

EL MITO EN LA MODERNIDAD A TRAVÉS DEL *ANIME* JAPONÉS

THE MYTH IN MODERNITY THROUGH JAPANESE ANIME

Francisco Javier Ogáyar Marín

Francisco Miguel Ojeda García

Universidad de Granada (España)

Resumen

El presente artículo ofrece una aproximación al concepto de mito en la *modernidad tardía*, usando como vehículo para su transmisión una manifestación artístico/cultural como es el *anime* japonés. A través de dos estudios de caso se mostrarán las principales características de estas nuevas creaciones míticas: a) sincretismo mítico, b) construcción de nuevas identidades culturales basadas en estos mitos, y c) encuentro entre el mito y la ciencia. Se pretende por tanto problematizar en torno al concepto de mito, yendo más allá de su concepción vinculada a una narración situada en un tiempo pasado para actualizar la visión y función del mismo. Se trata de un elemento fundamental de la sociedad moderna, aún perdurando en él sus funciones primordiales, las cuales se creían perdidas por el desarrollo de la ciencia y el cientificismo.

Palabras clave: Mito. *Anime*. Modernidad. Ciencia. Sincretismo. Arquetipo.

Abstract

This article offers an approach to the concept of myth in late modernity, using as a vehicle for transmission one artistic/cultural expression such as the Japanese *anime*. Through two studies, the main features of these new mythical creations will be displayed: a) mythical syncretism, b) construction of new cultural identities based on these myths and c) an encounter between myth and science. It is therefore intended to trouble around the concept of myth, going beyond conception linked to a story set in a past time to update the vision and function of this concept. This is a key element of modern society, it still

enduring its primary functions, which were believed to be lost because of the science development and scientism.

Key words: Myth. *Anime*. Modernity. Science. Syncretism. Archetype.

EL MITO Y SU ABORDAJE

Un abordaje tradicional de los mitos coloca estos relatos y cosmovisiones como un recurso cognitivo intencionadamente anterior al pensar racional que caracteriza lo que podríamos denominar razón instrumental. Esta concepción tiene un marcado matiz ideológico que sitúa lo mítico como irracional o fantasioso. Considerando estas aproximaciones clásicas pretendemos un acercamiento al concepto de mito en el contexto contemporáneo, lo que muchos han denominado *modernidad tardía*, para analizar la presencia del mito como algo muy presente hoy, y hacernos reflexionar sobre si es más mítico un relato griego o la ciencia y su pretendida infalibilidad. En las producciones *anime* la racionalidad científica no queda apartada de los mitos, sino que es integrada en las narraciones y se hace parte fundamental de su argumento.

Estas historias míticas que aquí analizamos se presentan en la modernidad de muy variadas formas, pero todas ellas accesibles e inteligibles a un amplio número de sociedades inmersas e interrelacionadas por el auge de la globalización. Exponemos, pues, que el *anime/manga* es uno de los principales vehículos del mito en la modernidad, donde se sincretizan mitos clásicos de todas las tradiciones mitológicas conocidas junto con la vida cotidiana y sus personajes ordinarios, de modo que cualquier individuo puede sentirse identificado, todo ello con el fin de crear un reflejo idealizado de la realidad y unos modelos ideales de héroes arquetípicos fruto de la modernidad. Usaremos una producción cultural determinada como es el *anime* japonés, concretamente dos creaciones que se nutren de los mitos clásicos, para traerlos a la actualidad de manera atractiva e incrustarlos en el mundo contemporáneo, presentándose como algo que se puede vivir y no sólo pensar, vehiculando a su vez una serie de discursos e ideas que hacen del mito algo dinámico y atemporal. Es por todo ello que el *anime* japonés ha sabido plasmar sugerentemente en sus creaciones las tradiciones míticas clásicas, usándolas para convertirse en una herramienta que pone al día aspectos de su propia cultura y creando nuevos movimientos culturales en

torno a estas producciones que son un símbolo mundialmente conocido de la cultura nipona.

En el campo de la Antropología cada corriente y autor ha aportado su granito de arena epistemológico con la finalidad de indagar en los mitos y comprender su significado. Destacan como grandes estudiosos del mito Claude Lévi-Strauss desde una perspectiva estructuralista, Sigmund Freud, el cual relacionaba mito y sueño utilizando el psicoanálisis, y Carl Gustav Jung, que siguiendo la línea de Freud creía que en los sueños quedaban restos fragmentados o imágenes de antiguos mitos. Ambos consideraban que tanto éstos como los sueños guardaban mensajes sobre el alma, perviviendo en ellos un profundo conocimiento de la vida humana o, en el caso de los sueños, reminiscencias fragmentadas referidas a los mitos antiguos. Pedro Gómez García (1997) nos define el mito como una relación de hechos suprahumanos acaecidos en otra temporalidad, eternizada o sacralizada que sirve como modelo para orientar el tiempo histórico, en los que se narran de manera simbólica acontecimientos reales o imaginarios en relación con el origen del mundo o del ser humano así como a las transformaciones de los mismos y de la sociedad.

La corriente simbólica estudiaba el mito atendiendo a su contenido imaginativo, cuyas claves y códigos atendían a una serie de símbolos e imágenes utilizadas para reflejar una visión del cosmos y de la vida de manera diferente a la versión realista que tiene hoy día el hombre moderno. El funcionalismo atiende a la función social que cumplen los mitos en la sociedad, éstos fundamentan las normas por las que se rige una sociedad y legitiman la tradición dotándola de valor y prestigio (García Gual, 2014). Lévi-Strauss desde un punto de vista estructuralista realiza un análisis lingüístico del mito, en relación a las similitudes que existen en los diversos relatos mitológicos a lo largo y ancho del mundo, así como las oposiciones binarias que se encuentran en todos y cada uno de estos relatos (Lévi-Strauss, 2009). El conocido historiador de las religiones, Mircea Eliade, define el mito como una narración arquetípica *illo tempore, ab origine*, situada en un pasado mítico, el tiempo sagrado, y que mediante su recuperación dota de sentido al tiempo ordinario (Eliade, 1998).

Sin obviar toda la tradición en el estudio del mito, centraremos nuestro análisis en la construcción del mito en la actualidad como relato artístico y literario de la modernidad, donde aún perduran los esquemas subyacentes del mito clásico y sus funciones, entendiendo el mito como una visión idealizada de la realidad. Tomaremos como objeto

de estudio el *anime*, combinación perfecta de literatura y arte, concebido hoy como producto cultural global. Desde esta perspectiva el mito se caracteriza por una permanencia y carácter indeleble (Gómez García, 1997) en el que su contenido, al no considerarse posible eliminar lo mitológico del ser humano, varía pero siguen existiendo características tales como el *areté*¹ del héroe (García y Benedetti, 2012) en sus héroes ficticios, nacidos de la pluma de un escritor o escritora, que promueven los mismos ideales caballerescos que hacía el héroe de la antigüedad. Estos nuevos sistemas mitológicos son usados como diálogo entre el pensar simbólico y el pensar racional, entre la tradición y la modernidad, entre el *mythos* y el *logos*, entre el pensamiento salvaje y el pensamiento domesticado. A pesar del interés de la ciencia y el cientificismo por desterrar al mito, los distintos avances técnicos han propiciado la creación de los llamados mitos científicos, planteamientos que trascienden al ser humano y que pueden ser explicados pero no probados, ya que vienen dados por la intuición y desvelan un mundo sobrehumano que muestra las mismas características y propiedades que el mundo de los mitos (Gómez García, 1997).

LA PRESENCIA DEL MITO EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Históricamente al hablar del mito ha existido cierta tendencia a ver éste como un producto fantástico propio de otras épocas, llegando a asentarse tanto esta perspectiva que el concepto como tal parece carecer de sentido en la sociedad (Hocart, 1985), esto no es así. La vigencia del mito en la actualidad es tal que diferentes instituciones de carácter público o privado echan mano de estructuras míticas o modelos míticos con fines, por ejemplo, comerciales. En este sentido podría servir como ejemplo el éxito de sagas como “Harry Potter” o “El Señor de los Anillos”, tanto la obra escrita como la adaptación cinematográfica constituyen auténticos universos míticos de donde se pueden extraer todo tipo de modelos culturales, fácilmente reconocibles por un amplio público de muy variada edad. En el caso de “Los Caballeros del Zodíaco” la construcción se caracteriza por un sincretismo griego y cristiano principalmente –en la versión original los caballeros son denominados Santos- con otros elementos procedentes de la mitología nórdica entre otras.

¹ “El concepto de *areté* juega un papel fundamental para la consolidación de un héroe: virtud como expresión de «ideal caballeresco», unida a una conducta cortésana y selecta. Virtud que debe ser representada en cuerpo (vigor y salud) y espíritu (seguridad y penetración), afirmada por la procedencia divina. Esto convierte la fuerza, la destreza y la moral en parte de la *areté* del héroe” (García y Benedetti, 2012: 117)

El éxito del mito podría resumirse en ser una idealización de la realidad, en este sentido el mito es creado por una sociedad en un momento determinado y representa los valores hegemónicos. Los relatos mitológicos “clásicos” estaban mayormente protagonizados por un héroe, “hombre o mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales” (Campbell, 2001: 26). Este prototipo de héroe con el tiempo ha ido transformándose, pero sin perder su papel dentro de las estructuras míticas contemporáneas donde artistas y deportistas son considerados los héroes de la actualidad, internet y los medios de comunicación son unos aliados imprescindibles en estas nuevas configuraciones, ya que son los canales que vehiculan la proyección de los nuevos mitos, en este caso a través del *anime* japonés, como ya comentaba Eliade respecto a unos de los grandes mitos del siglo pasado: “si se va al fondo de las cosas el mito de Superman satisface las nostalgias secretas del hombre moderno que, sintiéndose frustrado y limitado, sueña con revelarse un día como un personaje de excepción, como un héroe” (Eliade, 2013:192).

El progreso de los conocimientos científicos no supone un retroceso de lo mitológico, las civilizaciones desarrollan mitos y conceptos a la vez y en razón directa. Es absurdo pensar que lo mitológico puede eliminarse del ser humano, en todo caso podría sustituirse su contenido pues el pensar mítico expresa una forma universal y constitutiva del hombre. El mito es a la vez antiguo, moderno y posmoderno; existen campos de nuestra experiencia que escapan del método científico y la razón demostrativa, siendo necesario el saber representado por los mitos (Briones, en Aguirre, 1997).

Tanto “Los Caballeros del Zodíaco” como “Sailor Moon” suponen una traslación del mito a un nuevo tiempo, un tiempo actual que no es el tradicional tiempo arquetípico que ha caracterizado tradicionalmente a los mitos. De este modo se funden situaciones cotidianas con acontecimientos fantásticos y extraordinarios, mostrando una continuidad en el mito que transmite el mensaje de que éste nunca ha dejado de existir, sino que es un hecho paralelo a la historia aceptada, pudiendo hasta influir sobre ella. El empleo de los mitos clásicos por parte del *anime* supone la confirmación de la actualidad de las funciones intrínsecas del mito, así como su capacidad de adaptación a diversos contextos de espacio y tiempo.

EL CONCEPTO *ANIME*

El ser humano se ha sentido siempre atraído por la idea y el anhelo de captar y plasmar lo que contempla a su alrededor, haciendo uso del dibujo para esta tarea (Horno, 2013). La palabra *manga* aparece por primera vez a finales del siglo XIX con el artista Hokusai, adquiriendo en primer lugar el sentido de caricatura o “dibujo caprichoso” para posteriormente ser considerado como historieta o cómic. Manuel Robles (2010) en su libro “Antología del Studio Ghibli: de Nausicaä a Mononoke” señala que el término *anime* tiene origen francés, otras teorías defienden que es un préstamo y posterior abreviación del término occidental *animation* independientemente del género, estilo o país de origen, en cambio en Occidente el término *anime* se usa exclusivamente para la animación procedente de Japón (Horno, 2013). De una manera que podríamos denominar más oficial la animación es definida por la Asociación Internacional del Cine de Animación como una creación de imágenes en movimiento por medio de la utilización de diferentes clases de técnicas, exceptuando la toma de vistas directas (Artigas, 2011).

Las primeras animaciones hechas en Japón datan de principios del siglo XX, considerándose el cortometraje “El mono y el cangrejo” de Katsudo Shashin en 1907 la primera animación nipona. Las animaciones comerciales llegarán en 1917 de la mano de Seitaro Kitiyama, aunque la libertad de los creadores en este momento histórico estaba censurada o dirigido su trabajo a la simple producción de propaganda, como es el caso de “Momotaro: Dios de las olas” en 1943. La crisis de posguerra favoreció la popularidad del *manga* por tratarse de un medio de entretenimiento muy barato que no requería de la asistencia a salas de cine. No será hasta las décadas de los setenta y los ochenta cuando la animación japonesa comience a atracar en otras partes del mundo gracias a series como “Heidi”, “Marco” o “Candy Candy”. En nuestro país a finales del siglo pasado junto a estas producciones también destacaron “Oliver y Benji”, “Bola de Dragón” y los dos casos que nos ocupan en el presente artículo: “Sailor Moon” y “Los Caballeros del Zodíaco”. Tanto *manga* como *anime* puede entenderse como una nueva forma de exportación por parte de Japón, país puntero en tecnologías pero que conquista ahora el mundo con un producto diferente sin el valor añadido de la tecnología. El *anime* es más que una forma de animación japonesa, se trata de todo un fenómeno social que se ha expandido rápidamente por todo el mundo. Es visto en más de 70 países y sus beneficios alcanzan una suma aproximada a los 200 millones de yenes -dos mil millones de dólares-

Los dibujos *anime* son habitualmente creaciones realistas donde se enfatizan determinados rasgos faciales como la forma de los ojos, la boca y la nariz. El “ojo anime” ha sido tradicionalmente un elemento característico, llegando al punto de convertirse en icono de la cultura japonesa. Algunos autores consideran estos ojos como una transposición del modelo norteamericano para adaptar, imitar, o simplemente copiar el diseño de Mickey Mouse, representando una mirada empática que busca protección y es denominada “mirada *don't hurt me*” (Horno, 2013). Más allá de estas teorías también se apunta al deseo expreso del dibujante de humanizar a los personajes, buscando en una amplia mirada la forma más intensa de expresar el sentimiento, se trataría de una forma visual de mostrar el estado de ánimo. El *anime* mayormente está basado en algún cómic *manga*, dirigiéndose por lo general a un público adulto o adolescente, buscando el autor plasmar su punto de vista con respecto a la sociedad. No existe en la animación la idea de que un tema es adecuado o no, en cierta medida se podría afirmar que todo puede transformarse en *manga* y *anime*. Las fuentes históricas son bastante comunes en los temas del *anime*, así como leyendas tradicionales o cuentos populares.

Nos encontramos ante una manifestación de la cultura popular japonesa, algunos autores llegan incluso a hablar de elemento transculturizador, en este sentido nos preguntaríamos si aprendemos elementos de la cultura japonesa a través de él (Vidal, 2010). Gracias a la globalización tenemos conocimiento de lo que pasa en todos los lugares del mundo, y a través de internet accedemos a todo tipo de productos culturales. En este sentido la animación es una de las formas creativas más relevantes en las últimas décadas, ya sea entendida como arte o aplicación su presencia es enorme y patente en todas las variedades de usos en las nueva tecnologías (Horno, 2013). Por tanto internet hizo posible la aparición de Japón como nuevo imperio cultural, como en el siglo XIX lo fue la Inglaterra victoriana o en la actualidad Estados Unidos. La cultura popular japonesa a través de los dibujos animados y los videojuegos está en el origen de una globalización cultural que mira hacia Asia.

El caso del *anime* es especialmente interesante, es más atrevido que las animaciones europeas y americanas, nuevas temáticas, historias y música novedosas que auguraban un éxito asegurado. En España este tipo de producciones distaban mucho de las creaciones que predominaban en las pantallas: series de “Hanna & Barbera” y la “Warner” y series

míticas como “Dragones y Mazmorras” (Martínez, 2010). No obstante este nuevo concepto de dibujos animados creó cierta polémica en asociaciones de padres y madres, llegándose al extremo de retirar algún *anime* como fue el caso de “Las Aventuras de Fly” y “Los Caballeros del Zodíaco”, aunque éstos últimos acabaron ganando su particular batalla y volvieron a las pantallas no sin antes pasar por un proceso de censura.

La relación entre *otaku*, *manga* y *anime* se gesta en la década de los 80 y en la actualidad tenemos que hacer mención al *Comiket*, una gran convención realizada en Tokyo durante los meses de agosto y diciembre donde se ofertaban *mangas* y *animes* de todo tipo. Estos eventos con asistencia de menos de 1.000 personas acabaron convirtiéndose en la cuna de la cultura *otaku*, llegando a reunir en la actualidad a más de medio millón de seguidores. Los *Comiket* mostraban tres elementos: el *cosplay*, el *dojinshi* y los *ero gemu*.

El *anime* ha conquistado el mundo y llegado a personas de todas las edades, que no se conforman con seguir el *anime* sino con vivirlo. Por ello podemos enlazar con ese carácter de idealización de la realidad que supone un mito, el *anime* como mito convertiría a los individuos en *otakus*. Este término hace referencia a jóvenes que mayormente son seguidores del *manga*, el *anime* y los videojuegos, tendiendo a convivir entre ellos y ser consumidores habituales de estos productos culturales, buscando afirmar su yo en cuanto espectadores. Los individuos experimentan atracción por personajes en particular, “ya no se busca la tradicional fuerza del relato, ni una representación del mundo, ni un mensaje, sino la mejor ecuación posible que combine elementos de atracción susceptibles de provocar reacciones emocionales” (Menkes, 2012: 55).

La cultura popular es capaz de comunicar verdades esenciales, y representada ésta a través del *anime* nos muestra la presencia del mito. Japón plasma su cosmovisión y la difunde al mundo, logrando que se internalice el discurso de sus formas de arte popular: en el *anime*. De esta manera el elemento cultural japonés puede llegar a desplazar el imaginario nacional e implantar una visión externa del mundo y de la sociedad, a través del *anime* como herramienta que vehicula mitos de la modernidad.

ESTUDIO DE CASO: SAILOR MOON

Antes de que Newton sentara las bases para que el entendimiento de la Luna pudiera ser efectuado, ésta se regía y estaba sometida a sus propias leyes celestiales y era vista como parte incomprensible del firmamento (Strathern, 2014). En torno a ella se crearon toda una serie de sistemas mitológicos, recursos de economía cognitiva utilizados con la finalidad de comprender los interrogantes que hasta el siglo XVII no pudieron ser explicados.

La exitosa serie animada “Sailor Moon” (1992) basada en el *manga* de Naoko Takeuchi, narra la historia de una colegiala llamada Bunny Tsukino² que encontrándose con Luna, una extraña gata parlante marcada con una Luna creciente en la cabeza, le revela que está destinada a convertirse en Sailor Moon, la guerrera del amor y la justicia, encargada de luchar contra el mal de la Tierra y con la tarea de encontrar el Cristal de Plata Fantasma y a la Princesa de la Luna.

Más adelante, en su lucha contra el Reino Oscuro por hacerse con el control del Cristal de Plata Fantasma, se le unen otras Sailor Senshi con el poder de Mercurio, Marte, Júpiter y Venus (y más adelante en la historia las de los planetas del Sistema Solar restantes), cuyas personalidades son el prototipo idealizado y feminizado de los dioses de la mitología greco-latina vinculados a esos cuerpos celestes (Hernández Reyes, 2008). También el misterioso personaje Tuxedo Mask hará su aparición para salvar a la protagonista en ocasiones diversas y acabando, su alter ego Armando y Bunny, enamorados de manera inevitable, tras revelarse que Bunny es en realidad la reencarnación de la Princesa Selene del Milenario de Plata (Reino de la Luna), y que Armando es la reencarnación del Príncipe Endimión del Reino de la Tierra.

La trama pone como pilar una historia arquetípica con una base claramente mitológica en la que “hace mucho tiempo hubo un reino llamado Milenario de Plata” (Sailor Moon, capítulo 35). *In illo tempore* la princesa Selene habitaba la Luna con sus guerreras guardianas, las vidas de todos los habitantes de Milenario de Plata eran longevas y apacibles gracias al Cristal de Plata Fantasma. Existía una restricción clara, los habitantes de la Tierra y de la

² El nombre original (en japonés) del personaje es Usagi Tsukino. Bunny es el nombre que se le da en el doblaje de la serie en España. En Hispanoamérica se la nombró Serena Tsukino. Además estas licencias tomadas en la traducción realizada en el proceso de doblaje se pueden aplicar también a otros personajes.

Luna no podían tener contacto entre ellos, pero, la Princesa Selene en sus escapadas a la Tierra se enamoró de Endimión.

Los celos de una mujer, Beryl, también enamorada del Príncipe la llevaron a ser corrompida por la entidad maligna Metalia y ambas usando los miedos e inseguridades de los habitantes de la Tierra los condujeron a una guerra entre ambos reinos, que acabaría con la destrucción del Milenario de Plata y la muerte de los protagonistas en sus vidas pasadas, no sin antes sellar el poder de Metalia usando el Cristal de Plata y dándoles a todos ellos la oportunidad de reencarnarse en el futuro.

Un ejemplo de sincretismo mitológico en la actualidad

Los mitos reciben el nombre de sus protagonistas (García Gual, 2014), ejemplos como Edipo, Perseo, Hércules, corroboran este hecho, ¿podría hablarse entonces del mito de Sailor Moon? Como se apuntaba, el mito no es cosa de la antigüedad, es algo que nos rodea, su lenguaje que vas más allá del lenguaje se reproduce hasta nuestros días por medio de la repetición de sus arquetipos y símbolos.

“También la modernidad crea sus mitos literarios, y sus héroes de ficción que la tradición prestigia y rememora” (García Gual, 2014:230). Los mitos han podido perder su carácter religioso o venerable pero no su carácter pragmático y su capacidad de adaptación. En el mundo creado por Naoko Takeuchi se utilizan recursos sincréticos de la mitología greco-latina y de la japonesa, la Princesa Selene y Endimión son claros ejemplos de ello. En la mitología griega Selene es la personificación de la Luna (Grimal, 2008), la diosa que montada en un carro de plata recorre el firmamento cada noche y que es conocida por su historia de amor con el hermoso pastor Endimión, quien recibió de Zeus la juventud eterna y fue sumido en un eterno sueño del que cada noche sólo Selene podría despertarlo. La creación del Milenario de Plata, Reino de la Luna, así como su jerarquía social pueden tener sus orígenes en el mito japonés de “La doncella de la Luna” (Rubio, 2012) en la que se narra cómo un leñador encuentra en el interior de un bambú a Kaguya Hime, la Princesa de la Luna, y la cuida como si fuese su hija hasta el momento del retorno de ésta al Reino de la Luna, donde la esperaban los habitantes del mismo. Se hace referencia a una joya legendaria que la princesa pide a uno de sus pretendientes para darle su mano en matrimonio, el cristal de plata puede haber tenido aquí su origen. Cada uno de los

personajes secundarios está imbuido prototípicamente con características extraídas del mito, las Sailor Senshi que protegen a la Princesa Selene tienen cada una las características del dios greco-latino vinculado con el planeta que les da su protección y poder, cada una de ellas, en su vida pasada era la deidad de su respectivo planeta y en ocasiones son definidas como descendientes directas de los dioses míticos, como es el caso de Sailor Pluto, descendiente directa de Chronos, dios del Tiempo, la cual tiene el poder de controlar el tiempo y el inframundo (vinculado a Hades) además de ser la guardiana de la Puerta Espacio-Temporal.

El mito de Sailor Moon como herramienta de empoderamiento y recurso feminista

Históricamente en Japón el papel de la mujer estuvo relegado a una posición inferior respecto al hombre, todo ello a causa de la influencia del Confucianismo llegado desde la vecina China y visto acrecentado en el período Kamakura por la aparición de sectas budistas, así como la imposición del mayorazgo, que suprimió los derechos de la mujer a herencia (Hane, 2013). No fue hasta 1947 cuando la constitución impuesta por Estados Unidos permitió a las mujeres recorrer el camino a la igualdad que se viene efectuando hasta nuestros días (Gravett, 2004). Hasta 1960 el *manga* para chicas (*shojo*), en principio, no lo escribían ni dibujaban mujeres, sus contenidos estaban inspirados en lo que los hombres creían que las mujeres, niñas o adolescentes querían leer. La primera mujer que consiguió el éxito creando *manga* femenino fue Machiko Hasegawa en 1946, sentando un precedente para autoras posteriores como fue el caso de Naoko Takeuchi, creadora de Sailor Moon.

Según García Buelvas y Benedetti Cohen (2012) la figura femenina en la mitología ha sido siempre representada en torno a una dualidad: como mujer guerrera que renuncia a rasgos asociados a su feminidad o como parte integradora del héroe (su madre, hermana...), incluso llegando a desaparecer la figura heroica femenina con la institucionalización del cristianismo y la imposición de su modelo femenino estereotípico (sumisas, virginales, delicadas, puras...). Son los valores de la modernidad los que convierten a la mujer de objeto a sujeto de acción.

El género impulsado por Sailor Moon, el *Mahō Shojo* (chica mágica), estandarizaba el papel de la mujer como heroína activa del mito, alejada de ese lugar pasivo o integrador y además sin tener por qué perder su feminidad que, además, es acrecentada por el estilo de dibujo

manga (ojos grandes, cuerpo estilizados y grandes pechos). En este caso las heroínas adquieren papeles activos similares al del héroe masculino, los complementos femeninos y sus trajes de guerrera son elementos que hacen que su feminidad sea conservada. El mito de Sailor Moon promueve una utopía feminista, el Milenario de Plata, un reino gobernado sólo por mujeres y que es extrapolado a toda la Vía Láctea siendo las guardianas de la Princesa las diosas protectoras de los cuerpos celestes. El género *Mahō Shōjo* tiene como característica principal que sus protagonistas sean chicas adolescentes normales y corrientes que adquieren una serie de poderes mágicos y cuyo destino se torna en post de un futuro épico: ya sea salvar el mundo o vencer al mal. Al estar pensado para un público femenino con un rango de edad comprendido entre los nueve y catorce años (Saito, 2014) éstas pueden sentirse identificadas con sus protagonistas, promoviendo de este modo una serie de valores que las llevan a creer en sí mismas, ser fuertes e independientes, “in feminist studies, female characters are often regarded as reflections or ideal models of actual women” (Saito, 2013:145).

El uso de Sailor Moon como explicación ideal del mundo y de la naturaleza humana

El mito científico también toma parte en la conformación del mundo en el caso de Sailor Moon, el origen de la vida y del cosmos encuentra un enclave concreto: el Caldero Primordial. De este nacieron las semillas estelares que están en el interior de cada ser viviente y las semillas estelares originales que les dan el poder planetario a las protagonistas, además de resultar de su interior todos los cuerpos celestes y demás elementos que componen la Galaxia, clara metáfora del *Big Bang*, teoría que explica el origen y expansión del universo.

Se presenta un mundo dicotomizado donde existen el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el cosmos y el caos, el universo y el *negaverso*, y en principio, la Luna y la Tierra. La tarea de la heroína Sailor Moon y sus amigas es luchar contra el mal en nombre del amor y la justicia, todos sus enemigos representan la alteridad, el otro que intenta romper el *status quo*: la paz. Atendiendo a la primera gran enemiga de la serie, la Reina Beryl, celosa de la princesa Selene por conseguir el amor de Endimión, se deja manipular por Metalia (entidad oscura procedente del *negaverso*, también llamado *Dark Kingdom*) y consigue, gracias a las malas artes, iniciar una guerra entre el planeta Tierra y la Luna que culminaría con la destrucción

de esta última, dejando ver aquí un valor hegemónico por todos conocidos en la actualidad: el interés de unos pocos puede trazar el destino de muchos, tanto nuestro mundo como el presentado en el mito de Sailor Moon se mueve por los mismos intereses, las grandes guerras pueden empezar por motivos insignificantes e incluso por una sola persona. El miedo al otro, ese gran objeto de análisis antropológico, es una clave fundamental usada por la Reina Beryl para instigar la maldad en el corazón de las personas y utilizarlos con fines malvados, desvelándose en la batalla final de la serie contra Sailor Galaxia, corrompida por el Caos, que el origen de éste se encuentra en el corazón de los seres humanos y que sin el caos no puede existir el cosmos, al igual que sin el miedo no puede existir el orden. De este modo queda claro que por mucho que el bien luche contra el mal, el mal no desaparece, se regula, pudiendo volver a aparecer en cualquier momento.

Principios culturales del mito de Sailor Moon en otros contextos, controversias

Si el mito es creado por una sociedad concreta, expresando los valores dominantes de la misma, ¿qué ocurriría cuando esta producción cultural traspasase los límites del grupo que la ha creado? En el caso que analizamos son varios los temas que en su momento generaron cierta controversia, especialmente la sexualidad. ¿Qué medidas se toman entonces con el fin de adaptar los principios de este mito actual a todos los modelos presentes en las diversas sociedades hasta donde llega su eco?

El principal problema que planteaba el mito de Sailor Moon era el alto contenido en erotismo y homosexualidad que portaba, en el contexto en que fue creado esto no trascendió tanto como lo hizo al llegar a Occidente. La tradición judeocristiana latente en nuestra sociedad confería a la homosexualidad unas connotaciones de pecado, vicio o contra natura que perduraban aún en la década de los noventa, por ello se requería que los valores que Sailor Moon llevaba implícitos fuesen modificados para que no sirviesen de modelo a los infantes, potenciales espectadores de la época. En Japón, por el contrario, no se tenía la misma concepción de la homosexualidad, no era pecado y era practicada por todos los colectivos y clases sociales sin ser considerada una problemática, esto fue así hasta que el contacto con Occidente comenzó a ser reiterado, de este modo la modernidad de Occidente quedaba horrorizada ante la normalidad de esta práctica en la cultura japonesa (Chaves, 2003).

Se presentaban en la versión no adulterada de la historia cuatro personajes con una orientación y sexualidad diferentes a la asepsia al respecto que los dibujos animados mostraban en ese entonces, emitidos en las televisiones de Occidente donde estaban acostumbrados a ejemplificar y servir de referente a las jóvenes generaciones. En cambio en Sailor Moon estos temas y personajes eran presentados con normalidad sin ningún tipo de tabú o restricción y como algo apto para todos los públicos. Sailor Neptuno y Sailor Urano mantenían una relación lésbica en la versión original, al igual que Zoisite y Kunzite, villanos de la serie, que mantenían igualmente una relación homosexual. Las medidas que se tomaron en relación a esto fue alterar el guión, los nombres de los personajes e incluso el doblaje de las voces. En la primera pareja, Sailor Urano también conocida como Haruka estaba diseñada con un aspecto más varonil que sus otras compañeras Sailor, su carácter distaba de los estereotipos femeninos de la época, conducía motocicleta, participaba en carreras, llevaba el corte de pelo más propio de los patrones masculinos del momento, también vestía con ropa de chico usando el uniforme escolar masculino. Su pareja Sailor Neptuno era su contraparte, muy femenina, cabello largo, una figura más estilizada... Todo ello fue bien aprovechado por las distribuidoras de la serie en Occidente, en España a Haruka (Sailor Urano), aun siendo mujer le alteraron su nombre a Timmy, nombre de chico. En la versión hispanoamericana, pese a conservar su nombre original su voz fue cambiada por la voz de un hombre. En unas versiones el guión sufrió cambios, presentando a las dos Sailor como primas para esconder su relación. Algo similar ocurría con Zoisite y Kunzite presentados como tío y sobrino, incluso llegando a cambiar algunos diálogos en los que se hacía manifiesto el amor que profesaban el uno por el otro de forma explícita en gestos y palabras. Un préstamo del *manga* fue transformado totalmente, ya en Japón, incluso en su versión animada original, el de las Sailor Starlight, en el *manga* ellas eran unas Sailor Senshi que venían de más allá del Sistema Solar, buscando a su Princesa en la Tierra se travestían como hombres para pasar desapercibidas, en la versión animada no era así. Durante la adaptación de la serie, se optó por dejar claro que no eran travestis, sino que al llegar a la Tierra y no estar transformadas en guerreras, se convertían en hombres reales, rompiendo la premisa de que todas las Sailor Senshi debían ser mujeres.

No podemos finalizar este apartado sin hacer una breve mención al segundo *anime* analizado en este artículo, en “Los Caballeros del Zodíaco” se produce igualmente un proceso de censura cuando la serie es emitida en España. Las relaciones entre los personajes no son tan explícitas como en el caso de Sailor Moon pero hay varios personajes

homosexuales que sufren un cambio de voz durante el doblaje, destacan Misty, Caballero de Plata de Lagarto y Afrodita, Caballero de Oro de Piscis, concretamente este último caballero sufre un descarado doblaje femenino que genera una enorme confusión.

ESTUDIO DE CASO: “SAINT SEIYA” (LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO)

“Los Caballeros del Zodíaco”, nombre en español del *anime* “Saint Seiya” fue creado en 1986 en Japón de la mano de Masami Karumada. *Grosso modo* se narran las vicisitudes que deben atravesar unos jóvenes guerreros para defender a la reencarnación en la tierra de la diosa griega Atenea, cada uno de estos chicos –nos referimos a los cinco protagonistas principales- posee un avatar que le otorga fuerza y protección, este avatar toma nombre y características principalmente de constelaciones celestes, materializándose el mismo en una armadura que reproduce de manera tangible la constelación que simboliza.

El universo mítico de “Los Caballeros del Zodíaco” presenta una organización jerárquica piramidal. Existen caballeros de bronce, plata y oro cuyo número va disminuyendo al subir de escalafón, es decir, existe una enorme cantidad de caballeros de bronce, un menor número de caballeros de plata y finalmente sólo doce caballeros de oro que tienen como avatares los signos del zodíaco. El poder de los distintos caballeros está también jerarquizado, los caballeros dorados son considerados los más poderosos, por encima de los de plata que a su vez se entienden con mayor poder que los de bronce. Por encima de todos ellos e independientemente de su rango se sitúa el Patriarca, en este caso no hay referencia explícita a un poder superior pero sí a una categoría diferenciadora cargada de legitimidad sobre todo el universo, este halo de influencia y liderazgo es otorgado al Patriarca por el hecho de ser la persona más cercana a Atenea.

El germen de la historia es el Santuario de Atenas, donde el magnate Mitsumasa Kido encontró accidentalmente años atrás a un caballero moribundo con una armadura a sus espaldas y un bebé en brazos. Este hombre era Aioros, caballero de Sagitario, que descubriendo un complot en el Santuario para asesinar a la reencarnación de Atenea huye con la niña para alejarla de su trágico destino, durante la huida es herido mortalmente por Shura de Capricornio pero consigue esconderse con un último hálito de vida, es entonces cuando es encontrado por Mitsumasa Kido y deja en manos de éste al bebé y la armadura

dorada de Sagitario antes de morir. Aioros encomienda al magnate japonés el futuro de la reencarnación de la diosa y su protección.

Ya de vuelta en Japón los distintos caballeros se enfrentan en el “Torneo Intergaláctico” por el premio final de la armadura de oro. Para llegar a convertirse en caballeros estos chicos huérfanos fueron enviados por sorteo a distintas partes del globo para ser entrenados y optar a la dignidad de caballeros. En estos enclaves serán dejados a cargo de un maestro que se encargará de prepararlos para optar a vestir una armadura de bronce. Los protagonistas son Seiya, caballero de Pegaso entrenado en Grecia por Marin, mujer caballero bajo el avatar del Águila. Shiryu, caballero del Dragón formado en las montañas de China a las órdenes del Maestro de los Cinco Picos. Hyoga, caballero del Cisne que regresa a Japón desde Siberia tras pasar duras pruebas de la mano del caballero de Cristal. Shun, caballero de Andrómeda entrenado en la isla del mismo nombre por el caballero de plata Albore. A estos cuatro jóvenes se unirá posteriormente Ikki, hermano de Shun y caballero del Fénix, que durante los primeros capítulos será un terrible enemigo para ellos.

Cuando el Santuario tiene constancia de la celebración del “Torneo Intergaláctico” envía a una serie de caballeros para recuperar la armadura de Sagitario en poder de la fundación Kido y acabar con los caballeros de bronce, pero el objetivo real es el asesinato de Saori. Tras numerosas batallas los caballeros y Saori, conocedores todos de la verdadera identidad de ésta como reencarnación de Atenea deciden viajar al Santuario, teniendo que enfrentarse a los caballeros de oro en doce horas pues Saori es herida con una flecha de oro, que acabará con su vida si no llegan a la Cámara Sagrada antes de que finalice ese tiempo.

Finalmente Seiya y sus compañeros logran derrotar a todos sus adversarios, perdiendo la vida algunos de los protagonistas durante las batallas contra los caballeros dorados. En la Cámara del Patriarca se descubre que su verdadera identidad es Saga, caballero de Géminis que asesinó años atrás al legítimo Patriarca para hacerse con el control del Santuario. Destaca en “Los Caballeros del Zodíaco” que en ninguna de sus sagas el enemigo a batir es una encarnación del mal sino un ser dotado de un extraordinario poder que quiere imponer su visión de la justicia sobre la tierra, produciéndose no una lucha entre buenos y malos sino una batalla ideológica entre distintas formas de concebir la justicia o la vida, siendo la justicia y legitimidad de la causa defendida lo único que hace que un caballero triunfe sobre otro.

Encuentro mito-ciencia

Situémonos en el primer capítulo de “Los Caballeros del Zodíaco”, Marin pide a Seiya que rompa una piedra con las manos, ante un primer intento fallido comenta:

“Las piedras están compuestas de átomos, que existen sobre la tierra como las estrellas que brillan en el cielo. Destruir alguna cosa significa destruir todos sus átomos (...) de igual modo que el Universo nació gracias a una explosión hace millones de años, el pequeño universo de tu joven cuerpo nació como resultado de otra gran explosión y creó esa poderosa energía que llevas en tu interior”.

Puede resultar un tanto contradictorio mezclar ciencia y mito, pero esto no sería más que un ejemplo de la presencia indeleble del mito, en este ejemplo Marin habla de explosiones como fenómenos creadores en una clara alusión al *Big Bang*, “suceso que inició la expansión del universo (...) considerado como una gigantesca explosión” (Tipler, 1999: 1359), es más, la clara referencia a la composición de la materia es otro guiño a la Física, más concretamente a la Teoría Estándar y sus postulados sobre el papel de leptones o quarks en la composición de la materia. Desde los años 50 se han realizado numerosas inversiones económicas en la construcción de enormes aceleradores con el fin de obtener las partículas previstas por los diversos modelos teóricos, como el caso más reciente del bosón de Higgs. Por tanto, ¿ha pasado el discurso científico a servirse del mito para su transmisión, en este caso a través del *anime*?

Siguiendo este camino encontramos una nueva escena donde el maestro Cristal instruye a un joven Hyoga sobre los secretos de la materia al igual que hacía Marin con Seiya:

“El cero absoluto significa que la temperatura que congela todo es de -273 grados, a esta temperatura todo detiene su movimiento molecular. Alguna vez hace tiempo te dije que toda substancia está hecha de átomos (...) y cada átomo tiene su propio movimiento al azar y diferentes unos de otros. La temperatura es la escala para mostrar cómo es de activo cada movimiento. Si el movimiento es grande la temperatura asciende, pero si es pequeño la temperatura disminuye (...) si quieres congelar algo todo lo que tienes que hacer es congelar movimientos atómicos”.

Desde la mecánica clásica se sostiene que el cero absoluto es la temperatura a la cual una partícula carece de movimiento. No obstante la física cuántica postula que a esta temperatura debe existir una energía residual, la denominada energía de punto cero. El cero absoluto es el inicio de la escala Kelvin. Algunos científicos opinan que el universo está abocado a un estado absoluto de congelación del que no hay retorno, esto significa que la enorme energía del *Big Bang* se irá disipando lentamente a medida que el universo se expande.

Estos son sólo dos ejemplos de la forma en que desde una serie *anime* puede darse un encuentro entre mito y ciencia, consideramos que lo humano se rige por dos lógicas, de un lado la lógica de la razón, entendida ésta en una relación causa-efecto determinables empíricamente y, por otro lado, una lógica simbólica que nos lleva a una constelación de emociones que aporta una lectura simbólica. Estas dos racionalidades se dan la mano en “Los Caballeros del Zodíaco” volviendo a mostrar –como tratamos de enfatizar en este artículo- que lo mítico no se limita a relatos de tiempos inmemoriales sino que es un recurso muy vivo en la actualidad.

CONCLUSIONES

La literatura y la fuente de los mitos

Más que ahondar en el lugar donde surge el mito o de donde se nutre creemos que lo relevante del mito es su función y su permanencia a través del tiempo, de una concepción del mito como relato en un tiempo arquetípico en un sentido literario y fantástico se ha pasado al mito como un recurso al servicio de variados intereses, e incluso al uso del mito como herramienta conceptual. En esta línea el mito clásico se ha servido del *anime* para llegar a nuestros días y presentarse de una manera atractiva, para de ese modo mostrar las cosmovisiones dominantes de una determinada cultura, con todo esto consideramos además que el mito tiene un carácter dinámico y fluido.

Los mitos actuales de los estudios de caso no son más que un sincretismo que rescata mitos antiguos y los entrelaza con pautas sociales y modos de vida actuales, llegando a veces a parecer incluso una creación mítica nueva y original. Bien es cierto que el género literario es capaz de crear mundos imaginarios que se salen del nuestro o que están situados

en una temporalidad *illo tempore* que ninguno de nosotros puede recordar, como es el caso de la Tierra Media de “El Señor de los Anillos” creada por Tolkien, Temerant, mundo de “Crónica del Asesino de Reyes”, escrita por Patrick Rothfuss o el mundo de “Juego de Tronos”, el cual está sufriendo hoy día un fuerte auge entre todos los públicos y fue creado por George R. R. Martin, otro de estos autores de fantasía. Todos estos mundos tienen su propia mitología, la cual sólo puede tener sentido dentro de ellos. Además se puede ver cómo elementos mágicos son explicados mediante leyes de la ciencia como es el caso de la *simpatía*, magia de “El Nombre del Viento”, que responde a las leyes de la termodinámica. El potencial y la creatividad humana son los determinantes claves de esta fuente creadora de mitos, todo ello usado como herramienta en manos de la modernidad con la finalidad de promover valores y modos de vida así como hacerlos artículos de consumo.

¿*Anime* como elemento transculturizador?

El mito fusionado con el *anime* y en el contexto de la modernidad ha dado lugar a un movimiento transculturizador en las generaciones más jóvenes, el surgimiento de la cultura *otaku* es un ejemplo de ello. Cada vez son más los jóvenes que orientan sus vidas y dan significado a sus realidades vitales gracias a elementos culturales como las producciones de la cultura *otaku*. Incluso se puede hablar de transculturizaciones en las pautas de consumo promovidas por estos mitos: el auge de la comida japonesa, incluso las bebidas que aparecen en las series *anime* se convierte en un atractivo objeto de consumo para los televidentes, como es el caso de *Dr. Pepper*, una bebida similar a Coca-Cola pero que no es comercializada en nuestro país, pero que al ser presentada en una de estas series (*Steins; Gate*) se convierte en algo perseguido y buscado, hasta el punto de que tiendas de importación especializadas la ofrecen a un precio bastante más elevado de su precio original en los países donde es comercializada de manera habitual.

¿Límites del mito?

El mito fundamentalmente es una creación humana, por tanto es lógico pensar que los límites se encuentren dentro de ésta, la modernidad de estos mitos puede radicar en el efecto que tiene sobre ellos la globalización, permitiendo conocer todo tipo de sistemas míticos y producir mitologías sincréticas a partir de elementos dispares donde igual entra un mito clásico griego que una pauta cotidiana.

La mente humana es una fuente inagotable de relatos y significados, en el presente artículo hemos mostrado desde un enfoque que podríamos llamar arquetípico la forma en que se yuxtaponen diferentes tradiciones culturales con sus correspondientes relatos míticos, dando lugar a nuevas creaciones en el contexto de la modernidad tardía. Pese a la existencia de una especie de *repertorio mítico* no podemos obviar el hecho de que el carácter mítico lo otorga una sociedad en un momento dado y a través de sus valores hegemónicos en ese preciso instante, por tanto podríamos afirmar que no hay límites en el mito en cuanto que idealiza y otorga marcos allá donde otras explicaciones no bastan y allá donde el ser humano requiere de una nueva experiencia de su realidad.

Entre el mito y la ciencia

Pese a que históricamente ha habido una especie de enfrentamiento entre el mito y la ciencia creemos que la ciencia se ha convertido en uno de los mayores mitos de la modernidad, esto se basa en el carácter infalible que se le presupone, teniendo un método sistematizado que se presenta como garante de ese carácter inmutable y legitimador que ha llegado a poseer en nuestros días. Estas teorías con una base totalmente racional han adquirido connotaciones de mito, al servir como principio explicativo, pero al no ser posible su verificación empírica, en algunos casos, se conciben entonces como algo por encima de las capacidades humanas, o más allá de la tecnología o recursos humanos actuales. No obstante series como “Los Caballeros del Zodíaco” o “Sailor Moon” nos muestran que ciencia y mito están más cerca de lo que parecen, explicaciones de teorías como la Física de Partículas o el *Big Bang* muestran que hay límites donde hasta la racionalidad es una cuestión de fe y la fiabilidad y replicabilidad del método científico se mueven en términos probabilísticos alejados de la absoluta certeza que se le presuponen.

BIBLIOGRAFÍA

Aguirre Baztán, A. (1997) *Cultura e identidad: introducción a la Antropología*, Barcelona: Bárdenas.

Chaves, J. R. (2003) *Mishima, homosexualidad y esteticismo*, *Acta Poética*, 34(2), 157–169.

Eliade, M. (1998) *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona, Paidós Ibérica.

Eliade, M. (2013) *Mito y realidad*, Barcelona, Kairós.

García Buelvas, L., & Benedetti Cohen, L. (2012) “De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica”, *Visitas Al Patio*, 6 (Anual), 115–130.

García Gual, C. (2014) *Historia mínima de la mitología*, Madrid, Turner.

Gómez García, P. (1997). “El mito ayer y hoy” en Aguirre, A. *Cultura e identidad cultural. Introducción a la antropología*, Barcelona, Bárdenas, pp. 175–180.

Gravett, P. (2004) *Manga: la era del nuevo cómic*, Madrid, Kliczkowski.

Grimal, P. (2008) *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, Paidós.

Hane, M. (2013) *Breve historia de Japón*, Madrid, Alianza Editorial.

Hernández Reyes, A. (2008) “Los mitos griegos en el manga japonés” en *Actas del Congreso Internacional Imágenes: la antigüedad en las artes visuales: cómic y publicidad*, La Rioja, Universidad de La Rioja, pp. 633–644.

Hocart, A. M. (1985) *Mito, ritual y costumbre: ensayos heterodoxos*, Madrid, Siglo XXI.

Horno López, A. (2013) *Animación Japonesa. Análisis de series de anime culturales*, Universidad de Granada.

Lévi-Strauss, C. (2009) *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades*, Madrid, Siglo XXI.

Menkes, D. (2012) “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad”, *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 10 (1), pp. 51–62.

Rubio, C. (2012) *Los mitos de Japón: entre la historia y la leyenda*, Madrid, Alianza Editorial.

Saito, K. (2014) “Magic, Shōjo and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society”, *The Journal of Asian Studies*, 73 (1), pp. 143–164.

Sato, J., Ikuhara, K., & Igarashi, T. (1992) *Sailor Moon*, Japón, Toei Animation /VIZ Media.

Strathern, P. (2014) *Newton y la gravedad en 90 minutos*, Madrid, Siglo XXI.

Tipler, P. (1999) *Física para la ciencia y la tecnología*, Basauri, Editorial Reverté.

Vidal Pérez, L. A. (2010) *El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*, Universidad César Vallejo.

Recepción: 5-8-2015

Aceptación: 4-7-2016