escape y ella busque la de todo el universo para conquistarlo. La pelea continua entre Galaxia contra Sailor Moon y las Sailor Star Fighters, Sailor Moon al tratar de protegerlas pierde su semilla estelar y la transformación de Eternal Sailor Moon, al ver esto Chibi-chibi le brinda su poder y Sailor Moon se transforma en la Princesa Serenity quien ahora posee una espada, Galaxia se abalanza a la pelea, pero Sailor Moon se niega a luchar, Galaxia logra romper la espada y con esto se lleva la vida de Chibi-chibi, Sailor Moon pierde su transformación y se queda solo con las alas, después de dar un discurso en el que explica que solo porque sus amigas no estén presentes no significa que no está sola, Sailor Moon quien ahora tiene un cristal en su pecho se lanza contra Galaxia, y la derrota diciéndole que todavía hay esperanza dentro de su corazón. Las semillas estelares son

liberadas, y Galaxia se va para regresarlas con sus verdaderos dueños, Sailor Moon dice que se siente sola ya que no tiene a las demás Sailors, en ese momento aparecen todas, incluso Darién junto con Chibi-chibi que regresa al espacio, ya que su verdadera identidad es la semilla estelar de Sailor Galaxia. Al final la princesa del planeta de Fuego y las Sailor Star Fighters regresan a su planeta, no sin antes pedirle a Darién que cuide mucho de Serena. También vemos a las Sailors del espacio exterior ver la despedida desde otro lado, mirando las estrellas y diciendo que es el momento más feliz de sus vidas. Y para finalizar, vemos a Serena y a Darién reunidos de nuevo, mirando el manto estelar, mientras Serena le pregunta qué tan grande es su amor por ella, a lo que él responde que es más grande que todo el universo, y terminan con un beso bajo la luna mientras escuchamos el monólogo de Serena diciendo que su nombre es Serena Tsukino, tiene 16 años y va en primero de preparatoria, es una niña algo torpe pero que la verdad es una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia.

Resumen

En este capítulo se narró la historia del manga y del anime, sus antecedentes y sus primeros lanzamientos, así como la influencia de occidente en la evolución de estos materiales hasta ser reconocidos mundialmente.

Otro de los temas que se tocaron fueron la historia de la autora de Sailor Moon, Naoko Takeuchi, sus primeras obras, así como la que la llevó a la fama internacional: Sailor Moon.

También se resumieron las cinco temporadas del anime de Sailor Moon que se estrenó en los 90, aunque todavía no se lleva al análisis del mito de héroe donde se ven

las características de Serena Tsukino que hacen que el público a quien se dirige se identifique con ella. Los personajes deben de tener conflictos y una personalidad que llame la atención de los espectadores, por lo general es un matiz gris, si es una persona muy mala o buena no va a generar empatía y por lo tanto no habrá conexión con el público, pero si es una persona que se equivoca y que tienen aciertos y tiene dualidades, la audiencia se va a identificar porque por lo general así somos todos.

En Serena vemos a una niña que no le gustan las matemáticas, le gustan los videojuegos, es floja con sus deberes, le gustan mucho los postres y salir con sus amigas. Este personaje imperfecto y con errores tiene un potencial de crecimiento muy grande, porque a través de su viaje va a madurar, tomando en cuenta todo lo que una chica de 14 a 16 años puede hacerlo. En el siguiente capítulo se va a realizar un análisis más extenso de cada punto.

Capítulo 3. Análisis de las guerreras

" I'm the hero of the story

Don't need to be saved".

Hero, Regina Spektor, 2006

Ahora que se he explicado qué es un arquetipo, el mito del héroe y se ha realizado un resumen extenso de las temporadas de Sailor Moon, en este capítulo, como su nombre lo indica, se va a realizar el análisis de las guerreras en dos partes, la primera dedicada a los símbolos, el mito del camino del héroe durante el anime y el arquetipo utilizado para darle personalidad a los personajes y la segunda parte será la interpretación de la información.

3.1 De mujeres de ojos grandes. Símbolos y mitología en el anime.

Como han podido leer a lo largo de la investigación, Sailor Moon habla de guerreras cuyo poder es regido por el sistema solar, a la mayoría las rige un planeta, solo a Serena la rige el satélite natural de la Tierra, la Luna. Como sabemos, los nombres de los planetas tienen nombres de dioses y diosas griegas o romanas a excepción de la Tierra, algunas de las Sailors tienen características ya sea del Dios o del planeta, por el elemento que se relaciona con sus poderes (agua, trueno, fuego, etc.) La siguiente tabla da la descripción de los dioses y de los símbolos que se ven en el anime de Sailor Moon.

Mito	
Selene	El personaje de Serena está basado en la diosa griega Selene quien de acuerdo con Pierre Grimal (1989) es la personificación de la luna. Es representada como

	<p>una mujer joven y hermosa que recorre el cielo en un carro de plata tirado por dos caballos. Se le relaciona amorosamente con Zeus y con Pan, pero lo más común es verla como pareja del Endimión con quien tuvo cincuenta hijas.</p> <p>Al igual que Selene, Serena en su vida pasada tuvo un amorío con Edymion, reencarnaron para seguir ese amor. El símbolo que rige a Serena es la luna, al igual que Selene.</p>
Endimión	<p>De la mitología griega, Endimión es el enamorado de Selene. De acuerdo con Pierre Grimal (1989), era muy hermoso y decidió pedirle a Zeus que le permitiera dormir eternamente, así Selene lo visitaba cada noche.</p> <p>Darién en su vida pasada tiene el nombre de Endymion y es enamorado de Serena, quién es la princesa de la Luna.</p>
Artemis	<p>La diosa Artemis (griega) o Diana en Roma, es relacionada con la luna debido a su andar errante por las montañas. Mayormente es relacionada con cultos barbaros, protectora de las amazonas, guerreras y cazadoras como ella, es vengativa y fueron numerosas las víctimas de su colera, según Pierre Grimal (1989).</p>

	<p>Con Artemis, el personaje solo comparte nombre, debido a que él es un ser tranquilo y de paz.</p>
Diana	<p>Diana, al igual que Artemis, es la diosa romana de la caza. En el personaje, no hay referencias de la diosa en sus características sociales.</p>
Mercurio	<p>Es el mensajero de los dioses y enlace con los humanos, entre sus múltiples oficios están la traducción y la interpretación (la versión romana de Hermes). Es considerado uno de los más inteligentes.</p> <p>A Sailor Mercury se le relaciona con la inteligencia del mensajero.</p>
Venus	<p>Es la diosa del amor, la belleza y la fertilidad. Sailor Venus se llama así misma la diosa del amor y varios de sus poderes están relacionados con ese tema como la cadena de amor de venus y beso de amor y belleza de venus. Su símbolo es muy parecido al símbolo de lo femenino, solo que en lugar de tener un círculo es un corazón. ♀</p>
Marte	<p>Dios de la guerra, se caracteriza por utilizar una lanza. También se le considera el Dios de la primavera, porque es la estación guerrera que le sigue al invierno.</p>
Júpiter	<p>Rey de los dioses y dios del cielo, controlaba el clima y el símbolo que lo representa es un trueno, lo que</p>

	<p>coincide con Sailor Jupiter cuya transformación y ataques están representados por truenos: Trueno de Júpiter ¡resuena!, Dragón del trueno, Centella relampagueante de Júpiter.</p>
Saturno	<p>Es considerado dios del tiempo y en algunos dibujos lleva una guadaña. En el anime, la sailor relacionada con el tiempo es Sailor Plut, mientras Sailor Saturn está relacionada con la destrucción y el caos. Sailor Saturn posee una guadaña como el dios del tiempo, y el único poder que podemos ver en el anime es el campo de energía, que no está relacionado con el tiempo.</p>
Urano	<p>Es el Dios del Cielo, visto como un elemento fecundo. El poder la Sailor Uranus están más relacionado al viento y a la Tierra.</p>
Neptuno	<p>Dios de los mares, se caracteriza por tener un tridente para controlar los mares y ríos. Sailor Neptune tiene animaciones de olas del mar durante su transformación y sus poderes son: Maremoto de Neptuno y Reflejo submarino que solo aparece en la versión de 2015.</p>
Plutón	<p>Es el dios del inframundo, a donde la gente iba después de morir. Sailor Plut, es una de las sailors más misteriosas y solitarias, en la temporada 2 de Sailor Moon</p>

	<p>su misión era cuidar la puerta del tiempo y de allí no podía moverse.</p> <p>En la mitología romana, Plutón posee un bidente, que es como una lanza con dos puntas, esta Sailor solo cuenta con un cetro y en la punta tiene forma de corazón. Y su ataque es Grito Mortal, poder que puede estar relacionado con el inframundo.</p>
--	---

Símbolo

<p>La Luna</p>	<p>La luna es uno de los símbolos más importantes durante toda la serie. Cirlot (1992) la describe como un ente femenino, se utiliza para medir el tiempo con los ciclos del sol. Tiene un elemento acuático ya que regula la distribución del agua y la lluvia. También es un ente cambiante, es el ser que no permanece siempre idéntico a sí mismo, sino que experimenta modificaciones «dolorosas» en forma de círculo clara y continuamente observable. Brinda luz a la Tierra, vista como un ser pasivo, mientras el sol le da luz a todo el sistema solar, la luna solo se encarga del planeta Tierra. Está altamente relacionada con la feminidad y el principio de la vida, se le relaciona con el huevo del mundo, la matriz y el arca. En cuando a la metalurgia, el metal correspondiente a la luna es la plata. En alquimia, la luna representa el principio volátil (mudable)</p>
----------------	---

	<p>y femenino. Objetos lunares pueden considerarse los que tienen carácter pasivo y reflejante, cual el espejo; o los que pueden modificar su superficie, como el abanico, mismos objetos que se relacionan con una mujer.</p>
<p>El conejo</p>	<p>Basado en la leyenda náhuatl, Quetzalcóatl se paseó por la Tierra en su forma humana para ver cómo lo adoraban a él y a sus hermanos, al llegar la noche se fue a sentar a un valle y un conejo fue y se sentó junto a él. Al darse cuenta de que Quetzalcóatl tenía hambre, el conejo le ofreció un poco de zacate, al obtener una negativa procedió a ofrecerle su zanahoria, Quetzalcóatl quedó tan maravillado con la bondad del conejo que le regaló un viaje por los cielos, al pasar junto a la luna el conejo pudo ver su reflejo en ella, al llegar a la Tierra el conejo se dio cuenta de que su reflejo quedó plasmado en la luna que tanto admiraba.</p>
<p>Creciente lunar</p>	<p>De acuerdo con Cirlot (1992) es un símbolo de significación dual, cuya naturaleza cambiante pertenece al principio pasivo y femenino, a lo acuático.</p>
<p>Tridente de Neptuno</p>	<p>Cuando Sailor Neptune utiliza su pluma para transformarse podemos ver el símbolo de un tridente, mismo que caracteriza al dios Neptuno.</p>

	
<p>Corona de Laurel</p> 	<p>En las últimas dos transformaciones de Sailor Jupiter aparece una corona de laurel que se utilizaba como símbolo de adoración al dios Júpiter. Sailor Jupiter también tiene un ataque de hojas llamado Ataque de hojas de roble de Júpiter.</p>
<p>Corazón</p> 	<p>De acuerdo con Cirlot (1992) el corazón significa amor como centro de iluminación y felicidad, por lo cual aparece rematado por las llamas, una cruz, la flor de lis, o una corona.</p>

Tabla 2 Tabla de creación propia explicando los mitos y símbolos del anime Sailor Moon

Como se puede notar, Naoko Takeuchi realizó un trabajo de investigación para crear a todos sus personajes socialmente y que tuvieran referencias acordes a los dioses y diosas del planeta al que pertenecen.

3.2 Personajes

En este apartado se proporcionan las características de los personajes para que puedan identificarlos más fácilmente a través de esta investigación.

3.2.1 Protagonista

En este apartado se va a describir detalladamente el personaje física y socialmente, y posteriormente veremos si su descripción coincide con el arquetipo del héroe.

Serena	
Serena Tsukino (Hispanoamérica)	Descripción del personaje Inspirada en Selene, diosa griega de la luna, Serena es una adolescente muy alegre. Cursa el segundo año de secundaria, no es buena en matemáticas y no le gusta hacer su tarea. Un día descubre que es la reencarnación de la princesa de la luna, gracias a que quiere ayudar a una gata de nombre Luna que se vuelve su compañera. Cuando se transforma no le gusta hacer uso de la violencia, siempre busca una salida pacífica. Le gustan mucho los postres y dormir, además de pasar tiempo con sus amigas. No le gusta estar sola, por lo que se aprecia en el anime se puede decir que es su mayor miedo. Es una chica delgada, de piel blanca, 150 cm de estatura, de ojos azules y cabello muy largo
Usagi Tsukino (Japón)	
Sailor Moon, Princesa Serenity, Neo-Reina Serenity	
14 años al comenzar la serie 16 a su término.	



rubio, lo lleva en dos coletas con unos chonguitos y cuando no está sonriendo, está haciendo berrinche.

Estereotipo

Serena Tsukino se caracteriza por tener una personalidad torpe, llorona, miedosa, pero amigable, tierna y extremadamente afable. Frecuentemente falla en actividades deportivas (como cuando intentan bailar en una gala y Serena parece tener dos pies izquierdos, o cuando van a patinar en hielo cae varias veces) y domesticas (como cuando intenta hacer galletas y le quedan mal).

A pesar de ser una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia, la mayor parte de las veces evita pelear, sus poderes son más curativos. Suele llorar en enfrentamientos importantes, también llora cuando no le salen bien las cosas cotidianas, pero es más como un berrinche.

Es muy amigable y sociable, en cada lugar que visita hace un amigo, por esa razón le fue fácil reunir a las Sailor Scouts. Tiene un nivel alto de

empatía por los demás, lo podemos ver en las peleas porque siempre se pone a pensar en los sentimientos de los enemigos y cómo liberarlos de su tristeza.

Planeta y color que representa	Técnicas de combate y habilidades
Luna Azul y rojo	<ul style="list-style-type: none">☾ Ondas supersónicas (usadas una vez en el primer capítulo)☾ Pluma mágica☾ Tiara lunar, ¡acción!☾ Tiara lunar, ¡polvo estelar!☾ Patada de Sailor Moon (usada muy pocas veces)☾ Curación lunar, ¡acción!☾ Por el halo de la princesa de la luna, ¡transformate!

		<ul style="list-style-type: none"> ☾ Golpe corporal de Sailor Moon (usado muy pocas veces) ☾ Espiral lunar del corazón, ¡ataca! ☾ Arcoíris lunar del corazón, ¡ataca! ☾ Sublime meditación lunar ☾ Dulce luz de estrella de las Sailors Scouts ☾ Por el poder del cristal de la luna plateada.
--	--	--

Tabla 3 Tabla de creación propia con las características del personaje principal del anime de los 90, Sailor Moon.

Revisando sus características revisemos si aplican con el arquetipo del héroe plateado por Carl Gustav Jung del que estuvimos hablando en el capítulo 1.2.2 de esta investigación.

Héroe		
<i>También conocido como</i>	<i>guerrero, cruzado, salvador, superhéroe, soldado,</i>	Sailor Moon Neo-Reina Serenity

	<i>atleta ganador, asesino de dragones, competidor, jugador de equipo.</i>	
<i>Deseo central</i>	<i>demostrar el valor de uno a través de acciones valientes y difíciles.</i>	Lucha por el amor y la justicia y salvar a la Tierra y sus habitantes de los enemigos
<i>Objetivo</i>	<i>ejercer el dominio de una manera que mejore el mundo.</i>	Convertirse en la Neo-Reina Serenity que va a ayudar a Tokio de cristal del siglo 30 donde reinará la paz
<i>Estrategia</i>	<i>Vuélvete tan fuerte, competente y poderoso como seas capaz de ser</i>	Con cada enemigo se va volviendo más fuerte, siempre llevando sus poderes al límite no importando si arriesga su propia vida.
<i>Don</i>	<i>competencia y coraje, disciplina,</i>	No es una persona competitiva, no tiene mucho coraje, no es disciplinada,

	<i>determinación, habilidad</i>	
<i>Asociado con</i>	<i>coraje, competencia, dureza</i>	Ella está asociada con torpeza, amabilidad, miedo, ternura y empatía.
<i>Ayuda a las personas</i>	<i>Actuar con valentía; actuar en su límite superior</i>	No suele actuar con valentía. En peleas importantes actúa en su límite superior.

Tabla 4 Tabla de creación propia en donde se comparan las características del arquetipo del héroe de Carl Jung con las características del personaje Serena Tsukino.

Como podemos ver en la tabla anterior las características de Serena Tsukino no concuerdan con el arquetipo del héroe propuesto por Carl Jung en las tres últimas propiedades, las cuales son los Dones, los sentimientos con los que se le asocian y su modo de actuar cuando ayuda a las personas, por lo que podemos inferir que a diferencia de los héroes más clásicos que podemos ver en otras historias, a Serena Tsukino se le han dado características no están asociadas con la valentía, sino van más enfocadas al arquetipo del cuidador que se muestra en la siguiente tabla.

Cuidador	
También conocido como	Cuidador, altruista, santo, padre, ayudante, partidario

Deseo central	Proteger a las personas del daño
Objetivo	Para ayudar a otros.
Estrategia	Hacer cosas por otros
Don	Compasión, generosidad, comunidad.
Asociado con	Nutrición, cuidado; hacer del mundo un lugar más seguro y amable para todos
Ayuda a las personas	Cuidar de los demás; brindar apoyo a las familias

Tabla 5 Traducción de las características del Cuidador derivadas del libro The Hero and The Outlaw de Margaret Mark y Carol S. Pearson y de Introduction to Archetypes, A Companion for Understanding and Using the Pearson-Marr Archetype Indicator Instrument, por Carol S. Pearson y Hugh K. Marr.

Ambos arquetipos cuentan con objetivos parecidos que son proteger a las personas a través de sus actos, mientras el arquetipo de héroe lo hace con valentía, el cuidador lo hace de una forma amorosa. Como vimos en el capítulo 1, un personaje puede tener características de dos arquetipos, pero solo uno va a predominar, en este caso Serena tiene más cualidades de Cuidador con rasgos de Héroe, principalmente porque Serena se caracteriza por cuidar a los demás y brindar su apoyo y un Héroe es valiente.

3.2.2 Sidekicks

La heroína de esta investigación necesita apoyo emocional, así como también ayuda en el campo de batalla, en la siguiente tabla podemos ver las características de sus sidekicks o aliadas.

3.2.2.1 Sailors del sistema Solar Interior

En la siguiente tabla se describen los personajes secundarios de Sailor Moon junto con el estereotipo que cumplen dentro del grupo de amigas.

Amy	
Amy Mizuno (Hispanoamérica)	Descripción del personaje
Ami Mizuno (Japón)	Su planeta protector es Mercurio, el mensajero de los dioses, del que el personaje toma la inteligencia. Amy es una chica tímida y estudiosa, va muy bien en la escuela y se esfuerza mucho para llegar a ser una gran doctora como su mamá, las personas se alejan de ella porque es muy inteligente y la juzgan porque siempre está estudiando. Asiste a la misma secundaria que Serena y la conoce porque Amy asiste a un curso para estudiantes avanzados del que Serena sospecha, al darse cuenta de que en realidad la escuela es de los enemigos Serena entra en acción como Sailor Moon, Luna se da cuenta de que Amy es la reencarnación de Sailor Mercury y le
Sailor Mercury 14 años al comenzar la serie 16 a su término.	



regresa sus recuerdos. Es el cerebro del grupo, piensa de manera más estratégica y uno de sus accesorios es una pequeña computadora que le ayuda a hacer cálculos contra el mal. Le gusta nadar y jugar ajedrez.

Es una adolescente delgada, de piel blanca, un poco más alta que Serena, de ojos azules y cabello corto de color azul. Sonríe tímidamente y realiza movimientos más suaves comparados con los de sus amigas.

Estereotipo

En el grupo de amigas, Amy es la chica inteligente del grupo, la que siempre quiere seguir las reglas y sacar buenas calificaciones. Es la voz de la razón, en la escuela siempre le recuerda a sus amigas que deben de esforzarse en sus tareas para sacar buenas calificaciones y en las peleas su mirada estratégica es de ayuda.

Como parte del estereotipo, cuando la vemos en modo estudio utiliza lentes para leer mejor. Antes de Serena no tenía otras amigas y era vista como una chica rara por sus gustos intelectuales.

	<p align="center">Planeta y color que representa</p> <p align="center">Su planeta protector es Mercurio, uno de los planetas del agua.</p> <p align="center">Azul.</p>	<p align="center">Técnicas de combate</p> <p align="center">☾ Burbujas de Mercurio estallen, ¡ya!</p> <p align="center">☾ Burbujas congelantes de Mercurio, ¡estallen!</p> <p align="center">☾ Fulgor del agua de Mercurio</p> <p align="center">☾ Rapsodia acuática de Mercurio</p>
--	---	---

Rei

<p align="center">Rei Hino</p> <p align="center">(Hispanoamérica y Japón)</p> <p align="center">Sailor Mars</p> <p align="center">14 años al comenzar la serie 16 a su término.</p>	<p align="center">Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Marte, el dios de la guerra, del planeta rojo toma el color y la relación con el fuego. Rei es una chica con mucha energía, mandona y con un gran sentido de justicia. Ella es sacerdotisa en el templo de su abuelito, desde pequeña tiene premoniciones y eso hace que la gente se aleje de ella. Conoce a Serena porque asiste con sus amigas al templo para descubrir su suerte, y luego los enemigos intervienen, Luna se da</p>
---	---



cuenta de que es la reencarnación de Sailor Mars y le regresa sus recuerdos. Es la única que no asiste con las chicas a la escuela ya que asiste a una escuela para señoritas. Es la chica mandona del grupo, a menudo pelea con Serena, pero sus intenciones son bien encaminadas, de hecho, es la Sailor que más la apoya.

Es una adolescente de piel blanca, más alta que Serena, su cabello es negro y muy largo, característica de las sacerdotisas japonesas de los templos sintoístas, sus ojos son extrañamente de color morado.

Estereotipo

Es la agresiva del grupo. Suele pelear mucho con Serena porque sus actitudes chocan, pero siempre tiene buenas intenciones y busca ayudarla, así como darle ánimos. Tiene un espíritu muy apasionado, y por eso combina muy bien con sus poderes de fuego.

Planeta y color que representa	Técnicas de combate y habilidades
Su planeta protector es	☾ Fuego de Marte, ¡enciéndete!

	<p>Marte, el planeta de fuego.</p> <p>Rojo.</p>	<p>☾ Por los poderes que me otorgaron mis antepasados yo te castigo en el nombre de la Luna. Fuego de Marte, ¡enciéndete!</p> <p>☾ Fuego Sagrado de Marte, ¡enciéndete!</p> <p>☾ Saeta llameante de Marte</p> <p>☾ Usa pergaminos para presagiar el futuro</p>
--	---	--

Lita

<p>Lita Kino (Hispanoamérica)</p> <p>Makoto Kino (Japón)</p> <p>Sailor Jupiter</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Júpiter, el Dios del Trueno, del que toma las características de sus poderes. Lita es una adolescente muy alta, fuerte y valiente, por estas características las personas suelen asustarse y tenerle miedo. Conoce a Serena cuando se cambia a su misma secundaria, comienzan a hablar a la hora del almuerzo. Debido a</p>
---	--

14 años al comenzar la serie 16 a su término.



que sus padres fallecieron, ella vive sola, lo cual hace que sea muy independiente y a veces un poco maternalista con sus amigas. Es muy buena realizando deportes, cocinando y hasta cuidando plantas. Luna descubre que es una Sailor cuando Lita sin sus poderes ayuda a Sailor Moon y detiene al enemigo con su increíble fuerza, Luna ve el símbolo de Júpiter en su frente y le da la pluma para transformarse.

Es la más alta de las Sailors del sistema solar interior, su piel es blanca, sus ojos son verdes, y es delgada para la fuerza que posee. Usa unos aretes rosas en forma de rosas. Su cabello es de color castaño y lo peina en una cola de caballo.

Estereotipo

Es la chica fuerte del grupo y muy buena en deportes, también es buena cocinando y creando arreglos florales. Sus poderes de trueno combinan muy bien con su fuerza, que utiliza siempre que puede, sea en combate o en su vida diaria.

Planeta y color que representa

Técnicas de combate y habilidades

	<p>Su planeta protector es Júpiter, el planeta del trueno.</p> <p>Verde.</p>	<p>☾ Trueno de Jupiter, ¡resuena!</p> <p>☾ Dragón Supremo, Trueno de Jupiter, ¡resuena!</p> <p>☾ Centellas de Júpiter</p> <p>☾ Ataque de hojas de roble de Júpiter.</p>
--	--	---

Mina

<p>Mina Aino (Hispanoamérica)</p> <p>Minako Aino (Japón)</p> <p>14 años al comenzar la serie 16 a su término.</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Venus, proviene de la Diosa Venus, la Diosa del amor, Sailor Venus tiene varios poderes relacionados con el tema del amor. Mina es una adolescente muy parecida a Serena, en lo físico y mental, la gran diferencia se puede ver en batalla, Mina se vuelve muy seria cuando se transforma en Sailor Venus, no duda a la hora de pelear en el nombre del amor. A Mina, al igual que a Serena, le cuesta mucho trabajo hacer su tarea y las materias como matemáticas. Mina se caracteriza por ser muy alegre y una adolescente con mucha</p>
---	---



energía, cuando quiere decir algún refrán suele mezclarlos y termina diciendo una cosa totalmente distinta a la que quería. Es la última en conocer a Serena, ella las ayuda en una pelea con Zoisite, al principio creen que ella es la princesa de la Luna, a lo cual les dice que es una de las Sailor Scouts que protege a la princesa. Después se revelan que en realidad Serena es la reencarnación de la princesa. Mina es la líder de las Sailors, sus recuerdos le fueron regresados por su amigo Artemis, un gato de color blanco con una luna en su frente, para enfrentar otros retos antes que las demás Sailors.

Mina es de piel blanca y ojos azules, su cabello es largo y rubio como el de Serena, solo que ella lo lleva peinado de media cola de caballo y atado con un moño de color rojo.

Estereotipo

Es la chica extrovertida del grupo. Suele hacer locuras para conseguir lo que busca, es muy hiperactiva y alegre, aunque cuando hablan cosas de Sailor Scouts se pone en su papel de líder y actúa de una forma muy madura a diferencia de cómo es en cosas de su vida diaria.

	Planeta y color que representa	Técnicas de combate y habilidades
	Su planeta protector es Venus, el planeta del amor. Anaranjado.	<ul style="list-style-type: none"> ☾ Rayo creciente de Venus ☾ Cascada de Venus, ¡fulmina! ☾ Beso de amor y belleza de Venus ☾ Rayo creciente de Venus

Tabla 6 Tabla de creación propia de la descripción de las Sailors del Sistema Solar Interior.

Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Jupiter eran consideradas raras antes de empezar a salir con Serena, una por ser muy lista, otra por tener premoniciones y la última por su gran fuerza, estas características hacían que las demás personas se alejaran de ellas, pero a Serena no le importó y quiso ser su amiga.

De acuerdo con la tabla anterior podemos ver que los estereotipos de los miembros del grupo de amigas no se repiten y cada una tiene una función que cumplir dentro del clan. Aunque entre ellas comparten ciertos rasgos en común, como las malas calificaciones o las ganas de ayudar a otras personas, tienen diferenciadores que hacen que cada una pueda resaltar de diferente forma dentro de la serie.

Naoko Takeuchi incluyó características de los planetas, en cada Sailor, aquí se presentan algunos de ellos:

El planeta Venus es un planeta muy brillante por dos razones “su atmósfera se compone de nubes muy densas de dióxido de carbono que reflejan muy eficientemente la luz del Sol y es el segundo planeta del sistema solar” (Caldú, 2020) por esto algunos de los ataques de Sailor Venus están basados en rayos de luz.

El planeta Júpiter es el más grande del sistema solar, coincide con Sailor Jupiter quién es una chica bastante alta para su edad y asusta a sus compañeros por su altura y fuerza.

En el caso del planeta Mercurio, sus polos están congelados por lo que Sailor Mercury tiene ataques relacionados con el hielo.

3.2.2.2 Sailors del sistema solar exterior

En la serie podemos ver la división de las Sailor del sistema solar interior y el exterior, dato que no coincide con el cinturón de meteoritos que separa a los planetas después de Marte. La siguiente tabla describe a las Sailors que se unieron a Sailor Moon a partir de la temporada tres, mejor conocidas como las Sailors de Sistema Solar Exterior, la tabla también describe los estereotipos que cumple cada personaje.

Setsuna	
<p style="text-align: center;">Setsuna Meiou</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p style="text-align: center;">Sailor Plut</p>	<p style="text-align: center;">Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Plutón, el Dios del inframundo, quien posee un cetro a igual que esta sailor. Setsuna Meiou es, al parecer, la más grande de las Sailors Scouts, no se puede comprobar debido a que su edad es desconocida, pero sus</p>

Edad desconocida



características físicas nos pueden dar una pista. Es la más solitaria de las Sailors, ella pertenece a Tokyo de Cristal en el siglo tres mil, y su tarea es cuidar de la puerta del tiempo por lo que rara vez hay alguien a su lado. Serena del siglo veinte conoce a Setsuna cuando Rini, su hija del futuro viaja en el tiempo para obtener el cristal de plata. Setsuna es quién ayudar a Rini y la considera como su primera amiga, debido a que Rini iba a la puerta del tiempo a escondidas a charlar con Setsuna.

Después del arco de la familia Black Moon, Setusuna aparece en Tokio del siglo veinte para ayudar a las Sailors a enfrentar a los Cazadores de la Muerte, y se une a Sailor Urano y Neptune para evitar que la Sailor de la destrucción despierte.

Físicamente es la más alta de las Sailors, su cabello es largo, negro y con pequeños destellos verdes. Su piel es apiñonada y sus ojos son de color rojo, que combina con la piedra de granate que hay en su cetro y el color de sus aretes.

Estereotipo

<p>Es la chica callada del grupo, puede llegar a ser indiferente, pero es más en pos de cumplir sus metas y objetivos.</p>	
<p>Planeta y color que representa</p> <p>Su planeta protector es Plutón.</p> <p>Negro.</p>	<p>Técnicas de combate y habilidades</p> <p>☾ Grito mortal</p> <p>☾ Manejo del tiempo</p> <p>☾ Posee el cetro de granate que también es uno de los amuletos para combatir al enviado del mal.</p>

Haruka

<p>Haruka Tenou</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p>Sailor Uranus</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Uranus, el titan el cielo, la sailor no tiene relación en sus poderes. Haruka Tenou es una chica de apariencia andrógina cuya personalidad es muy seductora. La primera vez que Serena y sus amigas la ven están muy impresionadas por su guapura (creyendo que se trata de un chico) y Haruka, básicamente coquetea con Rei, Lita, Mina y</p>
--	---

Edad: 16 en su primera aparición, 17 al final de la serie



Serena. Las chicas quedan muy impactadas al enterarse de que es una chica debido a que su corte de cabello, vestimenta y pasatiempos son típicos de un chico. Ella y Michiru pertenecen a la elite acomodada, lo que le permite tener pasatiempos como conducir coches de carreras.

Conoce a Serena y a sus amigas en el arco de los Cazadores de la Muerte, está inscrita en la escuela Mugen para investigar más de cerca a los enemigos. Como Sailor Uranos, no busca crear lazos con las otras Sailors, les comenta que tienen misiones diferentes, incluso en varias batallas dejan a las Sailors del Sistema Solar interior pelear solas contra los enemigos. Su misión es encontrar los tres talismanes para encontrar al enviado del bien y evitar que el enviado del mal despierte.

Físicamente es alta, no más alta que Setsuna, su cabello es rubio y muy corto, sus ojos son de color azul, y su piel es clara, generalmente se viste con ropa de hombre, razón por la que las chicas creen que se trata de un chico.

Estereotipo

<p>Es la chica ruda del grupo. Suele vestir y tener pasatiempos relacionados con el género masculino, por lo cual suelen confundirla con un hombre.</p> <p>Para cumplir sus objetivos, es capaz de crear sus propios planes y dejar a las demás fuera.</p>	
<p>Planeta y color que representa</p> <p>Su planeta protector es Urano, el planeta del viento.</p> <p>Azul marino</p>	<p>Técnicas de combate y habilidades</p> <p>☾ Tierra tiembla</p> <p>☾ Espada de Uranus, ¡elimina!</p>

Michiru

<p>Michiru Kaiou</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p>Sailor Neptune</p> <p>Edad: 16 en su primera aparición, 17 al final de la serie</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Neptuno, de donde obtiene su nombre y el símbolo que la identifica. Michiru Kaiou es una adolescente de la escuela Mugen, aparece junto a Haruka en el arco de los cazadores de la muerte. Es muy talentosa en las artes, sabe pintar y tocar el violín, durante el anime podemos ver varios de sus conciertos. Posee una personalidad madura, y a pesar de ser seria la mayor parte del tiempo suele hacerle bromas a Haruka.</p>
---	---



Utiliza sus encantos para obtener información, como lo hizo con Darién y con Seiya.

Es la primera de las Sailors del espacio exterior en recuperar sus recuerdos, después de hacerlo va a en busca de Haruka para despertarla y emprender la aventura en busca del enviado del bien. Conoce a Serena y a sus amigas en el centro de videojuegos, las chicas quedan impactadas por su belleza y madurez, para ellas Haruka y Michiru son la pareja perfecta. Posee uno de los tres talismanes, el Espejo de las Aguas Profundas, gracias a éste puede hacer el ataque de Reflejo submarino.

Físicamente es más alta que las Sailors del espacio interior exceptuando a Lita, quién es más alta que Michiru. Su piel es blanca, y su cabello cambia de verde a verde/azul dependiendo la temporada.

Estereotipo

Es la chica misteriosa del grupo, es muy refinada comparada con las demás chicas debido al entorno en el que se desarrolló. Es muy leal (a Haruka), y no le importa dejar de lado al grupo con tal de cumplir sus objetivos.

	<p>Planeta y color que representa</p> <p>Su planeta protector es Neptuno, el planeta de las profundidades marinas.</p> <p>Verde</p>	<p>Técnicas de combate y habilidades</p> <p>☾ Maremoto de Neptuno</p> <p>☾ Reflejo submarino</p>
--	--	---

Hotaru

<p>Hotaru Tomoe</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p>Sailor Saturn</p> <p>El enviado del mal</p> <p>Edad: 12 años, luego renace y alcanza los 8 años</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Su planeta protector es Saturno, el planeta del tiempo, no coincide porque a ella se le ve como la Sailor de la destrucción, siendo Sailor Plut la protectora del tiempo. Hotaru es una niña que asiste a la escuela Mugen. Es solitaria debido a que su mamá falleció y su papá es un científico que se la pasa experimentando y pasa muy poco tiempo con ella. Debido a su estado de salud delicado no tiene amigos, hasta que conoce a la pequeña Rini con la que entabla una gran amistad.</p> <p>Hotaru y Rini tratan de salir juntas, aunque muchas veces el estado de salud de Hotaru impide que estén mucho tiempo fuera. La realidad es que el</p>
---	--



cuerpo está tan débil por tener dos personalidades luchando dentro de él, uno es la Sailor Scout que no debe despertar y el otro es Dama 9, quien entra a su cuerpo en un accidente de laboratorio. Serena y sus amigas tratan de protegerla de las Sailors del sistema solar exterior que buscan apagar su vida para evitar la destrucción del mundo.

Físicamente es de piel blanca, cabello corto negro y ojos color morado

Estereotipo

Hotaru es la tímida del grupo, no habla mucho y no había tenido muchas amigas antes de estar con las chicas. Solo necesita el empujoncito de sus amigas para desenvolverse en las conversaciones.

Planeta y color que representa	Técnicas de combate y habilidades
<p>Su planeta protector es Saturno, el planeta del silencio.</p> <p>Morado.</p>	<p>☾ Campo de energía</p> <p>☾ Tumba del silencio, ¡destruye!</p> <p>Posee la guadaña del silencio</p>

Tabla 7 Tabla de creación propia de la descripción de las Sailors del Sistema Solar Exterior.

En la tabla anterior podemos ver que la mayoría de las Sailors de Sistema Solar Exterior son más introvertidas y hacen amigos más difícilmente que las del espacio interior, aun así, esta característica no se siente repetida debido a los demás rasgos dominantes que tiene cada una.

Entre los rasgos curiosos que podemos encontrar a las Sailors que se relacionan a sus planetas se destacan los siguientes:

Saturno es considerado el planeta del tiempo, aunque en esta historia, Sailor Plut es la encargada de proteger todo lo relacionado con el tiempo.

Sailor Urano y Sailor Neptune mantienen una relación amorosa, en la versión de Estados Unidos las presentan como primas, y lo mismo pasa en la versión hispanohablante que está basada en la versión de Estados Unidos y no en la japonesa.

Sailor Moon se creó cuando Plutón todavía era un planeta, a partir de 2006 se degradó a planeta enano.

En la tabla periódica de los elementos químicos, Uranio, Neptunio y Plutonio se encuentran juntos como elementos metálicos y radioactivos.

3.2.2.3 Familiares

Serena Tsukino cuenta con un interés amoroso a quién tiene que rescatar constantemente dentro del anime, él es la reencarnación del príncipe de la Tierra, Darién Chiba, y también podemos ver a su hija que viene del futuro a adquirir habilidades sociales y de pelea, en la siguiente tabla podemos ver su descripción y estereotipos.

Darién

	Descripción del personaje
Darién Chiba (Hispanoamérica)	Es la representación de Endimión, enamorado de la diosa griega Selene, diosa de la luna. Darién es un estudiante de universidad quien es sus primeros
Mamoru Chiba (Japón)	encuentros con Serena es un chico sarcástico que gusta de molestarla ya sea por sus calificaciones o berrinches que hace Serena, con el paso del tiempo y conociéndolo mejor, es una persona inteligente y amable, a veces es un poco paternalista con Serena cuando le pide que haga su tarea.
Tuxedo Mask	
Principe Endymion Edad: 18 años en su primera aparición 20 al final de la serie	Conoce a Serena en el primer capítulo de la serie afuera de una joyería cuando Serena tira su examen con calificación de 30 puntos y le cae a Darién en la cara, este le dice que debe estudiar más a modo burlón. Después de varios encuentros se dan cuenta de que fueron esposos en vidas pasadas y en esta reencarnación también están destinados a serlo. Su identidad secreta es Tuxedo Mask, quien en más de una ocasión es secuestrado por varias enemigas debido a que se aparte de sus planes de convertirse en las gobernadoras del planeta, también esperan que Darién se enamore de ellas.



Cabe destacar que no existe una Sailor Scout del planeta Tierra porque Darién es el protector de ésta, y no puede ser una Sailor Scout porque es hombre.

El personaje de Darién es capturado por los malos varias veces o utilizado para chantajear a Serena y que se cumplan los objetivos de los enemigos.

Físicamente, Darién es alto, de cabello corto negro, y piel blanca, le gusta mucho estudiar y hacer ejercicio.

Estereotipo

Al principio Darién es un “diablillo”, le gusta hacer enojar a Serena, independientemente de esto, también es misterioso dado que quiere descubrir la verdad de su pasado.

Con el paso de las temporadas y al convertirse en pareja de Serena, deja de lado la actitud rebelde para convertirse en alguien maduro e intelectual.

Planeta y color que representa	Técnicas de combate y habilidades
Su planeta protector es la Tierra.	☾ Lanza una rosa roja contra los enemigos

	Negro.	
Rini		
<p>Rini Tsukino (Hispanoamérica)</p> <p>Chibiusa Tsukino (Japón)</p> <p>Sailor Chibimoon</p> <p>Edad 5 o 6 años en su primera aparición y 12 a 13 años en aparición en Sailor Moon S.</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Su nombre clave es El Conejo, otorgado por la familia Black Moon, su relación lunar es con el mito náhuatl del conejo en la luna.</p> <p>Rini es una niña pequeña, hija de Serena y Darién de milenio de plata. Se comporta como una niña de 5 o 6 años, aunque en realidad el príncipe Endymion del futuro comenta que tiene 900 años, debido a que no tiene poderes no ha podido crecer.</p> <p>Conoce a Serena y a sus amigas cuando viaja al pasado para conocer a Sailor Moon y con el cristal de plata ayudar a su mamá del futuro. Rini cae en las manos de los enemigos y se convierte en Black Lady, pero con la ayuda de Serena y sus amigas logra regresar a su forma original. Después de eso regresa como Sailor Chibimoon, la cual está entrenando para convertirse en una Sailor Scout.</p> <p>Suele ser muy grosera con Serena y pelean mucho como si fueran hermanas, a pesar de que saben que son madre e hija, Serena aún tiene 15</p>	

	<p>años cuando la conoce. Es muy parecida a Serena, lleva el mismo peinado, solo que su cabello es más corto y de color rosa. Es muy alegre, y de alguna manera es más centrada que Serena debido a que tiene mejores calificaciones que ella.</p>	
	<p>Estereotipo</p> <p>Al principio, Rini es una niña muy desconfiada y le cuesta mucho trabajo hacer amigos. Con el paso del tiempo se vuelve muy amigable y tierna.</p>	
	<p>Planeta y color que representa</p> <p>Su planeta protector es la Tierra.</p> <p>Rosa.</p>	<p>Técnicas de combate y habilidades</p> <p>☾ Dulce corazón rosa, ¡ataca!</p> <p>☾ Llamado estelar</p>

3.2.2.4 Aliados

Serena y Mina tienen a dos pequeños gatos que las ayudan en sus aventuras. Al igual que Serena, ellos también tienen una hija que los visita del futuro. También existen otras Sailors que conocen a Serena y tienen objetivos distintos a ella. La siguiente tabla muestra sus descripciones y el estereotipo que cumplen en la historia.

Luna

Luna

(Hispanoamérica y
Japón)

Edad desconocida



Descripción del personaje

Luna obtiene su nombre del satélite natural de la Tierra, símbolo que es predominante en toda la serie.

Luna es una antigua habitante del milenio de plata, ella es quién le dice a Serena que es la reencarnación de Sailor Moon y que su misión es proteger al planeta de las fuerzas del mal. Se conocen un día que Serena va camino a la escuela y unos niños molestan a Luna, Serena la rescata y le quita el curita que le pusieron en su frente. En un principio su misión es encontrar a la princesa Serenity, cuando se da cuenta que es Serena su siguiente misión es ayudarla y guiarla.

Cuando Luna le confiesa a Serena su destino, esta se comporta de forma incrédula e incluso se acuesta a dormir. Luna insistente le da la pluma y hace que se convierta en Sailor Moon. Así es como Luna va descubriendo a cada una de las Sailor Scouts del sistema solar interior, las provee de la pluma que las ayuda a transformarse además de otros artefactos que les ayudan en su camino contra

<p>el mal. Luna es muy inteligente y al igual y Amy les da estrategias de ataque a las chicas.</p> <p>En general, Luna tiene un carácter amable y tranquilo, pero la actitud y berrinches de Serena la sacan de sus cabales. Es una gatita de color negro con una luna de color dorado en su frente.</p>	
<p>Estereotipo</p> <p>Luna es la guía espiritual de Serena y las demás chicas, funge como maestra y sabia, tiene conocimientos de Tokio de Cristal que las chicas necesitan para avanzar y otorga a las chicas objetivos para la batalla.</p>	
<p>Color que representa</p> <p>Negro.</p>	<p>Técnicas de combate y habilidades</p> <p>☾ Viene de un planeta en donde sus habitantes pueden tomar formas felinas</p>
<p>Artemis</p>	
<p>Artemis (Hispanoamérica y Japón)</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Obtiene su nombre de la diosa griega Artemis. Él es un gato también habitante del milenio</p>

Edad desconocida



de plata, su misión es encontrar a la princesa Serenity. Se encuentra primero con Sailor Venus, a quien le ayuda a librar otras batallas antes de encontrarse con las demás scouts.

Conoce a Serena y las demás chicas cuando ellas están luchando contra un enemigo, y están a punto de perder la batalla aparece Sailor Venus junto con Artemis para ayudarlas.

Al igual que Luna, Artemis es de gran apoyo para Sailor Venus, tanto que dicen ser los mejores amigos. También ayuda a las demás chicas con investigación y estrategias para combatir a los enemigos.

Su carácter es el de una persona amable, tranquila y madura, aunque a veces se sorprende de las cosas que hacen las chicas. Su apariencia es la de un gato blanco con una luna color dorada en su frente.

Descripción del personaje

Artemis también cumple la función de sabio y maestro dentro del grupo, es muy amigo de Mina, así que está más enfocado en ella que en las demás chicas.

	<p>Color que representa</p> <p>Blanco.</p>	<p>Técnicas de combate y habilidades</p> <p>☾ Viene de un planeta en donde sus habitantes pueden tomar formas felinas</p>
--	---	--

Diana

<p>Diana</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p>Edad desconocida</p> 	<p>Descripción del personaje</p> <p>Diana es una pequeña habitante de Tokio de Cristal del siglo XXX. Es la pequeña hija del futuro de Luna y Artemis. Al principio, Artemis se mete en muchos problemas con Luna cuando Diana se presenta como su hija, pero después de varias explicaciones Diana le dice a Luna que ella es su mamá. En el futuro, ella es muy apegada a Rini, por esta razón viaja al pasado para visitarla.</p> <p>Al haber sido criada en un reino, es muy amable, respetuosa y educada con las personas</p> <p>Su apariencia es la de una pequeña gatita de color gris/lila con una pequeña luna dorada en su frente. En su forma humana.</p> <p>Estereotipo</p>
---	---

Diana es un personaje lindo y tierno, tiene buenos modales dado que vive en el Reino de Tokio de Cristal.	
Color que representa	Técnicas de combate y habilidades
Gris	<p>☾ Viene de un planeta en donde sus habitantes pueden tomar formas felinas</p>

Chibichibi

<p>ChibiChibi</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p>Edad desconocida</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>ChibiChibi es una niña muy pequeña que un día se encuentra con Serena, al ser muy parecida a ella creen que es su otra hija del futuro, hecho descartado por Luna y Artemis quienes comentan que solo tiene una hija. Al final de la serie se dan cuenta de que se trata de la semilla estelar de Sailor Galaxia. ChibiChibi no puede hablar, dado que es muy pequeña.</p> <p>Es una niña muy pequeña de ojos azules muy grandes, cabello rosa oscuro con un peinado similar al de Serena, también lleva un uniforme de marinera y solo dice las palabras “chibi chibi”.</p>
--	---



	Estereotipo	
	Es la niña pequeña e indefensa a la que tienen que ayudar.	
	Color que representa	Técnicas de combate y habilidades
	Magenta	 Cede sus poderes a Sailor Moon para que pueda pelear contra Sailor Galaxia

Las **Sailor Starlights** son tres sailors que aparecen en la última temporada de Sailor Moon Super S. En su identidad civil, son tres chicos muy famosos que pertenecen a una boy band de nombre Three Lights, la razón de esto es para llevar su canción lo más lejos posible para que la escuche su princesa, el principal objetivo por el cual están en la Tierra.

Seiya

Seiya Kou	Descripción del personaje
(Hispanoamérica y Japón)	Seiya es un adolescente arrogante que tiene un enamoramiento con Serena. Él es líder y vocalista de Three Lights, y su objetivo principal es buscar a la princesa Kakyuu.
Sailor Star Fighter	
Edad: 16 años	Es un adolescente alto, de piel clara y cabello negro muy largo, sus ojos son de color azul y por lo



general lleva uniforme escolar o traje de color rojo cuando sale a dar conciertos.

Estereotipo

Otro de los chicos con actitud rebelde que se interesan en Serena. Al derrumbar su primera barrera Serena se da cuenta de que es un chico muy agradable y preocupado porque tienen que encontrar a su princesa.

Color que representa	Técnicas de combate y habilidades
Rojo	☾ Laser de estrella fugaz

Taiki

<p>Taiki Kou</p> <p>(Hispanoamérica y Japón)</p> <p>Sailor Star Maker</p> <p>Edad 16 años</p>	<p>Descripción del personaje</p> <p>Taiki es el más maduro de las Sailors Starlights. Solo está enfocado en dar conciertos para encontrar a la princesa Kakyuu. Tiene calificaciones muy altas por lo que en la escuela se lleva bien con Amy.</p> <p>Es un adolescente de piel blanca, cabello castaño muy largo, su color de ojos es morado y por lo general lo vemos con uniforme de la escuela o un traje amarillo cuando da conciertos.</p>
--	---



Estereotipo

Un chico intelectual e introvertido, es muy estudioso y a pesar de ser una estrella de una boy band no disfruta de la interacción con otras personas, está muy centrado encontrar a su princesa.

Color que representa	Técnicas de combate y habilidades
Azul	☾ Estrella de Sailor Maker

Yaten

Yaten Kou

(Hispanoamérica y
Japón)

Sailor Star Maker

Edad 16 años

Descripción del personaje

Yaten da la impresión de ser el más joven de los tres, a pesar de que tienen la misma edad. Yaten es el más desconfiado de los tres, en sus dos identidades, no busca aliarse con las demás ni rodearse de amigos, es una persona un tanto arrogante que oculta su verdadero ser: una persona amable. La conexión más sincera genera es con luna, y eso es porque ella es una gatita.

Es un chico de piel blanca y cabello muy largo plateado, tiene ojos verdes y no es tan alto como sus compañeros de banda. Por lo general utiliza su



uniforme de la escuela o un traje gris cuando da conciertos.

Estereotipo

Es el chico inmaduro y arrogante de la banda, muy desconfiado y solo piensa en encontrar a la princesa.

Color que representa

Gris

Técnicas de combate y habilidades

☾ Estrella de

Sailor Maker

3.2.3 Enemigos

Como todo héroe, Serena tiene varios enemigos que quieren acabar con ella por distintas razones, profundicemos un poco más en sus motivaciones.

Negaverso. Sailor Moon. Temporada 1.

Los enemigos del Negaverso están liderados por la Reina Beryl, quien vivía en la Tierra durante la era del Milenio de Plata.

Motivación

El motivo por el cual la Reina Beryl provocó una guerra entre la Tierra y el Milenio de Plata fue la envidia. Al ver que la princesa Serenity y el

Apariencia

El enemigo principal es Metalia, quien es un ente de forma redonda que parece tener venas y cuyo color cambia de colores naranjas, rojos y negros

príncipe Endymion se tenían un amor tan grande, Beryl dejó que el ente Metalia entrara a su cuerpo (para ser conocida como la Reina Metalia), y los reinos se destruyeran mutuamente.

Cuando Serena y Darién reencarnan en el siglo XX, ella también lo hace en ese mismo siglo y su misión es acabar con las reencarnaciones de sus enemigos, volviéndose a convertir en la Reina Metalia.

cuando habla. Su ayudante principal es la Reina Beryl quién físicamente tiene una cabellera larga ondulada de color rojo al igual que sus ojos, tiene unos picos que salen de sus hombros y su piel es blanca. En su vestimenta lleva un vestido azul largo escotado con unas lunas negras en sus pechos, también lleva varias joyas: aretes, collar, pulseras en brazo y muñecas, un adorno en forma de V en su frente que también tiene una joya y un cetro con una esfera negra. En maquillaje, utiliza lápiz labial de color negro y sombras de color oscuro en los ojos, éstas sombras tienen un aspecto dramático, ya que tienen formas picudas que van desde antes del lagrimal hasta el parpado. Cuando se fusionan, la piel de Beryl cambia de blanca a azul verdosa, su cabello es de color verde, peinado hacía arriba, y su vestido cambia a color rojo, ahora en lugar de tener el adorno

	<p>en forma de V en la frente, solo tiene una pequeña joya color azul oscuro en la frente.</p>
<p>Ayudantes</p> <p>Tiene 4 ayudantes: Jedite, Neflyte, Zoycite y Malachite. Su misión es recolectar energía para que la Reina Beryl pueda remitirla con Metalia. Hay mucha rivalidad entre ellos y siempre están peleando para complacer a la Reina Beryl. Todos utilizan traje, en el caso de Zoycite tienen una relación amorosa, pero al tratarse de dos hombres en el doblaje hispanoamericano le pusieron voz de mujer para no confundir a las infancias.</p>	<p>Mito en el que se basa</p> <p>De acuerdo con la mitología griega, en la Luna habitan dos diosas, una de ellas es Selene y la otra es Hécate, esta segunda ayudó a inspirar a en la creación de la reina Metalia. Se le considera como la divinidad que preside la magia y los hechizos. Está ligada al mundo de las sombras. (Grimal, 1989: 225)</p> <p>Tiene cuatro ayudantes, que están basados en los cuatro reyes celestiales protectores de los budistas que protegen los cuatro puntos cardinales.</p>



Ilustración 1 Enemigos del Negaverso recuperado el 30 de mayo 2022 de <https://www.pinterest.com.mx/pin/301600506268653868/>

Árbol de la oscuridad. Sailor Moon R. Temporada 2.1

Flotando en el universo está el árbol de la oscuridad, el cual al sentirse solo empieza a soltar semillas y convertirlas en sus “hijos” a los cuales les da amor por igual, pero ellos como hijos sin inteligencia emocional, se empiezan a pelear entre ellos, hasta que solo quedan Alan y Ann. El árbol va de planeta en planeta buscando energía para sobrevivir hasta que llegan a la Tierra, en donde Alan y Ann empiezan a buscar energía.

Motivación

Alan y Ann no comprenden los sacrificios que hacen las personas por amor, tienen mucho odio en sus

Apariencia

Alan y Ann son dos extraterrestres de piel pálida verdosa. Ann tiene el cabello rosa con dos

<p>corazones y cada uno busca quedarse con Serena y con Darién para ellos. El sentimiento predominante sigue siendo envidia.</p>	<p>mechones azules y sus ojos son de color rosa, adicionalmente tiene unas cartas que utiliza para convocar enemigos. Alan tiene el cabello azul con dos mechones rosas, y sus ojos son de color azul, adicionalmente él tiene una especie de flauta que utiliza para darle vida a las cartas de las que salen seres que los ayudan a conseguir energía. Su vestimenta es igual y solo cambia en los colores, utilizan una especie de traje muy ceñido al cuerpo que abarca desde el calzado, brazos hasta la muñeca con una joya en el pecho, el traje es rojo para Ann y azul para Alan. Ambos usan un chaleco, morado para Ann y verde para Alan, con adornos dorados.</p>
<p>Ayudantes</p> <p>Al ser un mini arco introducido por Toei Animation para darle tiempo a Naoko Takeuchi de escribir más mangas, estos enemigos no cuentan</p>	<p>Mito en el que está basados</p> <p>Alan y Ann, cuyos nombres en japones son Eirian y Ann, forman la palabra Eirien o Alien, porque vienen del espacio.</p>

con ayudantes como en las demás temporadas.



Ilustración 2 Ann y Alan recuperado el 30 de mayo 2022 de https://villains.fandom.com/wiki/Alan_and_Ann

Familia Black Moon. Sailor Moon R. Temporada 2.2

La Familia Black Moon son habitantes del planeta Nemesis que fueron desterrados por la Neo-Reina Serenity en el siglo XXX, al no querer ser purificados como todos los demás miembros de la Tierra (la purificación consiste en limpiar a los seres humanos de sus pensamientos de odio y maldad). En un intento de venganza atacan Tokio de Cristal en el siglo XXX, tratando de robar el cristal de plata, para protegerse, la Neo-Reina Serenity cae en una especie de sueño que enfrasca su reino con sus poderes y el de las 5 Sailors Scouts de sistema solar interior. Al no encontrar el cristal de plata, ellos viajan al siglo XX

para buscarlo y a su paso destruir los puntos que se volverán sedes en Tokio de cristal, para esto a la gente que visita estas sedes las vuelven más violentas y egoístas. Saben que el cristal de Plata del futuro está en manos de la pequeña Rini, y la buscan bajo el nombre clave de “El Conejo”.

Motivación	Apariencia
<p>Una de sus motivaciones principales es vengarse de la Neo.Reina Serenity. Adicionalmente, el príncipe Diamante Está enamorado de la Neo-Reina Serenity, pasa lo mismo cuando ve a Sailor Moon.</p>	<p>El enemigo principal es el Gran Sabio, a quien no podemos ver mucho ya que utiliza una capucha negra que cubre todo su cuerpo excepto sus manos que son delgadas y largas de muchos colores, y el brillo de sus ojos que es de color verde. Su ayudante principal es el príncipe Diamante, quien es un joven alto de cabello color plateado, su piel es muy pálida y sus ojos son de color morado, en su frente tiene un símbolo de medialuna hacia debajo de color negro. Viste un traje color blanco con adornos de color azul, una capa de color azul, en su ropa tiene una joya de color gris en donde normalmente iría la corbata, y dos aretes con joyas negras en sus orejas.</p>

Ayudantes	Mito en el que está basados
<p>Son los miembros de la familia Black Moon: Zafiro, Esmeralda, Rubeus, Las hermanas de la persecución y al final se les une Black Lady. Solamente el príncipe Diamante y Zafiro son hermanos, los demás son sus seguidores. Las hermanas de la persecución, Karmesite, Berjerite, Kalaberite, Petzite, son la contraparte de las Sailors Scouts del espacio interior, y poseen poderes similares, pero de alguna manera los de ellas tienen una vibra sombría y llevan ropa con escotes. De hecho, son las Sailors las que las ayudan a salir de la Familia Black Moon pidiéndole a Sailor Moon que las purifique con el cristal de plata. Black Lady es la pequeña Rini, quien al sentirse sola cae en las manos del Gran Sabio.</p>	<p>El gran sabio está basado en el mito occidental de la Parca o muerte, sus rasgos característicos son estar cubierto por un manto y tener una guadaña, en el caso del gran sabio tiene una bola de cristal.</p> <p>Los nombres de los miembros de Black Moon están basados en piedras preciosas.</p>



Figure 35 Familia Black Moon, recuperado el 30 de mayo 2022 de:

<https://www.facebook.com/SailorShippeoLunar/photos/a.2176805662571533/2985160648402693/?type=3>

Los cazadores de la muerte. Sailor Moon S. Temporada 3.

Los cazadores de la muerte son enemigos de corte científico que se apoderan de la escuela Mugen para ocultar sus fechorías. Ellos buscan los corazones puros de las personas para encontrar los talismanes, quieren darle los talismanes al enviado del mal, mientras las Sailors del sistema solar exterior quieren dárselos al enviado del bien.

Motivación

El profesor Tomoe es quién dirige a los cazadores de la muerte quiere obtener los talismanes para traer y

Apariencia

El faraón 90 es un ente parecido a Metalia, tiene una forma redonda color azul con una cara de color rojo

<p>fusionarse con el Faraón 90, quién habita en otro planeta. Todo esto para dominar el planeta Tierra.</p>	<p>(solo ojos y boca como un dibujo infantil, pero malévolo). El profesor Tomoe es un científico, lleva el pelo corto de color plateado, su piel es blanca, y como característica principal utiliza lentes, la mica del lado derecho está cubierta debido a que no puede ver con ese ojo, la cobertura tiene la figura de un ojo y una estrella de 5 picos dentro de este. Por lo regular utiliza una bata blanca debido a que siempre está investigando. Debajo lleva pantalón de vestir, una camisa gris a rayas y corbata azul.</p>
<p>Ayudantes</p> <p>Su ayudante principal es Kaolinete, quien junto con las brujas 5, quienes también experimentan a la hora de hacer sus fechorías ayudan al profesor. Kaolinete viste el escote más pronunciado de las enemigas de la serie. Este equipo de enemigos cuenta con tres integrantes de pelo rojo y largo.</p>	<p>Mito en el que están basados</p> <p>Al profesor Tomoe también se le conoce como Germatoid, este nombre contiene la palabra germa muy parecida a germen, que es como atacan estos enemigos, como no cuentan con un cuerpo propio tienen que apoderarse como gérmenes de los cuerpos de otras</p>

Dama 9 es la pequeña Hotaru, quién al no poder contra los dos entes que viven dentro de su cuerpo deja ganar a la Dama 9. Los nombres de las brujas 5 son: Eudial, Mimet, Telu, Cyprine y Ptilol, quienes utilizan las semillas del mal en las personas que no son poseedoras de los corazones que contienen los talismanes. En esta saga, las brujas 5 a pesar de ser 5 no son contrapartes de las Sailors, por lo que al ser derrotadas mueren inmediatamente.

personas para cumplir con sus cometidos.



Figure 36 Cazadores de la muerte, recuperada el 31 de mayo 2022 de https://sailormoon.fandom.com/es/wiki/Cazadores_de_la_Muerte?file=Deathbusters.officialposter.png

Circo Dead Moon. Sailor Moon Super S. Temporada 4.

El Circo Dead Moon está en busca del Cristal Dorado y a Elios quien toma la forma de un pegaso, que se esconden en los sueños de las personas.

Motivación

Están liderados por la Reina Neherenia quien busca el Cristal Dorado para mantenerse joven y bella por toda la eternidad.

Apariencia

La principal ayudante de la Reina Neherenia es Zirconia, una anciana de piel color gris, lleva un sombrero redondo color blanco con una especie líneas, casi como cuernos muy delgados saliendo de éste, lleva puesta una capa de un gris un poco más oscuro que el de su piel también utiliza una especie de báculo con un ojo de pupila roja, alas negra y fuego saliendo de la punta. La Reina Neherenia, cuando está dentro del espejo tiene una apariencia de una joven muy bella; su cabello es largo y ondulado, lo lleva peinado con dos medias colas y es de color negro, tiene un vestido largo y escotado no tan ceñido al cuerpo de color y es de color blanco con negro. Viste varias joyas, pulseras gruesas en

	<p>ambas muñecas de color dorado, un collar dorado grueso con cuatro perlas largas colgado de él, aretes con tres medias lunas, una de ellas dorada, y en su frente tiene otra joya de color negro con tres medias lunas colgando, una de ellas dorada. Su piel es muy pálida, tiene orejas grandes como de elfo, sus ojos son azul claro y sus pupilas son alargadas como las de los gatos. Sus ojos están delineados con la forma de ojo de gato y utiliza labial de color rojo.</p>
<p>Ayudantes</p> <p>Tiene varios ayudantes, los primeros en aparecer son el trio amazonas: Ojo de pez, Ojo de águila y Ojo de tigre. Antes de ser sus ayudantes eran animales reales que fueron transformados para ayudarla. Ojo de pez es un personaje masculino andrógino, en algunas escenas aparece utilizando ropa de mujer y coqueteando con chicos, en el doblaje hispanoamericano le pusieron voz de</p>	<p>Mito en el que están basados</p> <p>La Reina Neheredia tiene una gran similitud con la Reina malvada del cuento de Blancanieves de los hermanos Grimm. Comparten las siguientes similitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son reinas - Son vanidosas - Tienen un espejo - En su verdadera identidad son ancianas

mujer para evitar referencias homosexuales. Las siguientes ayudantes son el cuarteto amazonas, cuatro chicas que parecen tener la misma edad de Rini, su ropa es muy parecida a los trajes de baño, sus peinados son irreales de formas redondas, picos y formas alargadas. Una de ellas también tiene el cabello de color rojo.



Figure 37 Circo Dead Moon recuperado el 1 de junio de 2022 de <https://www.pinterest.com.mx/pin/483151866255804569/>

Shadow Galactica. Sailor Moon Stars. Temporada 5.

Sailor Galaxia, acompañada de otras Sailors quieren obtener todas las semillas estelares de los seres de la Tierra (como lo han hecho con otros planetas) para tener el control total.

Motivación

Sailor Galaxia es la más poderosa de todas las Sailors del universo, su lucha es contra el Caos, cuando este se apodera de su cuerpo (no sin antes liberar su semilla estelar), ella comienza a buscar todas las semillas estelares posibles para tener el control total del universo.

Apariencia

Sailor Galaxia tiene una apariencia muy similar a la de una guerrera amazona. Su piel es blanca, tiene el cabello rubio y amarrado de una forma que parece tener una corona en su cabeza, sus ojos son de color amarillo muy claro y lleva sombras de color morado. Su traje/armadura podría fácilmente confundirse con una de las armaduras doradas de los caballeros del zodiaco, se trata de un traje de marinera (parecido al de las sailors) de color dorado, parece ser lleva una falda tableada, una blusa sin mangas con una joya de color rojo al centro de su pecho, las hombreras tienen una forma alargada y muy triangular, también hay joyas rojas en las puntas, en su cabeza lleva un adorno similar al de los egipcios

	<p>que también está adornado con joyas de color rojo. También lleva un par de brazaletes anchos y dorados en las muñecas con una joya de color verde en el centro, que son la fuente de su poder. Cuando Chaos se apodera de ella, su indumentaria cambia a color negro, su cabello a color rojo y le salen alas negras de la espalda.</p>
<p>Ayudantes</p> <p>Sus ayudantes son Sailors de planetas que ha conquistado: Sailor Iron Mouse, Sailor Aluminum Siren, Sailor Lead Crow, Sailor. Todas ellas con brazaletes en las muñecas que son la fuente de su poder.</p>	<p>Mito en el que están basados</p> <p>Tiene muchas similitudes con la Reina Beryl, ya que ambas son muy estrictas con sus ayudantes y no dudan a deshacerse de ellos cuando les fallan. Ambas están poseídas por un ser maligno. Ambas lograron acabar con las Sailor Scouts y fueron derrotadas por Serena con el poder que le brindaron sus amigas en espíritu.</p>



Figure 38 Shadow Galactica, recuperado el 1 de junio de 2022 de <https://www.pinterest.de/pin/527061962641929273/>

Revisando la información de la tabla, Sailor Moon actúa de manera bondadosa con gran parte de los enemigos para ayudarlos exceptuando a Brujas 5, quienes a diferencia de los otros ayudantes quienes fueron manipulados o engañados por un ente mayor, ellas desde el principio ya eran malas, por lo cual murieron y no obtuvieron redención.

Haciendo referencia a los ayudantes de la Reina Beryl, en la versión del anime no fue incluido, pero eran los ayudantes del príncipe Endymion, en el manga y la versión de Sailor Moon Crystal obtienen redención, al igual que los demás ayudantes de las otras temporadas.

De acuerdo con las imágenes expuestas en la tabla, se puede ver que la indumentaria que llevan las enemigas es distinta a las de las Sailors ya que cuenta con más escotes, muestran el estómago, y la espalda.

3.3 ¿Relleno o aportes a la historia? Etapas del anime Sailor Moon en la función del mito del héroe

A lo largo de esta investigación se han narrado las aventuras de Sailor Moon y descrito a los personajes de la historia, en este se va a hacer la relación con el mito del héroe. El anime de Sailor Moon consta de 5 temporadas en donde podemos encontrar las fases del mito del héroe en donde el protagonista emprende su viaje simbólico de transformación, una serie de retos que ayudan en su crecimiento personal porque en cada etapa se enfrenta a su mismo aumentando sus límites y sacando fuerza de su interior.

a) *Separación.*

Todo comienza con la ruptura del estatus quo de Serena cuando va de camino a la escuela y se encuentra con Luna, a quien salva de unos niños pequeños, más tarde Luna le comenta que ella es la Sailor Scout que va a salvar al mundo, a lo que Serena la mira incrédula y cree que es un sueño, porque como una adolescente va a poder realizar esa tarea, Luna le entrega un broche con el prisma lunar que le va a permitir transformarse en Sailor Moon. Serena se encuentra muy sorprendida por su transformación a esta guerrera que tiene que luchar contra las fuerzas que están atacando a la Tierra, en ese momento escucha la voz de su amiga Molly su amiga cercana, quién se encuentra en problemas. Cuando Luna le dice que tiene que ayudarla Serena se sorprende aún más, al llegar al lugar, Morgana, quién es el enemigo empieza

a atacar a Serena y pone a varias de las personas bajo un hechizo por lo cual comienzan a atacarla, Serena entra en pánico, y se raspa la rodilla, asustada comienza a decir que no quiere tomar esa responsabilidad porque no le gustan las peleas y es pacifista, incluso dice que prefiere regresar a casa a hacer tarea (cosa que Serena odia). En ese momento llega Tuxedo Mask a decirle que no va a lograr nada si se la pasa lloriqueando, con indicaciones de Luna logra derrotar a Morgana, salvar a su amiga Molly y a las demás personas que se encuentran en el lugar.

Fase 1 Separación	
La llamada a la aventura	Sucede cuando Luna aparece frente a Serena y le dice que ella es una Sailor Scout que debe proteger a la Tierra de las fuerzas malignas.
La negativa a la llamada	<p>Serena incrédula de las palabras de Luna prefiere fingir que duerme e ignora las palabras de Luna. Más adelante, Serena muy asustada por el peligro sigue diciendo que no quiere pelear.</p> <p>Más adelante en el anime, hay muchas ocasiones en las que Serena expresa que le gustaría ser una adolescente normal.</p>
La ayuda sobrenatural	Luna le da el broche con el prisma lunar a Serena, además durante la pelea le dice cómo utilizar la Tiara Lunar.
El cruce del primer umbral	Serena se transforma y va a enfrentar a Morgana.

El vientre de la ballena	Serena se da cuenta de que sus seres queridos también pueden resultar dañados.
--------------------------	--

b) Pruebas de la iniciación

En cada capítulo Serena enfrenta a un nuevo enemigo menor, conforme más enemigos menores derrote ella, más se acerca a los jefes finales, esto depende de cuántos ayudantes tenga el líder malvado. Serena, como toda adolescente, tiene muchos deseos y sueños banales normales de una niña de su edad y la mayor parte del tiempo desea volver a ser una adolescente común, pero sus amigas y aliados en el camino la van ayudando a convertirse en la Neo-Reina Serenity y traer paz al mundo, incluso en varias visiones llega a hablar con su madre (de su vida anterior) la Reina Serenity quien la provee de artefactos para luchar contra el mal y consejos para su aventura, todo para traer paz a la Tierra. Entre los artefactos que va obteniendo están: el cetro lunar, el báculo lunar, el cetro espiral del corazón lunar, la copa lunar, el caleidoscopio lunar, y la tiara eterna, cada uno con una nueva transformación y un broche diferente. Cuando llega a enfrentar a los líderes malignos de cada temporada siempre vemos un gesto de empatía de parte de Serena en donde intenta ayudarlos y curarlos, incluso cuando ellos la están atacando con todas sus fuerzas, varias veces para derrotarlos, Sailor Moon recibe el poder de sus amigas, o la ayuda de Darién, o ella misma sobrepasa los límites de sus poderes para acabar con el mal y regresar todo al estatus quo inicial.

Fase 2 | Pruebas de la iniciación

<p>El encuentro con la diosa</p>	<p>Aunque no es tan claro como en los shonen donde el protagonista repite constantemente su objetivo, Serena emprende este viaje para convertirse en la Neo-Reina Serenity y darle paz al mundo.</p> <p>Lo que la protagonista repite de forma constante es su deseo de ayudar a los demás y buscar el bien para todos.</p>
<p>La mujer como tentación</p>	<p>El anhelo que varias veces expresa Serena durante la serie es que le gustaría volver a su vida de adolescente con responsabilidades que igual y no haría si no fuera una heroína, pero al menos no afectarían a nadie más que a ella.</p> <p>En una de las escenas más dramáticas del anime, en la pelea final con la Reina Metalia, después de que Sailor Moon sacrifica su vida para liberar el poder del cristal de plata y lanzar una poderosa curación lunar, se le escucha decir el siguiente monologo: Cuando me levanto en la mañana veo como el viento mueve las cortinas blancas como la nieve, el reloj cucú suena para decirme que ya son las 7 y entonces mamá grita “¡Ya levántate!, llegarás tarde a la escuela”, le contesto a medio dormir “por favor, déjame dormir tres minutos más”. Todos los días llego tarde a la escuela y la maestra me hace estar parada en el pasillo, también saco malas calificaciones en</p>

	<p>los exámenes. Después de clases, comemos hot cakes, y quedamos fascinadas con los vestidos de fiesta que están en los aparadores de las grandes tiendas, me encantaría volver a tener una vida así.</p>
<p>La reconciliación con el padre</p>	<p>Sailor Moon tiene varios enfrentamientos en donde comprende a sus enemigos antes de atacarlos o confrontarlos, entre los más destacados están:</p> <p>Reina Metalia: Sailor Moon, con la ayuda de sus amigas, utiliza la curación lunar para que Metalia no destruya el planeta</p> <p>Anna y Alan: Sailor Moon y Darién se protegen mutuamente de los ataques, Alan y Ann se molestan al ver su amor ser tan fuerte. El caballero de la Luna aparece y los invita a abrir sus corazones antes de pelear unos contra otros, Ann lo ataca y de pasó lastima al árbol de la oscuridad, el cual le regresa el golpe lastimando a Alan, al ver una segunda embestida Ann se interpone, como lo hizo Sailor Moon con Darién, quedando gravemente herida, esta acción hace que ambos se confiesen el fuerte amor que se tienen el uno al otro. El árbol comienza a hablar y contar que se tuvo que volver mala para que Alan y Ann comprendieran que el verdadero amor implica cuidarse el uno al otro y le pide a Sailor Moon que con el poder del Halo de la princesa los purifique. El árbol</p>

desaparece dejando un pequeño retoño, el cual Alan y Anna prometen cuidar con su amor.

Familia Black Moon: Sailor Moon se convierte en la Neo-Reina Serenity y junto con Darién hablan con Black Lady, quién está siendo manipulada por el gran sabio, repitiendo para sí misma “Nací sola y moriré sola en la oscuridad de las tinieblas” Ambos le hacen ver con el poder del cristal de plata, que todos pasamos momentos de soledad, pero debemos aprender a superarlos y saber que dentro de nuestros corazones podemos seguir adelante.

Cazadores de la muerte: Cuando Sailor Saturn despierta y le dice a Sailor Moon que tiene que sacrificar su vida para salvar al planeta Tierra, Sailor Moon arriesga su vida yendo detrás de ella para traerla de vuelta en forma de bebé.

Circo Dead Moon: La Reina Neherenia, tiene al planeta Tierra bajo su hechizo y le cuenta a Serena que se ha encontrado sola mucho tiempo, para después tratar de matarla. Serena, la ve con infinita compasión y le comenta que entiende su tristeza, ya que si ella fuera la que hubiera estado sola tanto tiempo se sentiría muy mal. Darién y las demás Sailor Scouts rompen el hechizo bajo el que se encuentran, y le demuestran empatía a la Reina Neherenia, ella en su confusión los ataca, pero con el

	<p>poder del amor logran que ella recuerde el verdadero deseo que tuvo cuando era niña, que era tener un amigo con quien hablar.</p> <p>Shadow Galáctica: Sailor Moon se da cuenta de que el mal que causa Sailor Galaxia es porque Caos se apoderó de su cuerpo, decide no pelear contra ella sino ayudarla con el poder de su luz.</p>
Apoteosis	<p>En todos estos enfrentamientos podemos ver a Sailor Moon pasar por la etapa de apoteosis.</p> <p>Reina Metalia: Cuando Sailor Moon sacrifica su vida con tal de salvar a la Tierra y a sus seres queridos.</p> <p>Alan y Ann: Cuando Sailor Moon recibe todos los ataques de Alan y Ann para proteger a Darién.</p> <p>Familia Black Moon: Cuando Sailor Moon y Darién reciben los ataques de Black Lady sin atacarla.</p> <p>Circo Dead Moon: Cuando Serena es ahorcada por la Reina Neherenia, y ella solo la escucha con compasión y empatía.</p> <p>Shadow Galáctica: Cuando Sailor Moon se da cuenta de que Sailor Galaxia está siendo manipulada por Caos y decide no atacarla, recibiendo mucho daño.</p>
La última gracia	<p>En la última pelea de cada temporada, no se ve que Sailor Moon reciba este elixir o don, al menos no de forma explícita, sino más simbólica.</p>

Reina Metalia: Cuando Sailor Moon se sacrifica aprende a tener más empatía por la humanidad para salvarla, la Tierra y sus habitantes olvidan todo lo que pasó. Hay un reinicio inexplicable con el sacrificio.

Alan y Ann: Sailor Moon realiza la curación lunar al árbol de la oscuridad, aquí vemos que sus ganas de ayudar, aunque sean enemigos van creciendo, el árbol deja un retoño, Alan y Ann se llevan el retoño a otro planeta.

Familia Black Moon: Cuando Rini y Sailor Moon derrotan al Gran Sabio, ahora una Serena un poco más experimentada es quien da el ejemplo de empatía a Rini, y la base de Black Moon desaparece sola.

Cazadores de la muerte: Después del sacrificio de Sailor Saturn para derrotar al Faraón 90, Serena se sacrifica para traer a Hotaru de vuelta en forma de bebé, aquí podemos ver que está dispuesta a arriesgar su vida por proteger a la Tierra.

Circo Dead Moon: Después de ayudar a la Reina Neherenia, podemos ver a una Serena muy distinta de las primeras temporadas, ya más madura y con mucho conocimiento y ganas de ayudar.

Shadow Galáctica: Al liberar a Sailor Galaxia de Caos, se liberan las semillas estelares de las personas y todo regresa a la normalidad.

c) **Regreso y reintegración**

Algunas de las fases del camino del héroe suelen ser simbólicas, en el caso del anime de Sailor Moon se pueden ver más simbolismos en esta etapa debido a que la parte final de la aventura en las temporadas de Sailor Moon suele ser muy corta, mientras otros animes suelen dedicar un par de capítulos a modo de prologo, en Sailor Moon le suelen dedicar un par de minutos. Los finales de cada temporada son los siguientes: En la pelea con la Reina Beryl fue en el polo norte y no hay una explicación para el regreso de las chicas, y reviven en sus vidas normales sin saber qué les pasó. En la pelea con Alan y Ann, las chicas están felices de que Darién recuperó la memoria y ahora está con Serena, no hay más contexto de su regreso a la normalidad. En la pelea contra la familia Black Moon termina después de derrotar al Gran Sabio, no se sabe cómo regresan a la Tierra de la otra dimensión en la que se encontraban, después despiden a Rini quien va a volver al futuro. La pelea contra los Cazadores de la Muerte acaba con Sailor Moon peleando contra Sailor Uranus y Neptune para demostrarles que ella, a pesar de las decisiones que toma en contra de la violencia, puede ser una buena candidata a ser la princesa y próxima Neo-Reina Serenity. La pelea contra el Circo Black Moon termina con la presentación de la nueva enemiga que es Sailor Galaxia. Y la pelea contra Sailor Galaxia termina con Serena y Darién viendo a la luna.

Fase 3 Regreso y reintegración	
La negativa al regreso	En el caso de Sailor Moon, no siempre buscaba la última gracia tangible, sino trataba desesperadamente de regresar a la Tierra a su estatus quo original, ella logra derrotar al mal y su empatía por los demás seres

	<p>humanos va aumentando. Un ejemplo de esto es en la última batalla de la primera temporada, pide al espíritu de sus amigas que la ayuden a ver a los seres humanos como ellas lo hacen para que le den más ganas de ayudarlos.</p>
La huida mágica	<p>Después de pasar la gran prueba, solo en la temporada de Sailor Moon S, vemos a Sailor Moon tener problemas en su regreso, después de rescatar a Hotaru, Sailor Uranus y Sairlo Neptune pelean contra Sailor Moon, complicando su regreso al status quo.</p>
El rescate del mundo exterior	<p>No es claro si obtiene ayuda del mundo exterior para regresar, por ejemplo, cuando Sailor Moon y sus amigos están en otra dimensión luchando contra el Gran Sabio, no se sabe cómo regresan, pero siempre regresan al mundo al que pertenecen.</p>
El cruce del umbral del regreso	<p>El cruce del umbral de regreso se va notando progresivamente. Cada que Serena regresa de una pelea se vuelve una persona más madura.</p>
La posesión de los dos mundos	<p>A medida que va creciendo y madurando, va aceptando más su destino de convertirse un día en la Neo-Reina Serenity.</p>
Libertad para vivir	<p>En la escena final del anime, Serena y Darién están mirando la Luna y disfrutando de su momento de paz y tranquilidad, sabiendo lo que les depara el futuro.</p>

A lo largo de la investigación se detalló la importancia del cumplimiento de Sailor Moon dentro del mito del héroe, como vimos en las tablas anteriores, Serena pasa por todas las fases y etapas del mito del héroe, en algunas no vemos de golpe la progresión, pero podemos verlas conforme van pasando las temporadas. También podemos ver que algunas fases son más simbólicas y retratan un cambio de pensamiento en la protagonista, y es este mismo pensamiento el que le ayuda a mantener el status quo y no un objeto mágico tangible como se podría esperar, ya que cada vez que necesita tener más fuerza se le da una joya, al final, la gracia última que siempre necesito fue aprender a tener más confianza en ella misma y a sentir empatía por los demás, una carga más sentimental que de fuerza.

3.4 Los 90 vs 2014

Durante la década de 2010 en adelante, vimos recreadas muchas experiencias de productos audiovisuales del pasado en donde el público conecta a través de la añoranza, no solo enamorando a quienes lo vivieron sino también a los nuevos espectadores. Tal es el caso de Sailor Moon, de Toei Animation, que para celebrar sus 20 años de lanzamiento decidieron hacer una nueva versión más apegada al manga. Los siguientes apartados detallaran su éxito y diferencias con la versión de la serie de los 90.

3.4.1 Sailor Moon, 20 años después. Mercado de la nostalgia

Cuando Toei Animation decidió estrenar Sailor Moon Crystal, al parecer hubo una confusión con Sailor Moon de los 90 ya que las personas creyeron que era una continuación de la serie original de acuerdo con el medio códigoespagueti.com

"Desde hace tiempo existe entre los fans la confusión con respecto a la naturaleza de Sailor Moon Crystal, quiénes se preguntan si se trata de una

secuela o una remasterización del anime que adaptó el manga de Naoko Takeuchi”. (Zamora, 2021)

Se trata de un reinicio más apegado a la versión del manga de Naoko Takeuchi, la cual, como comentan coloquialmente los gustosos de los animes “tiene menos relleno”, ideal para las nuevas generaciones que nacieron en un contexto tecnológico más socializado y están acostumbrados a tener la información en la palma de su mano sin esperar como les pasó a los consumidores más añejos.

Entre otros tropiezos que tuvo Sailor Moon Crystal fue la nueva animación y la calidad de esta. Muchos no disfrutaron de una Usagi más estilizada y delgada, a pesar de todo, la calidad de la animación fue la que se llevó toda la conversación siendo objeto de memes y burlas por todo el internet.



Ilustración 3 Error de animación en el opening de Sailor Moon Crystal.

Este conjunto de dibujos desproporcionados fueron corregidos en la versión Blu Ray, la cual está actualmente en Netflix. No es la primera vez que vemos que las

compañías animadoras hacen esto, lo mismo le pasó a Dragon Ball Super, cuya animación también fue tema de conversación.



Ilustración 4 Imagen extraída de Dragon Ball Super el 20 de julio, 2022 desde <https://marcianosmx.com/los-horribles-dibujos-animados-de-dragon-ball-super/>

En esta versión Crystal, la serie cuenta con colores más vibrantes, juegos de sombras más marcados y CGI combinado con la animación 2D.



Ilustración 5 Imagen comparativa de Sailor Moon Crystal y la corrección de la animación en el Blu Ray.

A pesar de los errores que pueda llegar a tener, el estreno de Sailor Moon Crystal fue todo un éxito “de acuerdo con el reporte de Nico Nico, el primer capítulo tuvo un millón de reproducciones en tan sólo dos días (del 5 al 7 de julio), además de tener más de 200 mil comentarios al respecto, la gran mayoría positivos” (López, 2014) demostrando que el mercado de la nostalgia es y seguirá siendo prolífico y victorioso.

Sailor Moon no solo ha sabido posicionarse en reversiones de la serie de los 90, sino que también ha tenido impacto en el mundo de la moda. En un principio Naoko Takeuchi inspiraba la indumentaria de sus dibujos en vestidos de diseñador. Como en los siguientes ejemplos:



Ilustración 6 Vestido Black Lady inspirado en una campaña de Yves Saint Laurent, el 8 de agosto de 2022 desde https://www.instagram.com/p/CByZjHVF33A/?utm_source=ig_web_copy_link



Ilustración 7 Vestido Princess Serenity inspirado en una campaña de Dior, el 8 de agosto 2022 desde https://www.instagram.com/p/CByZiHVF33A/?utm_source=ig_web_copy_link

Con el impacto y la popularidad de Sailor Moon ahora son las marcas las que utilizan referencias de la serie para sacar colecciones:



Ilustración 8 Botas Jimmy Choo, colección Sailor Moon, el 8 de agosto de 2022, desde <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/botas-de-sailor-moon-de-jimmy-choo-valen-mas-de-un-millon-de-yenes/>



Ilustración 9 Tenis Vans Sailor Moon, el 8 de agosto de 2022, desde <https://www.informador.mx/estilo/Nueva-coleccion-de-Pretty-Guardian-Sailor-Moon--20220628-0153.html>

La serie es tan icónica que también se han hecho cameos o guiños en otras series como: Los Simpson, Robot Chicken, Hora de Aventura, Steven Universe, el Increíble Mundo de Gumball, Teen Titans,

3.4.2 Diferencias entre Sailor Moon y Sailor Moon Crystal

Aunque los dos animes están basados en el mismo manga, Sailor Moon de los 90 se creaba cuando el manga todavía estaba siendo desarrollado por Naoko Takeuchi, por lo que la historia fue extendida para darle tiempo a la mangaka de desarrollar su idea. El anime de Sailor Moon Crystal se creó cuando el manga ya había terminado, por lo que no tuvieron que extenderlo innecesariamente. Siendo Sailor Moon Crystal el más apegado al manga, las diferencias más importantes que podemos ver son las siguientes:

- **Personajes.** En Sailor Moon Crystal, los nombres de los personajes no fueron tropicalizados como en la versión de los 90, se mantuvieron los nombres

japoneses, por lo que Serena aquí se llama Usagi y Darién es Mamoru. Lo mismo pasa con otros personajes secundarios como Molly y Kevin.

- **Darién.** En el anime de los 90, Darién es un estudiante de universidad, en el manga es un estudiante de preparatoria de 16 años al igual que en la versión de Sailor Moon Crystal.

Su personalidad es distinta en Crystal, ya no suele ser molesto con Serena ni mostrarse con actitud de chico malo, es un chico más maduro a pesar de ser más joven que la versión de los 90.

- **Tuxedo Mask.** En la versión de los 90 el único poder que tiene es el de lanzar una rosa roja para detener a los enemigos. En la versión de Sailor Moon Crystal, tiene un poder llamado Tuxedo La Smoking Bomba.
- **Sailor Scouts.** En Crystal pueden volar, algo que en la serie de los 90 no sucede.
- **Tono.** La serie de los 90 era muy divertida y llena de chistes. Sailor Moon Crystal al ser más corta se ahorra los chistes, al menos las primeras dos temporadas. Los personajes son más serios, vemos menos adolescentes haciendo rabietas y más chicas dispuestas a luchar.

Arco Negaverso | 46 episodios Sailor Moon | 13 episodios en Crystal

- **Cuatro reyes celestiales.** En la versión de los 90 no se dio explicación sobre ellos. En el manga y la versión Crystal, ellos son los 4 reyes celestiales que estaban al servicio del príncipe Endymion, y también tenían un lazo amoroso con las Sailor Scouts del sistema solar interior.

Jadeite y Sailor Mars

Neflyte y Sailor Jupiter

Zoycite y Sailor Mercury

Kunzite y Sailor Venus

Cuando renacieron fueron capturados por la reina Beryl la cual los hechizo para que siguieran sus órdenes.

En Sailor Moon, conforme los 4 enemigos van fallando, la Reina Beryl se deshace de ellos, en Crystal no mueren hasta que recuperan sus recuerdos del pasado.

- **Arco de los cristales arcoíris.** En Crystal no existen los cristales arcoíris, Mamoru busca el cristal de plata para recuperar sus recuerdos no los cristales arcoíris.
- **Rei y Darién.** Ellos tienen una breve relación hasta que Darién recupera sus recuerdos y se da cuenta que su destino es estar con Serena. En Crystal este hecho no sucede.
- **Neflyte.** En la versión de los 90 tiene una relación amorosa con Molly, esto no sucede en la versión de Sailor Moon Crystal.
- **Zoisite y Malachite.** En la versión de los 90 tienen una relación, en Crystal este detalle desaparece.
- **Sailor V.** Cuando aparece en Crystal dice que ella es la princesa de la luna, para proteger a Usagi, posteriormente les confiesa que la verdadera princesa es Usagi. En Sailor Moon, no saben quién es la princesa hasta que despierta cuando Malachite ataca a Serena y Darién, allí es cuando Serena despierta su poder como princesa de la luna.

- **Metalia.** En Crystal, el ente Metalia no absorbe a la Reina Beryl, por lo que no hay Reina Metalia.
- **Reinicio.** El reinicio que ocurre al final de la primera temporada de Sailor Moon donde todas olvidan sus pasados no sucede en Crystal.

Arco Árbol de la oscuridad | 13 capítulos R | 0 en Crystal

- Este arco no sucede ni en el Sailor Moon Crystal ni en el manga debido a que fueron capítulos agregados por Toei Animation para darle tiempo a Naoko Takeuchi de continuar su historia.

Arco Familia Black Moon | 29 capítulos en R | 13 en Crystal

- **Rini / Chibiusa.** En Sailor Moon R, Rini es una niña muy malcriada, en Crystal es una niña buscando ayuda, pero a su vez desconfía de las personas, su actitud es más para protegerse a sí misma.
- **Familia Black Moon.** En Sailor Moon R, la Neo-Reina Serenity del siglo veinte purifica a los habitantes de Tokio para que reine la paz, algunos habitantes deciden no ser purificados y se van al planeta Némesis a planificar su venganza. En Crystal, la Neo-Reina Serenity no purifica a los habitantes, con su reinado la Tierra es un lugar más próspero y con el poder del cristal de plata les otorga longevidad a los habitantes, un grupo de personas se rebelan contra la Neo-Reina Serenity y se unen al Gran Sabio.
- **Báculo lunar.** En Sailor Moon R, el báculo lunar es otorgado por la Reina Serenity. En Crystal el báculo aparece cuando Sailor Moon y Tuxedo Mask unen sus fuerzas.

- **Relación de Serena y Darién.** En Sailor Moon R, una voz le dice a Darién que debe de terminar su relación con Serena sino el mundo se va a acabar, él decide hacerle caso. En Crystal, aunque Usagi está muy celosa de Chibiusa, y Mamoru tiene ciertas visiones, no termina su relación.
- **Sailor Plut.** En este arco conocemos a Sailor Plut, quien es muy reservada, en Crystal podemos ver que está enamorada del Rey Endymion, quien no le hace caso porque a su vez está enamorado de la Neo-Reina Serenity.

También en Crystal, sacrifica su vida para ayudar a Sailor Moon, en el primer anime este hecho no sucede.
- **Hermanas de la persecución.** En Crystal, las hermanas de la persecución son asesinadas por Sailor Moon con la curación lunar después de pelear con la Sailor que es su contraparte. En Sailor Moon R, que tiene muchos más capítulos, podemos ver el desarrollo de estos cuatro personajes, se dan cuenta que los humanos no son tan malos como creen y su corazón cambia, por lo que Sailor Moon les aplica la curación lunar y viven felices.
- **Secuestro de las Sailor Scout.** En Crystal, cuando las Sailors se enfrentan a las hermanas de la persecución, son secuestradas una a una por Rubeus. Hecho que no sucede en Sailor Moon R.
- **Escape de Serena.** El príncipe Diamante está muy enamorado de Serena y decide secuestrarla, en Sailor Moon R, Serena logra escapar cuando Esmeralda, quién está celosa de Serena al ver que el príncipe Diamante la prefiere, laza su ataque dejando salir a Serena. En Crystal, Usagi logra salir utilizando su valentía

y confianza propia, también recibe ayuda de su yo del futuro quién la ayuda a transformarse, liberando a las Scouts que habían sido secuestradas por Rubeus.

- **Black Lady.** En Sailor Moon R, el gran sabio manipula los recuerdos de Rini para convertirla en Black Lady, con su poder maligno ataca a Darién y a las demás Sailor Scouts, para regresarla a la normalidad Serena y Darién la convence de que es amada y que lo demás fue un engaño del Gran Sabio. En Crystal, el gran sabio se aprovecha de los sentimientos de culpa de Chibiusa, ya que, al tomar el cristal de plata, Tokio de Cristal fue atacado y la transforma en Black Lady, aquí en lugar de atacar a Darién lo hipnotiza y lo hace su amante, para regresarla a normalidad interviene la muerte de Sailor Plut, quién sacrifica su vida manipulando el tiempo para que el príncipe Diamante no utilice los dos cristales de plata, al ver esto Black Lady rompe en lágrimas ya que Sailor Plut era su gran amiga, lo cual rompe el hechizo bajo el que se encontraba y se transforma en Sailor Chibimoon con su propio cristal de plata.

Arco Cazadores de la muerte | 37 capítulos en S | 13 en Crystal

- **Pasado de las Sailors de espacio exterior.** En la explicación del pasado de las Sailors del sistema solar exterior, se dice que cada una estaba resguardando su planeta cuando el milenio de plata cayó, por el primer ataque de la Reina Beryl, para impedir que el poder de la Reina Beryl avanzara y todas pudieran resucitar en el siglo XX, Sailor Saturn utilizó su poder de destrucción para acabar con lo que quedaba del milenio de plata y de esta forma todas pudieran resucitar. En la serie de los 90, solo explican que Sailor Saturn tiene ese poder sin la explicación de su pasado.

En actitud también cambian mucho, Sailor Uranus y Neptune siempre fueron muy groseras con las demás Sailors Scouts sin darles explicación de lo que están haciendo y aunque saben que Sailor Moon es la princesa no se acoplan a los objetivos de las demás.

En Crystal, cuando descubren que Sailor Moon es la princesa hacen una reverencia y le piden muchas disculpas diciéndole que lo hicieron por su bien, no aceptan la ayuda de Sailor Moon para no arriesgarla.

- **Sailor Chibi Moon.** Es más fuerte en Crystal que en Sailor Moon S.
- **Haruka.** Uno de los personajes más coquetos de la serie logra robarle un beso a Usagi en la versión Crystal, hecho que no pasa en la primera versión que tenía más censura.
- **Talismanes.** Mientras en Sailor Moon S están en busca de los talismanes, en Crystal Sailor Uranus y Neptune ya tienen los talismanes en su poder.
- **Sailor Plut.** En Sailor Moon S, Sailor Plut sacrifica su vida para ayudar a Uranus y Neptune, en Crystal no sucede, llega hasta la pelea final y ayuda a Saturn a destruir a Faraón 90.
- **Pelea contra Faraón 90.** En Sailor Moon S, Hotaru logra ganarle a Dama 9 y se transforma en Sailor Saturn, le dice a Serena que todo está acabado y se lanza a la otra dimensión para sacrificar su vida y derrotar al Faraón 90, Sailor Moon logra transformarse con lo último de sus fuerzas y va a la otra dimensión detrás de Sailor Saturn, en donde se desarrolla una pelea mística que no vemos, al final regresa con una pequeña bebé Hotaru que es cuidada por el profesor Tomoe.

En Crystal, Sailor Moon se lanza al Faraón 90 con la copa lunar y el cristal de plata debilitando a Faraón 90, en ese momento aparece Sailor Saturn asustando a todos porque es la Sailor de la destrucción, pero ella les dice gracias a Sailor Moon podrá acabar con el Faraón 90 sin destruir el planeta, también le dice a Sailor Moon que el final siempre origina esperanza y renacimiento, posteriormente procede a sacrificar su vida y con ayuda de Plut manda a Faraón 90 a otra dimensión. Después de eso cae una pequeña luz que ayuda a Sailor Moon a reconstruir la ciudad, y luego de un destello del cielo aparece Hotaru reencarnada en un pequeño bebé que va a ser cuidada por la Sailor Scout del espacio exterior.

Arco Circo Black Moon | 38 capítulos en Super S | 2 películas en Sailor Moon Eternal

- **Avance escolar.** En Eternal las chicas ya están en la preparatoria, en Super S, las chicas están en su último año de secundaria estudiando arduamente para entrar a la preparatoria.
- **El pegaso.** En Super S, el pegaso solo se muestra con Rini, en Eternal el pegaso puede ser visto por Usagi, Mamoru y Chibiusa.
- **Trio Amazonas.** En Eternal ellos están conscientes de que son animales convertidos en humanos, en Super S, no recuerdan haber sido transformados en personas. En Eternal el trio Amazonas muere a manos de las Sailor Scouts, y no se convierten en humanos como en Super S.
- **Actualizaciones de poder.** En Super S, Eliot o pegaso es quién le brinda sus poderes a Sailor Moon, Rini y las demás Sailor Scouts. En Eternal, ellas mismas

obtienen estos aumentos de nivel creyendo en sí mismas sin rendirse, o en el caso de Minako la ayuda viene de su mejor amigo Artemis.

- **Cuarteto Amazonas.** En Super S tienen unas personalidades muy mimadas y maleducadas. Este cuarteto de chicas traviesas son las que despiertan a la Reina Neherenia quien les otorga los poderes, conforme avanza la serie traicionan a Neherenia y ayudan a las Sailor, al final no terminan siendo amigas como tal, pero se cuestionan si deben continuar por el camino de la maldad. En Eternal, su personalidad no es tan fastidiosa como en Super S, además, es la Reina Neherenia quien las despierta a la fuerza para que cumplan sus objetivos, descubrimos que el cuarteto Amazonas son Sailors que fueron despertadas antes de tiempo y su verdadero destino es servir a Sailor Chibi Moon cuando esté lista para defender a la Tierra.
- **Elios.** En Super S, él es el príncipe de Elysion en Eternal es el sacerdote de y su deber es cuidar este planeta del mal.
- **Darién | Mamuro.** En Super S, Darién no tiene tanto protagonismo como en Eternal, en la primera versión el cristal dorado que busca la Reina Neherenia se encuentra en Elysion, en la segunda versión Mamoru es quien posee este cristal, por lo que tiene más injerencia en las peripecias de este arco.
- **Sailors Scouts del Sistema Solar exterior.** En la versión Eternal, ellas aparecen en la segunda película, ya que todas las demás scouts obtienen sus nuevos poderes, en el caso de Super S, ellas no aparecen en toda esa temporada sino hasta principios de la temporada 5 donde se da la batalla final contra la Reina Neherenia.

- **Desenlace.** En Super S, la batalla final contra la Reina Neherenia se da en la 5ta temporada, en Super S, ella se encierra en un espejo en un sueño que no le permite envejecer. En la temporada 5 de Stars, Serena y sus amigas se enfrentan a ella debido a que Sailor Galaxia la despierta del sueño y ella comienza a atacar a la Tierra mandando sus cristales e infectando a los habitantes, para posteriormente secuestrar a Darién. Al final en una conversación uno a uno con Neherenia, Serena se da cuenta de que en realidad es una persona que ha tenido una vida muy triste y sin amigos, por lo que Serena hace todo lo posible para ayudarla, mandándola a reiniciar su vida cuando era una niña y así poder cumplir su sueño: tener un amigo.

En Eternal, la historia es diferente, cuando la Reina Serenity da la bienvenida a su bebé, la princesa Serenity (la vida pasada de Usagi), aparece Neherenia y le lanza una maldición a la princesa, enojada debido a que nadie la invitó a la presentación, similar a la historia de la bella durmiente donde Maléfica, llega a la fiesta sin ser invitada lanzándole una maldición a la princesa. Aprovechando esa maldición, la Reina Neherenia le quita a Sailor Moon el cristal de plata, pero como el poder no es algo que se pueda robar, sino algo que creas por ti mismo, Sailor Moon logra recuperarlo con ayuda de Tuxido Mask, porque no puedes hacerlo solo. Ese mismo poder y sentido de unidad corre por las demás Sailors Scouts y Tuxido Mask, quienes al ver que Sailor Moon aparece la Copa Lunar, le otorgan todo su poder y así alcanzar la transformación de Eternal Sailor Moon, para acabar con la Reina Neherenia. Con el gran ataque que lanza Sailor

Moon, mete a la Reina Neherenia en un espejo, no sin antes jurar que regresaría a vengarse y atacaría al príncipe de la Tierra.

Arco Shadow Galáctica

- La última temporada de la serie de los 90 correspondiente al arco Shadow Galáctica será adaptado para el año 2023, en dos películas llamadas Sailor Moon Cosmos la película.

Toei Animation realizó varios cambios al anime para obtener una retribución monetaria, lo que hizo que estuviera más tiempo al aire, tuviera más popularidad y así tener más posicionada a Sailor Moon. Hay puntos importantes del manga de Naoko Takeuchi que se mantienen y nos permiten ver cómo Serena poco a poco va madurando y convirtiéndose en Sailor Moon, siempre resaltando el sentido de la justicia, el sacrificio, el empoderamiento y los sentimientos.

Gracias a que la serie de los 90 se extendió se pudo disfrutar de la profundidad de más enemigos y de las mismas Sailors Scouts, cosa que no pasa mucho en las versiones Crystal y Eternal. La única excepción es el personaje de Darién, cuya importancia disminuye mucho en la primera serie en donde no tiene poderes, no tiene el cristal dorado, y no se ve tanto el apoyo a Serena como la nueva versión de Cristal donde vemos a un Mamuro mucho más proactivo, independientemente de los poderes el apoyo sentimental que le da a Usagi es más significativo en esta versión que en la primera.

3.5 El *majo shōjo* en el 2022

El subgénero *majo shōjo*, ha ido evolucionando a lo largo de los años, teniendo influencia no solo en Japón sino también en occidente.

Ahora, la protagonista no es la chica torpe y miedosa que descubre que tiene un destino distinto y tiene que salvar al mundo con amor y optimismo, están transformando los arquetipos de sus héroes, lo que nos permite ver diferentes tipos de personalidades, matices y problemáticas en las series.

Un ejemplo de ello es la serie Mahou Shoujo Tokushusen Asuka, de Funimation, en donde la protagonista es más segura de sí mismas desde el principio, está consciente de su papel en el mundo y ya lo ha aceptado. Aunque con personalidades distintas, aún conserva los elementos principales que la hacen ser un *majo shōjo*, como la lucha contra las injusticias, el empoderamiento y el sacrificio.



Ilustración 10 Imagen del anime Majo Shoujo Tokushusen Asuka, 7 de Agosto de 2022 desde <https://www.anmosugoi.com/noticias/los-autores-de-mahou-shoujo-tokushusen-asuka-lanzaran-un-nuevo-manga/>

Series como Stars versus las fuerzas del mal, serie de Disney Televisión, Hora de Aventura de Cartoon Network con los episodios de Fiona la princesa, también han tenido sus roses con este subgénero.

Stars versus las fuerzas del mal, es una serie de 2015 que habla de la vida de Star Butterfly, una princesa del reino Mewni, a diferencia de las princesas que Disney nos ha presentado al principio de sus producciones, Star es una princesa traviesa a la que le gusta meterse en problemas. Al cumplir 14 años, Star hereda de su madre una varita mágica lo cual sus padres deciden mandarla a Tierra para entrenar.



Ilustración 11 Star Butterfly, el 7 de agosto de 2022 desde https://starvstheforcesofevil.fandom.com/wiki/Star_Butterfly

La princesa Fiona, es la versión femenina de Finn el humano la serie Hora de Aventura. Fiona es la única chica humana en la Tierra de Ooo, y a su vez también es la heroína, constantemente es atacada por la Reina Helada, quien está celosa de ella por el interés que tiene en el Dulce Príncipe. Al igual que Finn, Fionna es una persona valiente y se toma muy en serio su papel de campeona del Reino de Ooo. En su primera aparición el vestido que utiliza Fiona para el baile es una referencia al vestido de la

Princesa Serenity. Otra de las referencias a Sailor Moon es que las orejas en el sombrero de Fionna son en forma de conejo, animal con el que constantemente se le relaciona a Serena, cosa que no pasa con Finn cuyas orejas son más pequeñas.



Ilustración 12 Princesa Fionna de Hora de Aventura, el 7 de agosto de 2022 desde https://aminoapps.com/c/sailormoon-es/page/blog/coincidencia/K5Ro_XmHMuLb8QELR7JkijNb4GMnXvEWLP

Estos tres personajes nos muestran como personajes de personalidades distintas pueden llegar a convertirse en un héroe después de una travesía en donde se encuentran a sí mismos.

Capítulo 4. Conclusiones

Desde tiempos ancestrales, los mitos han logrado traspasar el tiempo y a veces hasta territorios para seguir siendo vigentes, contados en diferentes medios, con diferentes actores, en diferentes circunstancias dejándonos sus enseñanzas. A través de esta investigación podemos notar que el anime de Sailor Moon no es la excepción, debido a que vemos el crecimiento de la protagonista recorrer el monomito de Campbell por dos vías, por medio de símbolos o literalmente.

El análisis hermenéutico que se centró en las características y símbolos presentados en el anime de Sailor Moon, demuestra que el Mito del Héroe de Joseph Campbell se cumple en todas las etapas, sean mostradas simbólica o literalmente dentro de la trama. Muchos de los sacrificios y batallas libradas de la protagonista, pueden ser vistas desde un punto de vista simbólico, creando alegorías y permitiéndonos encontrar las etapas del mito del héroe dentro de ellas, mostrando la respuesta a la primera hipótesis planteada al principio de la investigación: ¿la protagonista del anime Sailor Moon, cumple con las características necesarias para llamarse heroína?

Cuando Serena Tsukino encuentra a una gata color negro camino a la escuela, en ese momento es cuando se rompe el estatus quo de la protagonista, desencadenando así una serie de pruebas que va superando a lo largo de cinco temporadas, en las cuales vemos el crecimiento de su personaje superando problemas con ayuda de sus amigas, enfrentando enemigos que al principio parecen tener un poder insuperable, y tomando decisiones difíciles que no solamente recaen en ella, sino en la vida de los seres humanos, y cómo estos aprendizajes no solo la están encaminando ser una Sailor Scout que lucha por el amor y la justicia, sino que en un futuro pueda ser la Reina Serenity,

siendo apoyada por supuesto por sus amigas que cuentan con el mismo objetivo de ayudar a las personas para tener paz.

La segunda pregunta de investigación de está enfocada en las características del personaje y por qué nos identificamos con ella: ¿el arquetipo y estereotipo al que pertenece Serena Tsukino, encaja con las características asociadas con el héroe?

Realizando una comparación con las características planteadas por Carl Gustav Jung que un héroe debe de tener para ser considerado dentro de esta categoría, podemos notar que aunque algunas características de Serena coinciden en esta categoría, no coinciden en los dones (competencia y coraje, disciplina, determinación, habilidad), las asociaciones (coraje, competencia, dureza) ni con la forma de actuar (actuar con valentía; actuar en su límite superior), ya que en el anime vemos a Serena flaquear en varios de estos puntos.

Revisando los demás arquetipos mostrados por Carl Gustav Jung, la personalidad de Serena está más orientadas a las de un Cuidador, quien, aunque al igual que el Héroe tiene el objetivo de ayudar a los demás, la forma en la cual lo llevan a cabo es lo que los diferencia. En el caso de Serena, vemos que su postura principal es la de una persona pacífica negándose a sortear las batallas, podemos observar los poderes con los que cuenta son curativos y no dañinos.

El arquetipo del Cuidador tiene como don compasión, generosidad, comunidad, está asociado con hacer del mundo un lugar más seguro y amable para todos y cuida a los demás, características que encajan a la perfección con la personalidad de Serena.

Aunque estos dos aspectos de los autores no coincidan, podemos ver a la protagonista cumplir el camino del mito del héroe y conseguir la transformación del individuo, que plantea el monomito, características que la convierten en una heroína.

La personalidad de Serena no afectó el cumplimiento de su transformación en héroe. Lo que podemos denostar es que su misma personalidad le da un potencial de crecimiento de personaje mucho más amplio que el de sus compañeras con personalidades más maduras y centradas. Y, aunque al final del camino de Serena donde la vemos convertida en la Neo-Reina Serenity sea un arquetipo más de Cuidador, no demerita el cumplimiento del mito del héroe que tuvo, por lo cual podemos decir que sí es una heroína.

En el apartado referente al *majo shōjo* en el 2022, podemos ver ejemplos de animes que tienen una trama basada en el mito del héroe y su transformación, pero sus personajes principales gozan de personalidades distintas, incluso a la de la misma Serena, cuya personalidad ya no referente de este subgénero de anime.

Bibliografía

- Animé, (2022, 12 de marzo). *Significados.com*. Fecha de consulta: 12 de marzo de 2022, 01:01 pm. En <https://www.significados.com/anime/>
- AKBingo!. (2020, 27 de febrero). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 02:45, febrero 23, 2022 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=AKBingo!&oldid=123872586>
- Baena, Guillermina. (2010) *Tesis en 30 días*. México. Editores Mexicanos Unidos.
- Barthes, Roland. (1999) *Mitologías*. México. Siglo Veintiuno Editores S.A. de C.V. <https://jpgenrgb.files.wordpress.com/2017/02/barthes-mitologias-1999.pdf>
- Bechout, Mauricio. (2008) Hermenéutica analógica y dialéctica en *Interpretatio*, 1.2, 2016-2017, pp. 9-28.
- Berlo K., David. (2000) *El proceso de comunicación*. Argentina. El ateneo.
- Caldú, Anahí. (2020) No es un pájaro, no es un avión... ¡es Venus! *Instituto de astronomía UNAM*. Fecha de consulta 08:34, mayo 23, 2022 desde: <http://www2.astroscu.unam.mx/uc3/index.php/79-notasdiv/93-venus>
- Campbell, Joseph. (1972) *El héroe de las mil caras psicoanálisis del mito*. México. Fondo de Cultura Económica. <https://jpgenrgb.files.wordpress.com/2019/09/campbell.pdf>
- Cartwright, M. (2019). *Shogun [Shogun]*. (A. Elduque, Traductor). World History Encyclopedia. Recuperado de <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-16129/shogun/>
- Cirlot, Juan. (1992). *Diccionario de símbolos*. España. Editorial Labor.

- Coppel, Eugenia. (8 de enero de 2019). “Soy mexicano”: la fórmula de Guillermo del Toro para mostrar a la vez el terror y la luz. Verne.
https://verne.elpais.com/verne/2018/01/09/mexico/1515455630_825016.html
- Dragon Ball, (2022). Dragon Ball (Manga). Dragon Ball Wiki Hispano.
[https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Dragon_Ball_\(manga\)](https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Dragon_Ball_(manga))
- Eliade, Mircea. (1992). *Mito y realidad*. España. Editorial Labor.
- Garcia Beaudoux, Virginia. (2018) Medios de comunicación, estereotipos de género y liderazgo femenino en América Latina en Freindenberg, Flavia, Caminotti, Mariana, Muñoz-Pogossian (editores), *Mujeres en la política Experiencias Nacionales y Subnacionales en América Latina* (pp. 119-146). Instituto Electoral de la Ciudad de México.
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/11/5488/15.pdf>
- García, Olga. (2014) El período Edo. Sociedad y cultura popular urbana. En Sastre, Daniel (ed) *Fantasia en escena Kunisada y la escuela Utagawa*. (11-30 pp.) España. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando Murcia.
- Garfias, José. (2006) *Mitologías para el consumo global de videojuegos*. Analisis de Zelda, Halo y Metal Gear. Tesis de Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Grimal, Pierre. (1989) *Diccionario de mitología griega y romana*. España. Ediciones Paidós.
- Grondin, Jean. (2008) *¿Qué es la hermenéutica?* Traducción de Martínez Riu, Antoni. Herder. España.

- Habermas, Jürgen. (1988). *La lógica de las ciencias sociales*. España. Editorial Tecnos, S.A.
- Infobae. (2021) Cómo Ricardo Salinas Pliego se hizo dueño de TV Azteca. *Infobae*. Fecha de consulta: 17:24, abril 13, 2022 desde: <https://www.infobae.com/america/mexico/2021/05/13/como-ricardo-salinas-pliego-se-hizo-dueno-de-tv-azteca/>
- Ito, Kinko. (2008) Manga in Japanese History en M. Macwilliams (Ed), *Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime*. (pp. 26-47) An East Gate Book.
- Jung, Carl Gustav. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. España Ediciones Paidós.
- _____ (1995) *El hombre y sus símbolos*. España. Ediciones Paidós.
- Jun'ichi Kōuchi. (2020, 10 de enero). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 02:47, marzo 15, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Jun%27ichi_K%C5%8Duchi&oldid=122656185
- López, Pablo. (2014) Sailor Moon Crystal es todo un éxito en *SDPNoticias*. Fecha de consulta: 19:29, julio 2022, desde <https://www.sdpsnoticias.com/geek/crystal-sailor-exito-moon.html>
- Lumbreras, Jorge. (2002) *Posturas del conocimiento de la comunicación*. México. Solar, Servicio Editoriales, S.A. de C.V.
- Macossay, Julio. (2021, 5 de junio) Machismo y manga: meritocracia en los shonen vs joyería, vestidos y resiliencia emocional en los shojo en *Tomatazos*.

Fecha de consulta: 22:13, marzo 28, 2022 desde

<https://www.tomatazos.com/articulos/633966/Machismo-y-manga-meritocracia-en-los-shonen-vs-joyeria-vestidos-y-resiliencia-emocional-en-los-shojo>

- Macwilliams, Marck. (2008) *Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime*. United States of America. An East Gate Book.
- Merriam-webster. (2021). Arquetipo. En el diccionario America's most trusted online dictionary for English word definitions. <https://www.merriam-webster.com/>
- McMahon, Barrie, y Quin, Robyn. (1997) *Historias y Estereotipos*. España. Ediciones de la Torre.
- Nakayoshi. (2020, 26 de mayo). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 02:14, febrero 4, 2022 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Nakayoshi&oldid=126410415>
- Poitras, Gilles. (2008) Contemporary Anime in Japanese Pop Culture en M. Macwilliams (Ed), *Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime*. (pp. 48-67) An East Gate Book.
- *Popol Vuh: Las antiguas historias del Quiché*. (1993). México. Fondo de Cultura Económica.
- RAE, Diccionario de la lengua española, ed. del Tricentenario, [Actualización 2020 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Ricoeur, Paul. (2002) *Del texto a la acción ensayos de hermenéutica II*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Rivero, Weber, Paulina (2000): *Apuntes para la comprensión de la hermenéutica de Heidegger*. *Theoría: Revista del Colegio de Filosofía* 11-12, 89-97.

- Sailor Moon. (2022, 7 de febrero). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 22:02, febrero 7, 2022 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Sailor_Moon&oldid=141520771
- Santiago, Guervos, Luis. La hermenéutica metódica de Friedrich Schleiermacher en *Otros logos Revista de Estudios Críticos* (3), 148-173.
- Solares, Blanca. (2012) Mircea Eliade, imaginario religioso y hermenéutica, en *Acta Sociológica*, UNAM (57) pp. 33 – 49.
- Takeuchi, Naoko. (1993) *Wink (Miss) Rain*. Japón. Kodansha Comics.
- _____. (2022, 22 de marzo) Sailor Moon Wiki: En el nombre de la luna. Fecha de consulta: 23:47, marzo 22 desde https://sailormoon.fandom.com/es/wiki/Naoko_Takeuchi
- Trinidad, Hidalgo, Yaremis, Da y López, Cruz, Yenisey (2015): La hermenéutica en el pensamiento de Wilhelm Dilthey. En *Griot: Revista de Filosofía*, (11) 326-341. <https://www.redalyc.org/journal/5766/576664618023/html/>
- Violante, Martha. (2021, 4 de junio) “Sailor Moon es una serie adelantada a su época”: Gerardo Reyero. *Cine premiere*. Fecha de consulta: 14:53, abril 13, 2022 desde <https://www.cinepremiere.com.mx/gerardo-reyero-sailor-moon-eternal-entrevista.html>
- Zamora, Jesús. (2021) ¿Qué es Sailor Moon Crystal y por qué esta obra no forma parte del anime original? En *CódigoEspagueti.com*. Fecha de consulta: 18:43, julio 20, 2022 desde <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/que-es-sailor-moon-crystal-y-por-que-esta-obra-no-forma-parte-del-anime-original/>

Videografía

- Kunihiko Ikuhara. (1992), *Sailor Moon*. Anime. Toei Animation.
- Kunihiko Ikuhara. (1993), *Sailor Moon R*. Anime. Toei Animation.
- Kunihiko Ikuhara. (1994), *Sailor Moon S*. Anime. Toei Animation.
- Kunihiko Ikuhara. (1994), *Sailor Moon Super S*. Anime. Toei Animation.
- Kunihiko Ikuhara. (1995), *Sailor Moon Super S*. Anime. Toei Animation.
- Kunihiko Ikuhara. (1996), *Sailor Moon Stars*. Anime. Toei Animation.
- Munehisa Sakai. (2014), *Sailor Moon Crystal*. (Temporada 1 y 2) Anime. Toei Animation.
- Chiaki Kon. (2016) *Sailor Moon Crystal*. (Temporada 3) Anime. Toei Animation.
- Chiaki Kon. (2020) *Sailor Moon Eternal*. (Parte 1 y 2) Películas. Toei Animation.

Cibergrafía

- Wiki Fandom del anime de Sailor Moon:

https://sailormoon.fandom.com/es/wiki/Sailor_Moon_Wiki