

De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica*

Leonel Buelvas García¹

Universidad Andina Simón Bolívar (Ecuador)

Lady Benedetti Cohen²

Universidad de Cartagena (Colombia)

Resumen

En el presente trabajo nos proponemos realizar una radiografía general de lo que ha significado la concepción heroica para diferentes culturas, con el fin de situarla en diálogo con la construcción de lo heroico en la cultura de masas, y especialmente, con el fenómeno manga/anime japonés. Destacaremos, en este sentido, características morfológicas, a la luz de autores como Propp y Rank, así como constantes de tipo semántico (como sus significaciones culturales), abordadas por Jaeger y Curtius, en sus manifestaciones griega, romana, medieval e ilustrada, finalizando con la representación de la figura heroica femenina en la cultura de masas del manga y el anime.

Palabras clave: heroísmo, figura femenina, cultura japonesa, manga, anime.

Abstract

In the present work, we propose to study the concept of a hero across cultures with the goal of placing it within the dialogue of the hero construction in mass culture, and especially within the Japanese manga/anime phenomenon. Accordingly, we will highlight morphological characteristics, in light of such authors as Propp and Rank. Likewise, semantic constants (and their cultural meanings), in their Greek, Roman, medieval and illustrated expressions, as confronted by Jaeger and Curtius, are highlighted. In addition, the female heroic figure in the mass culture of manga and anime is explored.

Keywords: heroism, female figure, Japanese culture, manga, anime

* From epic to anime: old and new ways of heroic figure

Recibido: Enero, 2012 - Aprobado: Febrero, 2012.

¹ Profesional en Lingüística y Literatura de la Universidad de Cartagena. Candidato a Magister en Estudios de la Cultura, con Mención en Comunicación, de la Universidad Andina Simón Bolívar (Ecuador). Columnista habitual de *El Espectador*. e-mail: leoenrique@gmail.com

² Profesional en Lingüística y Literatura de la Universidad de Cartagena. e-mail: safinalady@hotmail.com

1. Distinciones necesarias: los rostros del héroe

Antes de abordar la figura heroica, es necesario contextualizar el fenómeno manga y anime. El manga y el anime son productos de la cultura de masas, dos de las fuerzas creadoras contemporáneas más relevantes desde mediados del siglo pasado. El manga corresponde a lo que en Occidente se denomina “cómic”, y se asemeja a lo que, hasta hace algunos años, era conocido en Latinoamérica como “paquito”³. Como obra individual, un manga es una narración gráfica representada en blanco y negro; como industria, cuenta con millones de tirajes semanales⁴ y gran variedad de géneros – representa aproximadamente el 40% de la industria del libro en Japón y es consumido por gran variedad de públicos (Cf. Costa & Guaita [2005])–. El anime, por su parte, es la adaptación del manga al formato audiovisual.

Este fenómeno ha sido protagonista, desde la década de los noventa y la primera del presente milenio, de un incremento notable en su consumo mundial; pero a la vez de un aumento en la gran diversidad de historias que abarcan. Historias, tramas y nuevos sentidos asimilados por millones de personas, son razones suficientes para ser abordados por la academia, profundizando en las dinámicas internas y externas de su configuración artística e industrial. En un plano más específico, se observa que el manga y el anime han dado un gran espacio a la figura heroica, no sólo en la cantidad de historias que ésta protagoniza, sino también en la profundidad y complejidad psicológica con que es representada. Específicamente, es notable la emisión, durante la década del noventa, de historias protagonizadas por heroínas, muchas de ellas difíciles de encasillar.

1.1. Entre la sabiduría y la fuerza

Protagonistas de diversas historias, centradas en búsquedas, venganzas y redención, los héroes van más allá de los límites humanos corrientes, pero a su vez conservan sus atributos como personas, no necesariamente por su físico o procedencia, sino por su ética y conducta. En este sentido, son héroes el titán Prometeo, el alienígena Superman y Tintín, el periodista. Estudios como los de Propp –*Morfología del cuento popular* (1971)–, han fijado un límite de opciones

³ Nombre de una de las varias revistas que, desde mitad del s. XX, transmitían diversidad de historietas en México y Latinoamérica. Este es un claro ejemplo de un uso de nombre de marca como uno genérico.

⁴ Destacan editoriales japonesas como Shonen Jump, Shonen Magazine, Shonen Sunday, Big Comic Original, etc.

para su desarrollo. Jugando con lo que también podría llamarse una “morfología del héroe”, Otto Rank ejemplifica, en *El mito del nacimiento del héroe* (1981), cómo en vidas de héroes culturalmente distantes se presenta una serie de circunstancias extraordinariamente parecidas.

Rank se plantea así una discusión dual acerca del origen de estas coincidencias en los acontecimientos alrededor del mito del héroe: 1) un mito primigenio que toma matices distintos al expandirse por los diferentes pueblos; 2) otra propuesta, mucho más acertada para el autor –apoyada en la teoría psicoanalítica de Freud–, sugiere que tal vez sean manifestaciones de conflictos o emociones experimentadas desde la infancia, pero que pueden manifestarse, con mayor o menor prolongación, en la adultez. Werner Jaeger, por su parte, en *Paideia* (1987), afirma que la literatura griega, comenzando con Hesíodo, evidencia una serie de valores que se fundamentan principalmente en el respeto a los dioses, la honra a los padres, el respeto a los extranjeros, entre otros preceptos morales más antiguos que la misma literatura –sumando a esto el ideal de belleza y superioridad a que aspiraba la comunidad aristocrática primitiva–.

Al respecto, el concepto de *areté* juega un papel fundamental para la consolidación de un héroe: virtud como expresión de “ideal caballeresco”, unida a una conducta cortesana 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. Jaeger argumenta que en la obra homérica, a pesar de las características o significaciones guerreras, hay un sentido general ético, normas de conducta que son ajenas al común de los hombres y no pueden quebrantarse, mucho menos en el campo de batalla (Jaeger, 1987: 22). Es más, el héroe estaría orgulloso de cumplirlas, pues su honor y su orden social descansan en el respeto del contrario, de su linaje y de sus hazañas.

E.R. Curtius, en *Literatura europea y Edad Media latina* (2004), expone un ideal de héroe griego muy similar al propuesto por Jaeger, donde al héroe le corresponde “el tipo humano ideal que desde el centro de su ser proyecta hacia lo noble y hacia la realización de lo noble, esto es, hacia los valores vitales ‘puros’, no técnicos y cuya virtud fundamental es la nobleza del cuerpo y del alma”. El filólogo alemán, seguidamente, define la virtud heroica como ese momento en el que el héroe alcanza “el dominio de sí mismo; pero la voluntad del héroe ansía ir más allá de esto: aspira al poder, a la responsabilidad, a la

osadía; el héroe puede ser por eso un hombre de estado, un capitán, o un guerrero” (242).

Curtius y Jaeger sugieren así dos cuestiones parecidas. El héroe griego aspira a trascender su condición humana corriente. Quiere, con su voluntad, ser reconocido en la condición de noble, entendida como una virtud tanto del cuerpo como del alma (*areté* del cuerpo y *areté* del alma). Curtius, no obstante, nota por lo menos un matiz contradictorio en las palabras de Aquiles: “No intentes consolarme de la muerte, esclarecido Odiseo: preferiría ser labrador y servir a otro, o un hombre indigente que tuviera poco caudal para mantenerse, a reinar sobre todos los muertos” (*Odisea*, XI, 488-491). Un sentimiento profano, de negación, donde hay un posible principio de arrepentimiento hacia lo heroico, es decir, un principio anti-heroico.

Curtius nota en los héroes de *La Ilíada*, además un contraste que atraviesa toda la obra. Néstor y Odiseo, sabios por su edad; Aquiles, Agamenón y Héctor, diestros en la guerra, pero impulsivos. Experimentada sabiduría de los viejos en contraste con la impulsiva irreflexión de la juventud, lo que puede ser vestigio de la religión indoeuropea prehistórica, de la cual la religión egea no conservó muchos elementos. Esta dualidad de valor y sabiduría adjuntaría dos formas, según el autor: 1) la virtud heroica en un nivel superior; y 2) la virtud marcial en el nivel inferior (249). En síntesis, la virtud heroica es conformada por diversos elementos: sabiduría experimentada del anciano y sabiduría astuta del hombre maduro; elocuencia y prudencia para la utilización de la palabra y las acciones en los momentos propicios. Las características en la virtud marcial serían conocimiento en la táctica militar, destreza en el combate, en consejo de guerra y pericia con un arma determinada.

Joseph Campbell (1997), en *El héroe de las mil caras*, considera que Freud, Jung y sus seguidores han demostrado irrefutablemente que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos. Como se carece de una mitología general afectiva, cada uno tiene su panteón de sueños, privado, inadvertido, rudimentario, pero que obra en secreto. El mismo autor argumenta que tanto el mito, como el sueño, no son solamente manifestaciones de la fantasía, sino un puente hacia el inconsciente. Trata de demostrar que los muchos caminos de héroe son en realidad uno solo, y esto ocurre independientemente de las particularidades de las culturas.

El tema del héroe traspasa medios como la literatura, el cine o la pintura, y es posible encontrarlo a menudo en historias orales, escritas, dramas de teatro, comics, mangas y animes. Además,

las características que manifiestan muchos héroes del pasado, se reconocen en héroes actuales, como se tendrá ocasión de observar más adelante. Una pregunta que debería hacerse entonces sobre este fenómeno es: ¿por qué permanecen vigentes tales conexiones con las figuras heroicas arcaicas? La explicación psicoanalítica de Rank y Campbell propone que los héroes son proyecciones íntimas de los deseos.

Según estos autores, los héroes presentes en diversidad de mitos pueden manifestar estructuras comunes: las diferencias culturales sólo serían un cascarón diferente para el mismo fruto. Hoy más que nunca es posible pensar que la problemática heroica es más ardua de analizar, en una época en la cual se globalizan cada vez más las ideas y las visiones de mundo occidentales, que persisten, conjugándose o desplazando diversidad de visiones de otros contextos socioculturales.

1.2. Entre las letras y las armas

La *Eneida*, de Virgilio, refleja los ideales de una época distinta, a pesar de ser una epopeya que sigue la línea homérica. En ésta, según Curtius (2004: 250), el héroe Eneas encarna el ideal heroico de la “virtud moral”, pero sin dejar de destacarse como un buen guerrero. La virtud moral vendría a sustituir la sabiduría, creándose otro equilibrio, afirma el autor. Alega Curtius que con Eneas se presenta la guerra desde el punto de vista de los vencidos: este héroe, precisamente por venir de una estirpe perdedora, no querrá la guerra y tendrá por virtud la piedad⁵.

Después de Virgilio, el tópico *sapientia-fortitudo* (“letras y armas”) se convertirá en lugar común para la Antigüedad tardía y la Edad Media latina. Siendo Estacio importante mediador entre la épica antigua y la medieval, escribe la inconclusa obra *Aquileida*, inspirada en las leyendas del héroe Aquiles, e influenciando con sus ideales de heroísmo a poetas como Dictis (s. IV)⁶ y Dares (s. VI)⁷, autores de tardías formas de epopeyas homéricas (Curtius, 2004: 252).

⁵ Hay que tener en cuenta que el poeta Virgilio escribe la *Eneida* por encargo del emperador Augusto, en un periodo de paz (denominado *Pax augusta* o *Pax Romana*), después de cruentos años de guerra, no siendo gratuito entonces que Virgilio celebrara la paz.

⁶ Presunto autor de *Ephemeris belli Troiani* (*Diario de la Guerra De Troya*).

⁷ *De escidiotroiaehistoia*, que narra la historia de la Ilíada desde el punto de vista troyano.

El t3pico evoluciona a una forma cristiana con San Isidoro de Sevilla, cuando define la epopeya como “*heroicum enim Carmen dictum, quod eo virorum fortium res et facta narrantur. Nam h3roes appellantur viri quasi aerii et caelo digni propter sapientiam et fortitudinem*” (Curtius, 2004: 253)⁸. Tem3tica que ya existía en la antigua Grecia y que el ideal cristiano tomar3 como suya, ejemplific3ndola en los cantos heroicos como el *Cantar de Rold3n* (s. XI), o en poemas hagiogr3ficos como *La leyenda 3urea* (s. XIII), de Jacobo de la Vor3gine.

M3s tarde, durante el Romanticismo –se detiene Curtius– el t3pico de *sapientia et fortitudo* adoptar3 la forma de tratado sobre los ideales cortesanos, representado en el libro *El Cortesano* (s. XVI), de Castiglione, que expresa los ideales que debía encarnar un caballero de la 3poca: ser diestro en armas y letras, conversar y tratar a los semejantes, adem3s de tocar un instrumento musical. Esto se har3 visible en diferentes obras como *Gargantúa y Pantagruel* (s. XVI), de Rebel3is, y el *Quijote* (s. XVII), de Cervantes (257).

El t3pico adquirir3 un nuevo sentido en el Romanticismo franc3s bajo el influjo de la Ilustraci3n, donde la nobleza, convenientemente, no estar3 en las armas ni en la sangre, sino en la nobleza del alma (cuesti3n que ya había sido expuesta en Arist3teles en *Ret3rica*, II, XV). Con la Ilustraci3n se pone de relieve la concepci3n de la nobleza del alma, no por su nacimiento, sino por las acciones. Curtius afirma que lo que “volvi3 a darle esa actualidad fue el paso de los ideales de la nobleza caballeresca a los de la burguesía urbana, sobre todo en la Florencia del siglo XIII” (260), idea que se afianzar3 hasta nuestros d3as.

1.3. Guardianes del equilibrio: entre el hombre y la naturaleza

En lo que respecta a la Am3rica prehisp3nica, la imagen del h3roe se desarrolla, seg3n Rocha Vivas (2004), en dos figuras fundamentales: el guerrero y el cham3n. Estas figuras, aunque muchas veces no sea posible diferenciarlas una de la otra, se muestran a lo largo de diferentes mitologías, leyendas, cuentos y cantos como “imagen revelada”:

[...] el h3roe encontr3 su mejor atributo en el rayo. Luego, como imagen celestial, el h3roe alcanz3 su rayo, la flecha, y la adorn3 con plumas m3gicas. Tras esto, se lo equipar3 con los dioses, y sus actos fueron traducidos en t3rminos cosmog3nicos. Colabor3 con el

⁸ “Se llama canto heroico porque relata los hechos de los hombres que por su sabiduría y su valor se hacen merecedores del cielo.” (La traducci3n es de Curtius).

dador de la vida en la creación del mundo y del cielo y descendió hasta las profundidades de la tierra para enfrentar la enfermedad y la muerte. También venció a los monstruos devoradores de hombres, al avaro dueño de la comida, al cruel dueño del tiempo y al gobernante tirano. Por último, aconsejó a los hombres que vivieran en paz y armonía, y en algunos casos llegó a profetizar que vendrían nuevos tiempos de caos y guerra (191).

Rocha Vivas apunta, en *El héroe de nuestra imagen*, que el héroe americano (Quetzalcóatl, Yurupary, Wanadi, etc.), y en general los pueblos que protegen, al estar en un mayor contacto con la naturaleza ligaban sus acciones y gestas hacia la obtención del alimento, del fuego, para alejar el frío, imposición de reglas contra el caos y la defensa contra el tirano: necesidades básicas para la armonía. Es decir, acciones creadoras de orden y de equilibrio con la naturaleza.

Esta última misión del héroe americano tendrá un incremento en la conciencia indígena con la llegada de los europeos, pues, a pesar de los procesos de negación y/o exterminio de las diversas culturas americanas, el héroe se concretó en persona con figuras como Manco Inca, Túpac Amaru, Caballo Loco, e inclusive como una heroína: La Gaitana. Todos ellos convocaron a pueblos diferentes al suyo para combatir a un enemigo que no respetaba sus tradiciones.

Se puede observar que el valor de lo heroico en la configuración de los pueblos nativos americanos se centra en dos posibles momentos. El primero, antes del contacto europeo, donde el héroe es casi dios, o colaborador estrecho de éste: puede controlar la naturaleza y sin él, no hay caza, ni alimentación. El segundo momento, centrado en la conservación, en defender unos valores frente al choque de la visión europea que se imponía violentamente. Este héroe, en cierto sentido, tiene rasgos parecidos al modelo griego: su procedencia o linaje es sagrado, además de ser un hombre-estado. Es decir, arrastra la entidad de todo un pueblo que se reconoce en él.

1.4. El máximo guerrero del honor: el samurái

Para hablar, sin embargo, de los orígenes de la estructura del héroe manga o anime desde el contexto de la cultura japonesa, habría que hablar primero del Shinto (o Sintoísmo), la religión nativa japonesa. Esta se incorpora a la nación nipona cuando el conjunto de historias y creencias nativas, mezcladas con las influencias budistas, confucionistas y taoístas, se recopilan en el *Kojiki*, ("Crónica de los acontecimientos antiguos") en el año 712 de la era cristina de

Occidente (Requema, 2007). La unificación militar y política de Japón, legitimada con la religiosa (Cardona, 1998: 213), construyó una sociedad basada en el respeto a las tradiciones y a la autoridad imperial. El Emperador de Japón era dios en la tierra, descendiente de la diosa suprema del Shinto, Amaterasu, y por consiguiente su voluntad y su deseo son la Ley.

En este sentido, el valor del héroe se construye bajo los códigos de lealtad, honor y respeto. Imbuido en ellos, el samurái se mostrará como máximo representante de tales valores⁹. Estos están representados en el *Heike Monogatari*, o *El cantar de Heike*, escrito a principios del siglo XIII, el cual relata historias de los clanes en lucha por el poder, muertes trágicas y guerreros valientes. Considerada como una de las obras más importantes de la literatura japonesa, narra los acontecimientos de héroes como los legendarios samuráis Minamoto no Yoshitsune y la guerrera Tomoe Gozen, muertos trágicamente defendiendo hasta último momento sus causas, ligadas al honor propio y de los suyos.

Los valores del héroe japonés, sin embargo, entrarán en crisis cuando el estado pase de ser uno feudal a uno moderno, a finales del XIX. Estos cambios llevaron a años de guerras civiles que terminaron con la desaparición del viejo sistema, y con ello, la figura del samurái como actor político y militar. Pero aunque la figura del samurái desapareciera, sus valores largamente arraigados en la cultura japonesa seguirán reflejándose en la literatura, el cine y el manga contemporáneos. Por ejemplo, en el cuento “Patriotismo”, del famoso escritor de posguerra japonés Yukio Mishima, se relata la historia de un joven militar que comete suicidio junto con su esposa –opción del samurái para morir con honor– por haber desobedecido una orden militar y haber quedado en desgracia. Se podrían así seguir exponiendo ejemplos de esta clase de héroes presentados en los diversos medios, pero la lista sería interminable, puesto que la figura del samurái –y sus virtudes– son parte integral de la cultura japonesa.

1.5. El héroe en la cultura de masas

La literatura y el cine no son los únicos medios que desarrollan la problemática heroica: el anime y el manga también lo hacen. En *Death Note* (2003-07), de Tsugumi Oba y Takeshi Obata, encontramos un

⁹ El *Bushido* (o “Camino del guerrero”) es el código ético que promulga las siete virtudes a cumplir por parte del samurái: *Gi*, rectitud (ser honrado y justo); *Yu* (o *Yuu*), valor heroico; *Jin*, benevolencia o compasión; *Rei*, respeto o cortesía; *Meyo*, honor; *Makoto*, sinceridad absoluta y respeto por su palabra; *Chugo*, deber y lealtad.

héroe que realizaría el sueño de Raskolnikov, pues con su cuaderno, el *Death Note* (“Cuaderno de la muerte”), tiene el poder de matar a la persona con sólo escribir su nombre en él, y no sólo esto, también determinar la forma de su muerte. El héroe, pese a su corta edad (tiene diecisiete años), no duda en utilizarlo una y otra vez para “crear un mundo mejor”, asesinando principalmente a criminales, pero también a todo aquel que se atreva a contradecirlo.

Por otra parte, en *Code Geass* (2006-08), de Ichiro Okouchi, vemos a otro estudiante que obtiene un poder con el cual puede hacer que la gente obedezca una de sus órdenes, sin ninguna objeción. Poder que utilizará para confrontar a la superpotencia de su mundo, el Imperio de Britania¹⁰. Este joven, sin embargo, no deja de ser frío y calculador, importándole muy poco si, para lograr su cometido, ha de sacrificar vidas inocentes. Pero, en uno de los giros heroicos más sorprendentes en toda la historia del anime, imposibilita cualquier categorización tradicional.

Las adaptaciones de las tradiciones literarias occidentales al manga y al anime son numerosas: *El Rey Arturo*, *Los cuentos de los hermanos Grimm* (muy conocidos en Latinoamérica); algunas obras de Shakespeare, como *Romeo y Julieta*; o el *Berserk* –inspirado en la Europa medieval–. Destaca, entre estos, *Dante’s Inferno* (2010)¹¹, un juego de video, posteriormente adaptado al anime, sobre la obra de Dante Alighieri, la *Divina Comedia*. En ambos observamos la *catábasis* y *anátesis* de un Dante guerrero –no poeta– que regresa de Jerusalén para ver a su amada Beatriz, encontrándola moribunda. Pero al morir, el alma de la joven es reclamada por el Demonio, pues ésta ha perdido una apuesta en la cual, a condición de que Dante no cometiese pecado alguno, regresaría sano y salvo. Dante, no obstante, peca, y el alma de Beatriz es reclamada, comenzando así la travesía del héroe por el infierno para intentar salvarla.

Las caracterizaciones son diferentes, pero la trama es básicamente la misma: se trata del viaje del héroe a los infiernos para buscar algo preciado –en este caso, a la amada–, mitema recurrente en diversas

¹⁰ Que curiosamente es un país monárquico ficticio, colocado geográficamente en lo que es E.U., y que está en perpetua búsqueda del sometimiento del mundo por su desviada ideología darwiniana (el más fuerte sobrevive) aplicada a la política.

¹¹ Juego creado por Electronics Art y adaptado a la animación por Roman Film. Si bien la animación es hecha en E.U., y el creador del juego es Jonathan Knight, basta ver los créditos para notar que la mayoría de los directores, animadores, diseñadores y demás participantes son japoneses, coreanos y taiwaneses. Tengamos en cuenta, así mismo, las múltiples influencias que el manga y el anime ha tenido en la cultura occidental y cómo el proceso creador del anime es mucho más colectivo que el del manga.

culturas. Es interesante comprobar cómo la fábula se reactualiza. A pesar de embarcarse en el contexto de la Edad Media, y siendo Dante un caballero cristiano, en *Dante's Inferno* se cuestiona de manifiesto el carácter o la moral del héroe, pues, a medida que éste desciende y es testigo de los nueve círculos del Infierno, también observa los pecados que cometió en Jerusalén. Su viaje dialoga así con el tópico de la “nobleza del alma”, donde el reconocimiento del héroe como ser perfecto no radica tanto en su estirpe, o en la exclusiva fuerza en las armas –con la que de todas maneras Dante cuenta–, sino en hacer lo correcto.

El anime se nutre de todas las fuentes posibles: desde historias de oficina, hasta ciencia ficción, pasando por aventuras colegiales. En este punto, las mitologías clásicas son una fuente importante. Así, *Saint Seiya* (1986), de Masami Kurumada –anime mejor conocido en los países de habla hispana como *Los caballeros del zodiaco*–, presenta guerreros con armaduras que reproducen características de seres mitológicos, mayoritariamente griegos, aunque con algunas referencias a las mitologías escandinavas, hindúes y chinas.

Seiya, el protagonista de la serie, no cede nunca ante el enemigo. Demuestra siempre en cada combate un valor y fuerza superior; diciendo además lo correcto en el momento indicado: es un superhombre con un gran poder físico y espiritual llamado “cosmos”. En esta serie principios como el honor y el orgullo de defender lo que se quiere, o el respeto al contrincante, son notables, dialogando con los valores griegos descritos anteriormente; pero también respondiendo a una dinámica cultural posmoderna: se presenta a los dioses griegos reciclados con sus pasiones –elevadas o bajas– como enemigos y agentes del caos, los cuales sólo pueden y deben ser derrotados por el héroe.

Es también notable en los videojuegos una gran cantidad de títulos que recrean la cultura griega: *Zeus, Señor del Olimpo* (2000), *Age of Milology* (2002), *God of War* (2005), entre otros. Este último se destaca, pues a diferencia de los anteriores juegos –cuya dinámica es construir ciudades, crear imperios con la ayuda de los dioses, e incluso jugar con personajes como Odiseo y Áyax–, entra en una dinámica más violenta, caótica y anarquista. El ideal heroico griego es negado e incluso destruido. Las historias, leyendas y mitos, en juegos y animes de esta clase, se transforman. Desde la mirada actual el ideal arcaico de un “orden” e infalibilidad del modelo heroico clásico es inconcebible. Por tal motivo, su destrucción y reconfiguración en héroes como Seiya nos resultan más familiares.

Debido a la hegemonía de la producción del manga y el anime – dominada por la industria y el mercado oriental, y en alguna medida por Estados Unidos y Europa– son muy pocos los animes que tomen o, por lo menos, mencionen a América Latina. En realidad, a pesar de que el manga y el anime se nutren de innumerables fuentes, no se encuentran en ellos héroes de las culturas nativas americanas. *Las misteriosas ciudades de oro* (1982) son una excepción, y por tanto, un antecedente muy significativo. Esta serie, basada en la novela infantil de Scott O’Dell, *The King Fifth* (1966), abarca, desde el punto de vista de un niño, cómo afecta a las personas la conquista del territorio americano y la búsqueda del oro.

En *Las misteriosas ciudades de oro* se puede ver cómo los protagonistas, Esteban, un niño de origen incierto, y dos nativos americanos, Tao y Zia, se embarcan en un viaje por todo el continente americano en búsqueda del misterio de las ciudades de oro. Esta historia tiene un tinte de ciencia ficción blanda, pues –entre muchas cosas– viajan en naves de oro en forma de aves y artefactos misteriosamente avanzados para la época. Juega, además, con la fabulosa búsqueda del Dorado, obsesión de muchos españoles y que, en cierta medida, es recreada en el anime, pero con un matiz inocente.

1.6. Presencia de una figura femenina: entre la belicosidad y la sumisión

Anteriormente se ha hablado de los valores del héroe en la cultura griega, romana, medieval, amerindia, japonesa y moderna, pudiendo observarse una serie de valores cambiantes según patrones culturales: la sabiduría y fuerza griegas; la piedad y fuerza romanas; los valores cristianos del sacrificio; el manejo de la pluma y la espada; la virtud del alma por su propio esfuerzo; el respeto por la tradición amerindia, y el estricto código de honor del samurai.

Aun así, tales principios no son siempre equiparables con los personajes femeninos. En la mayoría de mitos, epopeyas y literaturas occidentales y orientales son notables dos posibilidades para la heroína: la primera, como mujer guerrera, a veces revelada como virgen –dedicada exclusivamente a la guerra, como es el caso de Diana, las Amazonas y las Valkirias¹²–, o en la segunda, como parte integrante del héroe: madre, premio o escollo a superar –como ocurre con María de Nazaret, la Bella Durmiente o la Bruja de los Bosques–.

¹² Farnell distingue entre siete categorías heroicas a “héroes o heroínas sagrados”, “conectados con algún dios en calidad de sacerdotes, sacerdotisas o víctimas de algún sacrificio” (Bauzá, 1998: 34).

En una primera representación de la figura femenina es evidente cómo la belicosidad tiene un precio: la renuncia o el sacrificio de rasgos tradicionalmente asociados a lo femenino –renuncia a una familia, hijos, a una pareja, o incluso al amor–. La figura de la heroína no existirá, pues, en la literatura medieval europea, especialmente cuando el cristianismo se institucionalice bajo el reinado de Constantino (s. IV), presentándose un modelo de sujeto femenino sumiso ante la autoridad masculina, con rasgos virginales, delicados y puros: virgen, madre o santa. Así las cosas, los estereotipos dominantes en el Occidente cristiano referidos a la mujer, por lo menos desde el siglo VII d. C., se ejemplificarán en “las cuatro mujeres de Dios”, a saber: la santa, la puta, la bruja y la tonta (Bechtel, 2008).

Según Campbell, la mujer ideal –entendida como virgen, santa o madre– se presenta en los mitos como premio que no cualquiera puede obtener. Es el caso simbólico de Acteón quien, al contemplar desnuda a Diana –diosa virgen y cazadora–, desata su ira, siendo convertido en ciervo y devorado por sus propios perros de caza. Ser el premio convierte a la figura femenina en objeto de deseo: tentación, pecado y perdición, prefigurados en el judaísmo y afianzados con el cristianismo.

En una segunda posibilidad de la figura femenina –acompañando el “camino del héroe”–, tenemos a la princesa Pritha, madre virgen del héroe de la épica hindú, Karna; Yocasta, madre y premio de Edipo; todas las cortesanas desamparadas en busca de un campeón, las princesas “premio”, las aldeanas abnegadas y las brujas terribles que pueblan la literatura infantil desde las recopilaciones de los hermanos Grimm hasta Walt Disney.

Sólo con los valores burgueses de la modernidad se ve un mayor protagonismo de la mujer, no como objeto, sino como sujeto de acción, conocedora de lo que quiere y luchadora por ello: ahí están, entre otras, Emma Bovary, de Gustave Flaubert; Lolita, de Navokov, y Dagny Taggart, de Ayn Rand. Esto, por supuesto, no sólo se reflejará en la literatura, sino también en otros productos culturales como el cine, el comic, el manga y el anime, desmontando lo femenino occidental; y en el caso especial del manga y anime oriental, relativizando los tradicionales valores femeninos de la cultura japonesa: su componente *kawaii* muestra elementos tradicionales que inspiran el rescate (Bogarín, 2009), como la damisela cortesana o las princesas-premio, y sin embargo, resaltando características físicas y mentales que la hacen ama de su destino, e incluso, del destino de los demás.

En síntesis

El héroe contemporáneo, tanto occidental como oriental, no tendrá como mayor logro la destrucción de un rey maligno o un dragón, sino su propia salvación, que en última instancia será también la salvación de la humanidad, pues, como afirma Campbell(1997): “[...] cada uno de nosotros comparte la prueba suprema [...] no en los brillantes momentos de las grandes victorias [...], sino en los silencios de su desesperación personal [...]” (345). El héroe de nuestros días tendrá su gesta al estilo de Meursault: una batalla consigo mismo y contra sus temores cotidianos. ¿Ganar o perder? No hay diferencia; el enfrentamiento ya es una gesta admirable.

El estudio de la configuración heroica es un intento válido para la comprensión de una suma de valores culturales, ya sea la *areté* del cuerpo y el alma, para los griegos; las normas de cortesía y lealtad, en el Medioevo europeo, o el respeto a la tradición, para los pueblos nativos de América. Con relación a lo anterior, muchos de los estudios realizados sobre el tema se han concentrado en fuentes escritas y orales, como la poesía épica, el cuento, la leyenda o el mito, pero hoy las fuentes y perspectivas del héroe son diversas. Al dejar el mito heroico de estar anclado exclusivamente a sistemas religiosos y políticos, empieza a servir al artista.

Tras la desdivinización del héroe, éste encontrará los espacios para su desarrollo en medios como las artes tradicionales y los medios masivos de comunicación. Con la invención del cine, a finales del siglo XIX, y la aparición de la televisión, en el siglo XX –aunándose a esto la industrialización de los productos culturales–, se diversifican los contextos para el estudio de las representaciones de los héroes y de lo heroico. El anime y los videojuegos son medios que toman mucha fuerza desde las últimas décadas del siglo XX y continúan con paso firme hacia el siglo XXI, alimentando y construyendo imaginarios¹³. Se trata de una puesta en escena a escala nunca antes vista, por la diversidad de medios para transmitir historias, filosofías y modos de vida.

¹³ Las cifras de ventas de mangas en Japón se cuentan por millones en una semana. La industria de los videojuegos supera a industrias consolidadas como la del cine, y no es un secreto la creciente popularidad –entre jóvenes mayores de 18 años– del anime por encima del cómic estadounidense y la literatura. (Estas cifras, por supuesto, están sujetas a variación). En Estados Unidos el promedio de edad de los videojugadores es de 35 años y va en aumento: tengamos en cuenta que las consolas de juegos de video empezaron a ganar fuerza a principios de los noventa con la Nintendo, y muchos de los que empezaron a jugar son de la generación de los 80. Para mayor información, véase Piñeres (2008) y la encuesta realizada por la ESA (2009).

Historias como la de Son Goku¹⁴, inspirada en uno de los personajes de *El viaje al Oeste* (s. XVI), obra capital de las letras chinas, escrita por el erudito WuCheng'en, narra las aventuras de un niño con habilidades sobrehumanas, fuerza extraordinaria y una inocencia fuera de este mundo. A pesar de ser criticada por su violencia, *Dragon Ball* resalta valores como la amistad, el compromiso, el compañerismo y la compasión, además de servirse de la cultura y mitología oriental: artes marciales; la relevancia del dragón como ente positivo –a diferencia de Occidente–, y un estilo de vida moderno en comunión con la naturaleza.

En este contexto, no se pueden desconocer los tipos de relatos que se están configurando en estos medios y las condiciones que contemporáneamente van a definir las características de sus figuras ejemplares. Es necesario concentrarse en indagar cuáles son las dinámicas internas y externas que dan sentido a las figuras heroicas de estos relatos posmodernos.

Bibliografía

- Aristóteles. (2000). *Retórica*. Madrid: Alianza.
- Bauzá, H. (1998). *El mito del héroe: morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bogarín, M. J. (2009). "Kawaii y cosificación de la mujer en el manga/anime", *Societarts, Revista de artes, ciencias sociales y humanidades*: <http://societarts.com/estudios-culturales/kawaii-y-cosificacion-de-la-mujer-en-el-mangaanime>. [Consultado el 22 de febrero de 2011].
- Brechtel, G. (2008). *Las cuatro mujeres de Dios*. Madrid: Ediciones B.
- Brennan, K. (2006). "How did Georges Lucas create *Star Wars*", *Star Wars Origins*: <http://www.moongadget.com/origins/myth.html> [Consultado el 22 de febrero de 2011].
- Campbell, J. (1997). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Costa, J. (Guionista) & Guaita, D. (Realizador). (2001). *Explosión Anime* (Documental), *Canal +* de la Televisión Española. Duración: 49 minutos.
- Curtius, E. R. (2004). *Literatura europea y edad media latina*. México: Fondo de Cultura Económica.
- ESA (Entertainment Software Association). (2009). *Sales, demographic and usage data: Essential facts about the computer and video game*

¹⁴ Personaje principal del aclamado manga y anime *Dragon Ball* (1984-96), de Akira Toriyama.

- industry*: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf [Consultado el 12 de octubre de 2010].
- Papalini, V. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Piñeros, G. (2008). "Ventas de videojuegos ya superan millonarias taquillas de cine en Estados Unidos", *El Tiempo*, 31 de mayo: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4220170>
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Rank, O. (1981). *El mito del nacimiento del héroe*. Buenos Aires: Paidós.
- Rochas, Mi. (2004). *El héroe de nuestra imagen*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Jaeger, W. (1992). *Paideia*. Bogota: Fondo de Cultura Económica.

