

# **LA MAGIA Y SISTEMAS DE MAGIA COMO ELEMENTO NARRATIVO**

Alumno: César Sánchez

Profesor guía: Salomón Balut

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

# LA MAGIA Y SISTEMAS DE MAGIA COMO ELEMENTO NARRATIVO

CÉSAR SÁNCHEZ

Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor

## RESUMEN

La magia en el medio audiovisual usualmente es utilizada como un espectáculo de efectos visuales, la motivación tras este ensayo es buscar la aplicación de la magia o sistemas de magia en la animación, para demostrar que la magia es más que un efecto visual, sino que es un elemento que forma parte del mundo fantástico presentado. Por esta razón se analizaron tres series animadas y tres películas animadas, utilizando como base las leyes de la magia que escribió Brandon Sanderson para así poder ver cómo se implementa la magia en el mundo presentado, si aparece de la nada o es parte íntegra y si es fundamental para la historia o sirve como un elemento accesorio a esta. Al analizar las seis obras animadas, nos pudimos dar cuenta que la magia es implementada de distintas maneras, de manera vaga, sin especificar cómo funciona y de manera rigurosa, con reglas que explican su uso, pero aun así logran mantener la lógica del mundo fantástico, haciendo que la magia en la animación sea un elemento fundamental.

**Palabras claves:** Magia, Sistemas de magia, Fantasía, Mundo Fantastico, Magia en la animación, Brandon Sanderson.

## ABSTRACT

Magic in the audiovisual medium is usually used as a visual effects show, the motivation behind this essay is to seek the application of magic or magic systems in animation, to show that magic is more than a visual effect, but it is an element that is part of the fantastic world presented. For this reason, three animated series and three animated films were analyzed, using as a basis the laws of magic that Brandon Sanderson wrote in order to see how magic is implemented in the world presented, if it appears out of nowhere or is an integral part and if it is fundamental to the story or serves as an accessory to it. When analyzing the six animated works, we were able to realize that magic is implemented in different ways, in a vague way, without specifying how it works and in a rigorous way, with rules that explain its use, but even so they manage to maintain the logic of the fantastic world, making magic in animation a fundamental element.

**Keywords:** Magic, Magic Systems, Fantasy, Fantastic World, Magic in animation, Brandon Sanderson.

## INTRODUCCIÓN

La magia, como elemento, ha estado presente desde que se comenzó a desarrollar la escritura del género fantástico, es parte ya del conocimiento general cuando se piensa en la fantasía. Aunque suele darse por sentada la idea o el conocimiento de cómo funciona la magia, resulta importante examinarla de una manera sistemática ya que no todas las magias son iguales y en diversas obras la presentan de una forma distinta. En la animación, a diferencia del género literario, la magia no se limita a la descripción o a la imaginación, sino que se trata de un espectáculo audiovisual que despliega a relucir la capacidad creativa de los directores o autores.

Basado en esto, el problema consiste en la existencia de muchas formas de usar la magia y de cómo aplicarla en los distintos mundos. Esta circunstancia puede resultar problemática a la hora de decidir cómo armar una historia. Muchos autores de distintas obras de fantasía y/o ficción han aplicado la magia en base a reglas, con tal de que funcione de una manera según la cual el lector o espectador pueda verla aplicada frente a un evento presente en la historia; sin embargo, a veces incluso el autor, con el conocimiento previo que le entrega al lector, es capaz de desplegar una forma diferente del uso de esta magia frente al problema ofreciendo una solución distinta. Esta dinámica nos conduce al concepto de sistemas de magia, el cual se desarrollará más adelante.

Considerando lo ya dicho, emerge la pregunta de investigación: ¿Cómo es utilizada la magia en la animación? La respuesta es muy amplia, ya que cada obra audiovisual, se trate de un largometraje o de una serie animada, presenta un mundo único para explorar. Estos pueden ser parecidos, pero al final, es posible encontrar una gran cantidad de obras factibles de ser analizadas; por esta razón resulta necesario y conveniente separarlas y categorizarlas, basándose en los tipos de magia y sistemas de magia.

Asumiendo el hecho de que existe una gran cantidad de contenido a analizar, cabe preguntarse: ¿Cómo funcionan la magia y los sistemas de magia en cada caso? En cierto sentido, resulta posible simplificar la respuesta a esta pregunta, agrupando, creando categorías y seleccionando el enorme corpus de este tipo de obras. Este análisis, por lo tanto, llevará a cabo esas operaciones, para intentar responder la pregunta planteada y, a la vez, reflexionar acerca del papel del autor creando estos universos que incorporan la magia y cuál fue su pensamiento lógico al decidir que la magia funcionara de esa manera particular. Este tipo de decisiones o soluciones que toma el autor pueden hacer más interesante un mundo fantástico.

El objetivo general de este ensayo consiste en analizar distintos tipos de uso de magia y sistemas de magia en la animación. Por otro lado, los objetivos específicos son los siguientes: seleccionar un grupo de obras animadas reconocidas, explicar qué es la magia y los sistemas de magia, identificar los tipos de magia y sistemas de magia presentes en estas obras, reconocer la idea detrás de estos tipos de magia y sistema de magia. Una vez que podamos identificarlos podremos explicar el uso y entender el comportamiento dentro del mundo que habitan, ya sea como los superhéroes en los cómics de DC y Marvel, o los elementos de *Avatar: La leyenda de Aang*, ya que de por sí la magia es parte del mundo y es importante el cómo la implementaron y que tanto el espectador puede saber del uso. Por último, analizar algunos casos tomando en cuenta distintas series y películas animadas que presentan diferentes usos de la magia, pero que pueden considerarse parte de los tipos de magia y sistemas identificados anteriormente. Es importante entonces entender cómo se usan dentro del mundo que habitan, por eso se analizarán distintos trabajos de animación de diversas demografías y lugares del mundo.

Para lograr el cumplimiento de los objetivos es necesario llevar a cabo una revisión acerca de lo que ya se ha reflexionado acerca del tema. En este sentido, es posible señalar que la magia nace junto al género fantástico y varios autores de renombre, como Orson Scott Card, la consideran como parte de este género:

Como gente racional, sabemos que la magia no funciona y las supersticiones no tienen sentido. Pero si la magia funciona en su historia, si las supersticiones se vuelven realidad, si hay bestias imposibles como dragones que escupen fuego o caballos alados, si los genios surgen de lámparas o si murmurar maldiciones causa enfermedades, entonces está escribiendo fantasía (1990, p.104).

Scott plantea que, refiriéndose a la magia, esta debe tener reglas para poder ser aplicadas, sin embargo, otros autores, de alguna manera, refutan esta posición al señalar que con las reglas se perdería la maravilla de la fantasía. A partir de este punto de vista, y basándose en lo afirmado por Card en su libro, el escritor Brandon Sanderson propone las *Leyes de la magia de Sanderson*:

Me gustaría profundizar en el concepto de magia a lo largo de una serie de artículos, detallando en cada uno de ellos las «leyes» que he desarrollado para explicar los elementos con los que creo que debería contar un buen sistema de magia. Como siempre, esto son impresiones personales. A pesar de llamarlas «leyes», no son más que simples pautas que a mí, personalmente, me han funcionado. ... No obstante, creo que seguirlas os ayudará a desarrollar sistemas de magia más contundentes y memorables para vuestros escritos (2007, párr. 3).

Dicho esto, es necesario entender que el pensamiento tras las Leyes de la magia de Sanderson no se presenta como absoluto, sino como una guía para lograr una mejor comprensión y resultado de lo que se está escribiendo; por esta razón, estas se usarán como base para lograr los objetivos indicados anteriormente.

Una estrategia que se puede implementar adecuadamente para esta investigación consiste en tomar en cuenta el contexto de la escritura fantástica y cómo esta se transfiere a la animación. En este sentido, para elaborar un punto de vista más específico sobre la magia, se aplicará, como se mencionó anteriormente, parte del contenido del libro *Cómo escribir ciencia ficción y fantasía* (1990) de Card, en el cual se aborda la manera en que se debería aplicar y el sentido que debería tener la magia en las obras del género fantástico. Por otra parte, este ensayo se basa también en las ya mencionadas Leyes de la magia de Sanderson (2007-2013), de Sanderson, escritos que aportan y sistematizan bastante información para alcanzar una comprensión del tema. Estas ideas también resultarán útiles al momento de analizar, posteriormente, los distintos casos, ya que estas explican a fondo los tipos de magia y sistemas

de magia, incorporando ejemplos contemporáneos y de conocimiento general. Por último, se analizará también el libro *Manga en teoría y práctica* (2017) de Hirohiko Araki, en el cual el autor explica el cambio de un sistema de magia que usaba por otro, con el fin de conducir su obra a una dirección distinta para cumplir los estándares de su tiempo.

En definitiva, luego de exponer los puntos anteriores, este ensayo se organiza, entonces, primero explicando los conceptos, tipos de magia y sistemas de magia. Una vez explicadas estas nociones, se analizarán las Leyes de la magia de Sanderson, en tanto funcionan como una base para poder examinar los aspectos fundamentales del tema central de esta investigación, los cuales son los siguientes: el contexto en el que se desarrollan las historias (qué, dónde, cuándo, cómo), la puesta en escena o *setting* en el que se incorpora la magia (¿aparece de la nada o integrada en el universo creado?) y la función de la magia (¿es un elemento accesorio o fundamental?) en las obras animadas seleccionadas que serán:

- Series: *Jojo Bizarre Adventure* (1984), *Avatar: La leyenda de Aang* (2005), *Los padrinos mágicos* (2001).
- Películas: *El Castillo Ambulante* (2004), *La Princesa y el Sapo* (2009), y *Spiderman: Spider Verse* (2019).

Las obras animadas se dividirán en series y largometrajes animados. Finalmente, en el apartado de la conclusión se pondrán en relación y compararán los aspectos principales de las obras analizadas, con el fin de proponer categorías respecto del uso de la magia y sistemas de magia, y dejar esbozadas futuras y posibles líneas de investigación que quedan abiertas.

## LA MAGIA

Para comenzar a analizar las obras animadas ya indicadas, primero debemos entender qué es la magia, cosa nada de fácil ya que ha estado presente desde los inicios del relato fantástico, y sigue presente hasta nuestros tiempos: estamos hablando del poema sumerio de Gilgamesh donde se habla de dioses, gigantes alados e inmortalidad, pero de todas maneras, la definición de la magia en la fantasía no ha cambiado, y para ser más concretos, la magia se ha utilizado, hasta el día de hoy, para dar una explicación de lo que es inexplicable en un mundo fantástico. Poniéndonos en el caso de un relato en el cual hay animales que hablan, esta situación se puede identificar bajo distintos significados dependiendo del contexto del relato, por lo que podrían, por ejemplo, ser considerados como animales mágicos en este universo. Para ser más específicos, la magia es un elemento de la fantasía, tiene un pasado al igual que el relato fantástico donde se ocupa para dar una explicación a los mitos y/o leyendas que contenían relatos de poderes, hechizos, bestias desconocidas, y así, las distintas culturas de las más diversas sociedades se servían de lo imaginario para explicar aquellos sucesos que no comprendían.

Desde sus inicios hasta la actualidad, la magia, al igual que el género fantástico, evolucionaron de una manera increíble; ahora la magia no es solo un elemento para dar explicación a los sucesos o maravillas del mundo fantástico, pues algunos autores la usan como una herramienta para sus historias, incluso, llegando a ser la magia el centro del mundo. Pero esto ha hecho que, al analizar la magia basados en las obras que la contienen, se torne muy complejo llegar a investigarlas, ya que existe una cantidad inmensa de formas de usarla, y todas estas obras, o la gran mayoría, usan la magia según un sistema creado por el mismo autor. Este

sistema de magia ayuda al creador y al lector a comprender cómo se aplica la magia al mundo: si es usada para hacer milagros y está oculta del mundo porque es muy poderosa, o es un factor cotidiano que se enseña en escuelas y es usada para lograr avances tecnológicos o científicos; entre otras posibilidades. Entonces, entendiendo la inmensidad de información que existe acerca de la magia en la fantasía, para lograr un mejor entendimiento de la magia y los sistemas de magia nos guiaremos de las Leyes de la magia de Sanderson, reglas que darán solución y respuesta al universo completo que se quiera crear, y que en este caso, tomaremos como base para realizar el análisis propuesto.

Los sistemas de magia son las reglas que presenta la magia en un mundo fantástico, este sistema puede acatar las leyes de la naturaleza del mundo o puede romperlas, y en base a esta definición Sanderson (2007) nos describe en la primera de las Leyes de la magia de Sanderson, dos tipos las cuales llama Magia Blanda y Magia Dura:

- **Magia Blanda:** la magia que predomina en los libros antiguos del género fantástico y las películas de caballeros y magos, es un tipo de magia que no se explica generalmente y es rara vez usada, se guarda para la maravilla del momento o a veces se usa pero con un resultado inesperado, puede llegar a cumplir milagros, pero el mismo Sanderson nos recomienda que no la ocupemos para soluciones, si no que para crear problemas, ya que si todo se puede solucionar con un chasquido de los dedos, no habrá tensión y perjudica a la trama en vez de mejorarla.
- **Magia Dura:** la magia que comúnmente vemos en videojuegos o series animadas es una magia que establece reglas que son explícitamente presentadas al lector/espectador para que pueda ser usada como una herramienta, la magia en sí misma se convierte en un personaje, y describir sus normas y leyes permite al autor ofrecer giros argumentales, trasfondo y caracterización. No necesariamente debe tener un trasfondo científico, puede tener el origen más absurdo o ridículo la magia, lo importante es que el autor y espectador sean capaces de entender qué puede hacer la magia.

Con estos tipos tenemos dos extremos de la magia: por un lado una magia que desafía las reglas y el entendimiento para entregar maravilla, y por el otro una magia que sin reglas no funcionaria, pero que se convierte en un elemento muy importante en la historia. Pero hay un punto intermedio entre la Magia Blanda y la Magia Dura, y Sanderson nos deja un buen ejemplo con la serie de libros de *Harry Potter* de J.K. Rowling:

Cada uno de los libros esboza varias normas, leyes e ideas para la magia de su mundo.

Y en ese libro concreto, pocas veces se incumplen las leyes, que además suelen tener

importancia para el desarrollo del clímax narrativo. No obstante, si consideramos la

ambientación como un todo, en realidad el lector no llega a comprender nunca de qué

es capaz la magia (2007, párr. 25).

Esto nos deja con dos extremos y un punto medio que nos ayudará a analizar nuestras series y películas seleccionadas, también nos da el paso para explicar la primera de las Leyes de la magia de Sanderson. Hay que aclarar de antemano que estas son pautas que él, como autor, ha tenido en cuenta al momento de escribir sus libros, y le han funcionado. La primera ley dice lo siguiente:

***La capacidad de un autor para resolver un conflicto con magia es directamente proporcional a lo bien que el lector haya comprendido dicha magia.***

Esto nos da a entender de una manera muy simple que la forma en la cual un autor aplica/usa la magia en un mundo fantástico debe ser entendida por el espectador, especialmente si es utilizada para resolver problemas, por ejemplo, cuando Gandalf salva a la comunidad del anillo del Balrog, el uso de la magia en los libros de Tolkien no es explicado. En este caso específico, en resumidas cuentas, es un tipo de magia blanda ya que al momento en que se resuelve este problema y logra salvar a la comunidad del anillo, éste desaparece por el resto del libro, ya que si todo hubiese terminado bien rompería la tensión del momento. Por esta razón es que la magia debe ser utilizada sabiamente. Por esto mismo la segunda de las Leyes de la magia de Sanderson propone lo siguiente:

***Limitaciones > Poderes***

Esta es una ley que está hecha para escritores/autores, ya que para el espectador es una información que no se entrega de inmediato o se da a conocer mientras se va adentrando en el mundo fantástico, pero no quita lo interesante que puede llegar a ser, ya que si un sistema de magia presenta una limitación o una debilidad al poder que se le entrega a los personajes, esto los hace mucho más reales que semidioses que pueden hacer de todo sin consecuencias. En referencia a este punto en particular, Card, en su libro, menciona que:

Con la magia es necesario ser muy claro con las reglas. En primer lugar, no queremos que los lectores piensen que puede ocurrir cualquier cosa. En segundo, cuanto más cuidadoso se sea con las reglas, cuanto más conozcamos las limitaciones de la magia, se abren más posibilidades a la historia. (1990, p.212)

Es importante también mencionar que los limitantes y costes pueden ser igual de profundos que la misma magia, lo fundamental es saber balancear los elementos que uno maneja, ya que incluso el personaje de ficción más fuerte como Superman, que puede hacer casi todo lo imaginable, se convierte en uno mucho más complejo de lo que es debido a su debilidad, la kryptonita. Este elemento hace que uno se sumerja más en la historia, quiera saber sobre el pasado del personaje y conocer la razón de por qué es débil a esta piedra. Superman es solo un ejemplo entre muchos dentro de la ficción, y esta regla nos da la mejor prueba de que puede hacer una buena debilidad o limitante.

Antes de adentrarnos a la tercera de las Leyes de la magia de Sanderson es importante mencionar el setting de la historia/obra, ya que es un aspecto relevante para la magia y los aspectos generales del universo. Con *setting* nos referimos a la creación del mundo, toda la ambientación, el trasfondo y origen de nuestra historia, en el que, por ejemplo, en una serie de fantasía, como lo sería en el caso de *Avatar: La leyenda de Aang*, la historia nos presenta de inmediato un intrincado sistema de magia en lo que en la serie lo llaman “Artes de Control”, y es aquí en donde los personajes pueden controlar cuatro elementos: fuego, agua, tierra y aire, pues esto abre paso a crear, también, las naciones elementales, una por cada elemento, las que son parte de la historia y de la trama. Este es un claro ejemplo de cómo un simple aspecto, como lo son los elementos, abre paso para desarrollar de mejor manera el trasfondo de la historia, y desde aquí, comenzar a ingeniarse como se diferenciarán cada nación de la otra, y

como se manifestarán a través del “Arte de Control”. Con este preámbulo podemos pasar a la tercera de las *Leyes de la magia de Sanderson* que dice así:

*Amplía lo que ya tienes antes de añadir algo nuevo.*

Los análisis de las series y películas animadas seleccionadas se realizarán aplicando las *Leyes de la magia de Sanderson* se analizarán las obras para responder lo siguiente: el contexto en el que se desarrollan las historias (qué, dónde, cuándo, cómo), la puesta en escena o *setting* en el que se incorpora la magia (¿aparece de la nada o integrada en el universo creado?) y la función de la magia (¿es un elemento accesorio o fundamental?). Además se definirá si la magia de la obra analizada está más del lado de la Magia Blanda o Magia Dura, se hará énfasis en el hecho de que puede contener aspectos de ambos tipos de magia. De todas maneras, cabe de explicar que los análisis que se realizarán a continuación serán en base a todo el contenido que nos da la obra animada, de cierta manera estaremos analizando los universos fantásticos de estas seis obras, pero nos enfocaremos de lleno en la magia y sistemas de magias creados para estos mundos, para así demostrar puntos que se pueden seguir para emplearlos en nuestras propias creaciones o también para disfrutar de una nueva manera las producciones animadas.

## **PRIMER CASO DE ANÁLISIS: AVATAR: LA LEYENDA DE AANG**

Serie animada dirigida por Michael Dante Dimartino y Bryan Konietzko, emitida en el canal Nickelodeon durante febrero de 2005 hasta julio de 2008 teniendo un total de tres temporadas. La serie nos presenta un mundo fantástico ambientado en la cultura asiática especialmente del este de Asia, donde algunos individuos pueden controlar los cuatro elementos: agua, tierra, fuego y aire, a través de una técnica llamada Artes de Control que está inspirada en distintas artes marciales reales para controlar cada elemento. En este mundo fantástico siempre debe estar presente el avatar, un ser capaz de controlar los cuatro elementos y que tiene el rol de mantener la armonía entre las cuatro naciones que comprenden el mundo, una por cada elemento, además de actuar como mediador entre los humanos y los espíritus.

La serie nos coloca en un contexto donde ya hay un conflicto presente en la historia, la nación del fuego comenzó una guerra para la conquista mundial, justo después de la desaparición del avatar, en ese tiempo donde no había uno, la nación del fuego hizo un ataque genocida a los nómadas del aire en búsqueda de este, esto llevó a la extinción de la raza, pero no tuvieron éxito encontrándolo. Transcurren 100 años desde la desaparición del avatar y dos hermanos de una tribu de agua despiertan a uno que se encontraba en un iceberg, dándose cuenta que es el último maestro de aire y este, dándose cuenta del estado actual del mundo toma la decisión de convertirse en maestro de los cuatro elementos y detener a la nación del fuego. En el contexto que nos da *Avatar: La leyenda de Aang* podemos ver que la magia es parte vital del mundo, sin la magia de control, que es distinta entre los cuatro elementos, no existiría esta división de las naciones, sería más complicado también implementar la invasión de la nación del fuego al igual que sus motivaciones. El hecho de que todo esté basado en estos cuatro elementos nos da puntos contrarios, por ejemplo el agua y el fuego son opuestos, el agua apaga el fuego como también el fuego evapora al agua, desde el comienzo se puede ver un ejemplo de la aplicación de la tercera de las *Leyes de la magia de Sanderson*, los creadores proponen un concepto inicial que son los cuatro elementos básicos que son agua, tierra, fuego y aire, de esta base logran crear distintas etnias para cada elemento con diferentes intereses, culturas y organización política, debido a estas diferencias pueden crear un conflicto o problema con mucha facilidad, pero, el hecho de que exista un ser capaz de controlar los cuatro



elementos que además actúa como el pilar del equilibrio de poderes nos hace darnos cuenta que el avatar no fue incluido en el mundo sin una razón aparente, su objetivo no como personaje sino como un elemento del mundo es ser la balanza de las cuatro naciones y también los cuatro elementos.

Como pueden ver la magia en el mundo de *Avatar: La leyenda de Aang* está incluida desde antes del inicio de la historia en la serie animada, cuando uno comienza a ver la serie se nos muestra a los dos hermanos de la tribu del agua, uno de los hermanos es usuario de las Artes de Control, que es el sistema de magia de serie, el cómo lo hace o que requiere para hacerlo no es explicado hasta más adelante en la serie, pero, eventualmente se explica cómo cada elemento es capaz de realizar las Artes de Control respectivas de su elemento y además se demuestra el control de elementos derivados de los cuatro principales como por ejemplo: hielo, metal, rayo y sangre. Es importante mencionar que no todas las personas pueden realizar las Artes de Control, esta habilidad se manifiesta de nacimiento y dependiendo del elemento que pueden controlar los padres, si los padres son de elementos distintos, uno de los dos elementos es heredado por el hijo. Una persona, en este universo, puede controlar solo un elemento, el único caso que es la excepción, es el mismo avatar que controla los cuatro. La implementación de las Artes de Control es fascinante, de todas maneras cabe mencionar que el origen de los elementos es explicado en *Avatar: La leyenda de Korra* donde se nos explica que los elementos fueron entregados a los humanos por unas criaturas llamadas León Tortuga, pero el control de los elementos fue aprendido por los humanos observando la naturaleza, específicamente a la luna para el Agua Control, los dragones para el Fuego Control, los bisontes voladores para el Aire Control y por último los tejones topo para el Tierra Control. Las Artes de Control fuera del contexto de la serie están basados en artes marciales, las cuales fueron elegidas en base a los movimientos de dicho arte, pero manteniendo las fortalezas y debilidades, también demuestra una planificación que va más allá de simplemente como se usa, ya que por ejemplo teniendo en cuenta que el elemento de fuego según el mundo de *Avatar: La leyenda de Aang* es considerado como agresivo, fuerte y explosivo se utiliza el estilo del Kung fu de Shaolin del norte para el Fuego Control ya que comparte las mismas características que el elemento del fuego.

Con todo lo mencionado anteriormente podemos entender que cuando crearon el mundo de esta serie tuvieron muy en cuenta la aplicación de los elementos y el Arte de Control en el mundo, se puede decir con facilidad que los cuatro elementos y el avatar fueron uno de los elementos narrativos más desarrollados en la serie, tiene sentido viendo que el protagonista principal es el avatar y descubrimos el mundo y los otros elementos a través de sus experiencias, pero el mundo fantástico que crearon también demuestra un nivel de trabajo impresionante, el cómo las distintas naciones emplean su elemento para tener un distinto nivel de avance tecnológico, como por ejemplo la nación del fuego presenta un nivel de industrialización muy avanzado comparado a las otras naciones por su elemento el fuego que les facilita el trabajo del metal y el uso de combustibles fósiles como el carbón para potenciar maquinaria.

Teniendo en cuenta todo lo explicado anteriormente, podemos decir que la magia de *Avatar: La leyenda de Aang* se encuentra en la Magia Dura, ya que siempre se nos presenta el cómo funcionan los Artes de Control y las técnicas relacionadas al manejo de los elementos, todos los elementos tienen reglas también, como el hecho de que los maestros de agua no pueden ejercer Agua Control si es que no hay agua, o en el caso de los maestros de fuego no pueden ejercer Fuego Control si su temperatura corporal es baja o si están mojados por agua, la serie juega con estas interacciones y crea situaciones innovadoras donde se utiliza

inteligentemente el entorno y las Artes de Control, lo más importante es que el espectador también tiene conocimiento de lo que se está aplicando y en el caso que se muestre una técnica nueva como en el caso del Metal Control o la Sangre Control se introduce de una manera en la cual se explica tanto a los personajes como al espectador y todas las técnicas nuevas son desarrolladas de una manera que demuestra que es una evolución en el uso de las Artes de Control.

Esto nos deja concluir que la magia que nos presenta *Avatar: La leyenda de Aang* y el sistema de magia los Artes de Control son fundamentales en el mundo fantástico creado por los creadores, ya que el uso de la magia está implantado en el universo desde la creación del mismo y además nos demuestra que desde lo más simple como los cuatro elementos como base e inspiración por parte de culturas con una gran trasfondo espiritual como las del este de Asia, se puede llevar a cabo una de las mejores series animadas de los 2000.

## SEGUNDO CASO DE ANÁLISIS: JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Serie que comenzó en la década de los ochenta como un cómic japonés (Manga) escrita e ilustrada por Hirohiko Araki, que fue adaptada a una serie animada (Anime) en el 2012 con más temporadas emitidas en los años siguientes. La serie nos presenta la historia del linaje Joestar y se encuentra dividida en ocho partes hasta el momento donde el protagonista es un descendiente distinto, aún se encuentra en publicación, además cada una tiene un título propio, por ejemplo, la primera parte está titulada *Jojo's Bizarre Adventure: Phantom Blood*, la segunda parte *Jojo's Bizarre Adventure: Battle Tendency* mientras que la tercera parte es titulada *Jojo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders*. Debido a que cada parte contiene su propia historia y esta tiene una conclusión nos enfocaremos en las partes: uno, dos y tres, nos guiaremos por los números de cada parte más que por el título de cada una y solo nos enfocaremos en estas tres debido a que en el salto de la segunda a la tercera parte hay un cambio en el sistema de magia que en el contexto del tiempo en el que se publicaba fue muy arriesgado.

La serie nos coloca en el contexto de la lucha de la familia Joestar, una familia de origen británico donde todos los integrantes y descendientes tienen una marca de nacimiento que es una estrella de cinco puntas, en cada parte el protagonista principal lucha contra una fuerza antagonista que amenaza a su familia o al mundo. Las historias transcurren en el mundo real pero con elementos fantásticos y en distintas épocas, por ejemplo: la primera parte transcurre en Inglaterra en los años 1880, mientras que la segunda parte ocurre en Norteamérica y Europa de los 30 y la tercera parte comienza en Tokio pero viajan a Egipto en los años 80. Teniendo en cuenta lo anterior, el cómo se introduce la magia en la serie varía.

En la primera y segunda parte se nos hace la introducción al *Hamon*, que es un sistema de magia que ocupa la respiración para otorgar al usuario energía idéntica a los rayos del sol teniendo el efecto de producir ondulaciones de energía que se propagan del torrente sanguíneo al resto del cuerpo. Esta magia es utilizada para combatir contra los enemigos de estas dos partes que son vampiros o seres de la oscuridad. Se tiene que aprender como un arte marcial pero hay raros casos donde una persona con talento, pero sin entrenamiento, puede ocuparlo, además se puede transmitir a objetos inanimados para usarlos como armas, pero su punto débil es que requiere que el usuario mantenga concentración de su respiración para poder hacer uso de esta magia.

En cambio la parte tres nos presenta el sistema de magia nuevo que se llama *Stand* o *Stand*s en plural, cabe mencionar que el *Hamon* aún está presente en el universo ya que hay ocasiones en el que se ocupa en la parte tres, pero predomina la inclusión del nuevo sistema de magia que al comienzo se basó en los arcanos mayores del tarot y deidades egipcias. Se obtienen al ser alcanzado o apuñalado por una flecha dorada que se encontró en Egipto. En las partes siguientes comenzaron a tener nombres de artistas musicales occidentales, álbumes, bandas y canciones ya que el autor es fan de la música occidental. Además siempre tienen un nombre en inglés, con excepciones, donde la referencia es en español; por ejemplo existe un *Stand* que se llama Killer Queen que hace referencia a la canción de la banda Queen, donde el título se mantiene en inglés, pero hay otro que se llama Oyecomova, donde se mantiene el nombre en español ya que hace referencia a una canción del artista Santana.

Los *Stand*s, según lo que se nos muestra en la serie, son una manifestación física del alma del usuario y con ello también pueden representar el “espíritu de lucha” o la psique del individuo hasta cierto punto, además son presentados de distintas formas y tamaños, tanto humanos como animales e incluso objetos o lugares. Las personas que tienen esta habilidad se les llama usuarios y los *Stand*s no pueden ser vistos por personas que no poseen uno. Todos los stands poseen una habilidad característica, hay un caso en particular donde poseen habilidades iguales, pero más allá de ese punto lo que puede hacer una de estas habilidades depende del usuario. Hay unas tan simples como golpear más rápido y fuerte, hasta habilidades tan complejas como saltar y borrar el tiempo, gracias a esto el autor pudo incluir un sistema de magia donde las posibilidades son limitadas por su imaginación y la aplicación toma un papel fundamental, donde se realizan batallas entre usuarios de una forma más táctica y psicológica que por fuerza bruta y debido a que las habilidades son únicas y diferentes también vienen con sus puntos débiles, pero estas se dan por el usuario ya que es una proyección de sí mismo.

Un punto importante a mencionar es que el cambio del sistema de magia no sucedió sin razón alguna, esto se debe a como estaba siendo publicado el cómic japonés y el cambio en la popularidad del estilo de este, cuando comenzó con la primera parte estaba de moda la acción con hombres al estilo de películas como *Rambo* y *Terminator*; de ahí muchos comic japoneses de esa época tuvieron la inspiración para crear sus historias, de hombres musculosos luchando por lo que ellos creían que era lo correcto, así pasó en las primeras dos partes, pero a los inicios de la tercera el panorama con los otros comic japoneses cambió, se puso de moda lo que se llamó el “arco del torneo”; series famosas que lo popularizaron fueron *Dragon Ball*, *Kinnikuman* y *Yu Yu Hakusho*. Hirohiko Araki habla más, al respecto en su libro *Manga en teoría y práctica*:

In a tournament, you have your first battle, and then the second, and the third, and so on, each against opponents who have also risen through their victories. The readers can anticipate that this rising action will continue all the way to the peak. ... and it's a reliable structure that nearly guarantees success [En un torneo, tú tienes tu primera batalla, luego la segunda, y la tercera, y así sucesivamente, cada una contra oponente que también se han alzado con sus victorias. Los lectores pueden anticipar que esta acción ascendente continuará hasta la cima. ...y es una estructura confiable que casi garantiza el éxito].

But the tournament format isn't perfect. Just like in an economic bubble, the problem is what happens after you've reached the top. After achieving the top victory, the next tournament starts again from the bottom. A mangaka does not want to be in the position of having to face a redo of the same story [Pero el formato de torneo no es perfecto. Al igual que en una burbuja económica, el problema es lo que sucede después de llegar a

la cima. Después de lograr la victoria máxima, el siguiente torneo comienza de nuevo desde abajo. Un mangaka no quiere estar en la posición de tener que afrontar un rehacer de la misma historia]. (2015, p. 93)

Durante este tiempo Araki llegó a la conclusión de que si iba a seguir con su obra debería tomar otro camino en cómo contar su historia para que pudiera competir con la popularidad de los torneos, la respuesta a este problema fue un formato de viaje, donde los personajes principales realizan un viaje por el mundo enfrentándose a enemigos en el camino. Solucionado cómo iba a estar dirigida la historia, el único tema pendiente era el *Hamon*, el sistema de magia que utilizó en las dos partes anteriores, ya que ahí podría incluir un tiempo de entrenamiento para fortalecer a sus héroes y así luchar contra el antagonista, pero con este nuevo formato no iba a funcionar, así que pensó un nuevo sistema de magia donde no era necesario un entrenamiento, así llegó a la idea de los *Stands*, un sistema de magia donde los personajes que lo ocupan no necesitan una explicación de sus poderes mágicos, si no que solo lo muestran e impresionan al lector con lo que pueden hacer.

Siguiendo los puntos mencionados anteriormente, como tenemos presentes dos sistemas de magia distintos: el *Hamon* y los *Stands*, ambos fueron introducidos de una manera distinta, en el primer caso era un conocimiento antiguo que tenía que ser aprendido, en el segundo alguien encontró un artefacto sin mención alguna de que existía. Pero ambos sistemas de magia son fundamentales en el mundo debido a que le dan las herramientas a nuestros héroes para derrotar al antagonista de sus partes designadas, de todas maneras solamente con el *Hamon* se nos explica cómo funciona y las aplicaciones que tiene, aunque en ambas partes donde se encuentra este sistema de magia, se rompen las reglas ligeramente para generar situaciones impresionantes para el lector, este caso se repite con los *Stands* pero de una manera más liberal, debido a que cada uno puede tener una habilidad distinta el limitante es la propia habilidad y la manera en la que el usuario la aplica, pero hay ocasiones en las que se rompen las reglas o se agregan nuevas habilidades sin conocimiento previo, esto nos deja asumir que el *Hamon*, por su parte, se acerca más a una Magia Dura pero no completamente, mientras que los *Stands* caen directamente en la descripción de la Magia Blanda.

### **TERCER CASO DE ANÁLISIS: LOS PADRINOS MAGICOS**

Serie animada creada por Butch Hartman, emitida en el canal Nickelodeon entre marzo del 2001 y julio del 2017, producida por Frederator Studios y Billionfold Inc., tuvo diez temporadas con un total de 172 episodios emitidos, además de varios especiales animados y películas animadas. Es una serie animada de comedia dirigida a un público infantil que nos cuenta la historia de un niño llamado Timmy Turner, que tiene una vida miserable gracias a sus padres que son descuidados con él y además de que su niñera le hace la vida imposible cuando sus padres no están, es por eso que recibe dos padrinos mágicos capaces de cumplir los deseos que pida, para así hacer su vida menos miserable.

La serie nos ubica en una ciudad ficticia del estado de California, donde vive nuestro protagonista Timmy, que vive su día a día acompañado por sus padrinos mágicos que le cumplen los deseos que pide a través de sus varitas mágicas, se nos muestra en cada capítulo uno o más deseos distintos que, a veces tienen resultados inesperados o, acompañados de situaciones que generan problemas que no tuvo en cuenta antes de pedir el deseo, pero son solucionados dentro del mismo capítulo haciéndolos auto-conclusivos, esto nos demuestra que el contexto de la serie es bastante simple si la comparamos a las series analizadas anteriormente,

de todas maneras no hay que quitarle mérito ya que es una de las pocas series donde tienen un sistema de magia que demuestra las infinitas posibilidades en la forma de los deseos, pero no es omnipotente, en este mundo con elementos fantásticos los padrinos mágicos no pueden cumplir todos los deseos que se les piden ya que tienen reglas que seguir, además cuando un deseo genera complicaciones fuera del control del padrino mágico, hay una hada que hace el rol de líder que está encargado de solucionar este tipo de problemas. Estás, en la serie, se muestran como un libro grande que tiene escrito “Da Rules” y puede ser consultado, en cualquier momento por un padrino mágico. Al momento de desear algo que va contra las reglas, simplemente no sucede, como por ejemplo que no se puede desear que todos los días sea navidad, o no desear hacer daño o matar a otra persona. También hay reglas en el sentido cómico, como la regla que dice que no se puede matar cucarachas con magia, solo las esfumas a otro lugar.

Lo interesante de esta serie es que añade inteligentemente su magia al mundo, ya que se explica que los padrinos mágicos son seres que siempre han estado presentes, poseen un mundo propio llamado Mundo Mágico que sirve como una ciudad para las hadas que son los padrinos mágicos, esta ciudad que es representada como una ciudad urbanizada flotando en una nube color rosa, tiene su propia estructura social similar a una ciudad de nuestro mundo. También se nos cuentan hechos del mundo real que sucedieron gracias a la intervención de un deseo que pidió un niño con padrinos mágicos como el comienzo de la primera guerra mundial, teniendo en cuenta que explican el hecho gracias al género cómico de la serie. Esto hace darnos cuenta que la magia es fundamental en el mundo y la importancia que le atribuyen es demasiada, un punto a favor es el hecho de que la serie está dirigida a un público más joven y ocupan la magia para enseñar igualmente, como el capítulo cuando Timmy desea que todos sean iguales ya que se estaba siendo molestado por una persona que tenía los dientes perfectos, pero al pedir el deseo se da cuenta que las personas pueden cambiar por fuera pero no por dentro. Las enseñanzas que nos deja la serie con sus capítulos resuenan de una manera distinta debido al uso de la magia, todo esto gracias a la imaginación tras las situaciones que se crean debido a los deseos.

Debido a la existencia de reglas uno pensaría que la magia de *Los padrinos mágicos* es un tipo de Magia Dura, pero al momento de ver la serie nunca se explica cómo suceden los deseos, nos dicen que hay una manera de pedirlos, pero cuando un personaje en la serie pide un deseo, lo que pidió simplemente sucede o aparece sin explicación alguna. Debido a esto la magia está en el medio de la Magia Dura y la Magia Blanda, ya que existen limitaciones que son informadas al espectador, pero nunca se explica cómo ocurre o cómo funciona dicha magia.

#### **CUARTO CASO DE ANÁLISIS: EL INCREIBLE CASTILLO VAGABUNDO**

Esta película animada producida por el estudio Ghibli en el 2004 nos muestra una adaptación del libro *Howl's Moving Castle* de Diana Wynne Jones, en la que se nos presenta un mundo ficticio en donde la magia y la tecnología del siglo XX se encuentran presente, además de seres como demonios y magos. La historia trata de Sophie, una joven trabajadora que tiene problemas de autoestima ya que no se siente bonita, es así como termina conociendo a Howl, un poderoso mago que viaja en su castillo andante, y es gracias a este encuentro que Sophie sufre una maldición por parte de una Bruja que se encuentra en la búsqueda del gran mago, haciendo que se vea como una anciana. Debido a esto, la protagonista decide ir en busca de la Bruja para eliminar su maldición, y en el camino se encuentra nuevamente con Howl y ésta comienza a conocer de más cerca a este misterioso mago y su historia.

El mundo que nos presenta la película está basado en Europa del siglo XX, con máquinas a vapor como autos y buques, pero también las hay otras más fantásticas como pequeños aviones que vuelan como libélulas a grandes bombardeos o barcos voladores que pareciera que flotan en el aire. A pesar de que lo anterior se encuentra más del lado de la ciencia ficción se nos da la información de que la magia puede mover maquinaria cuando Sophie llega al castillo de Howl, aquí se nos introduce a un personaje que es un demonio de fuego pero se ve como una pequeña llama con ojos y boca llamado Calcifer que está encargado de mover el castillo. Esto nos demuestra una combinación entre estos dos elementos para crear un mundo único con muchas posibilidades.

De todas maneras se nos hace entender que la magia en este mundo ya está presente desde mucho antes, se nos muestra en detalles, ya que la historia principal de la película no se centra en la magia o en su uso, tampoco se nos presenta un sistema de magia, cuando ocurren estos sucesos fantásticos en la historia, a veces no se hace alusión con un efecto especial, como cuando por primera vez se encuentran Sophie y Howl, este la salva de dos guardias que la están acosando, hace un gesto con una mano y los guardias dejan la escena como si estuvieran siendo controlados como títeres. Pero hay casos donde se nos demuestra a través del espectáculo visual las posibilidades de la magia, por ejemplo cuando se encuentran con la maestra de Howl, la que realiza un hechizo que es una ilusión que los transporta a los cielos e invoca pequeñas figuras humanoides que danzan a tu alrededor, todo esto con el fin de capturar a nuestros protagonistas. Otro uso de la magia viene de Howl, se puede transformar en una forma que asemeja a un ave que puede ser de distintos tamaños, la única información que se nos entrega sobre esta transformación es la conexión que tienen Howl y Calcifer que le dio un gran poder al hacer el pacto.

A pesar de que la historia se centra en la relación de Sophie y Howl, la magia cumple un rol muy importante en la historia también, ya que se nos cuenta que Howl le entrega su corazón a Calcifer haciendo un pacto con este demonio, la razón detrás de este pacto lo desconocemos, pero esto otorga mucho poder a nuestro protagonista, que lo ocupa para detener, por sus medios, la guerra que comienza entre países vecinos, nunca se nos dan específicos de porque comienza esta guerra, tampoco qué países se encuentran involucrados, lo único que se nos menciona es que los magos están siendo parte de la guerra, además de que podemos ver en ciertas escenas la escala de la guerra y toda la destrucción que provoca, también lo malherido que queda Howl cuando vuelve después de luchar para detener la guerra. Pero detrás de todo lo único que se nos explica como espectadores es que nuestro protagonista odia la guerra.

La película nos muestra muchas cosas que no quedan claras, se siente apresurada, como si todas las situaciones pasan en el transcurso de una semana, con respecto a la magia es igual, se nos muestra un espectáculo visual cuando se usa u ocurre magia, pero más allá de lo que uno puede ver, en ningún momento nos cuentan cómo se hace o cómo se ocupa, con lo poco que se nos explica se puede decir que la magia es utilizada como un elemento que genera o resuelve problemas, cosa que no está mal, por eso la magia de esta película es Magia Blanda, con un uso muy similar a las películas animadas de Disney.

## **QUINTO CASO DE ANÁLISIS: LA PRINCESA Y EL SAPO**

Película animada producida por Walt Disney Animation Studios, basada en el libro *La princesa rana* de E.D. Baker y en el cuento *El príncipe rana* de los Hermanos Grimm, estrenada el año 2009. Luego de varios años en que Disney trabajara de manera digital, esta fue la primera

película en ser animada de manera tradicional (dibujo a mano sobre celuloide) desde el 2004, está dirigida por John Musker y Ron Clements que antes habían dirigido películas como *Aladdin* (1992), *Hércules* (1997) y *El planeta del tesoro* (2002). Está situada en el barrio francés de Nueva Orleans y nos relata un cuento de hadas situado en la época de 1910 sobre una joven llamada Tiana que desde pequeña tiene el sueño de abrir un restaurante para la ciudad, se nos muestra cómo se esfuerza trabajando y juntando cada peso que gana para su sueño. Por el contrario, el protagonista masculino es el príncipe Naveen, un adulto joven carismático al igual que despreocupado que busca casarse con una chica adinerada para seguir con su estilo de vida de derroche y fiesta. Pero debido a los planes de un mago vudú, el príncipe termina convertido en un sapo, acto seguido, al confundir a Tiana con una princesa también, la convierte en sapo, así los dos comienzan un viaje de una noche para descubrir cómo quitar el hechizo, aprender uno del otro y a cumplir sus sueños.

El relato se nos presenta en el estado de Luisiana, la ciudad de Nueva Orleans de los años 10 a 20, pero se nos deja en claro que es después de la primera guerra mundial debido a la foto que guarda Tiana de su padre con uniforme de guerra. A pesar de este hecho, la ciudad nos la presentan como una ciudad de ensueño, vibrante y colorida, con música de jazz por doquier. También se nos presenta a nuestro villano Dr. Facilier que se le conoce como el “Hombre Sombra” (Shadow Man en inglés) un hechicero vudú que ocupa sus poderes para ganarse la vida haciendo adivinación, lectura de cartas o tarot. La película en su segundo acto toma lugar en un pantano, específicamente un bayou, así le dicen en Luisiana, esta localidad nos acompaña en la parte del viaje de la película. También se nos introducen nuevos personajes que ayudan a nuestros protagonistas, y como los cuentos antiguos también hay una bruja del pantano que los ayuda con el hechizo del Antagonista.

A pesar de que el mundo está basado en un lugar no ficticio, la magia que se nos presenta está muy bien introducida, ya que va de la mano con el ocultismo, que es el estudio de diversos conocimientos y prácticas misteriosas de carácter dogmático, como la alquimia, la magia, la adivinación. Cabe mencionar que el ocultismo es un concepto del mundo real, que también es usado o aplicado en la fantasía, desde este punto en adelante cuando nos referimos a ocultismo es en base a esta definición y no tiene relación a la magia o sistemas de magia de este análisis. Habiendo aclarado lo anteriormente mencionado, esta película nos muestra un sistema de magia que toma inspiración en el ocultismo y el vudú, con un gran énfasis en el intercambio de poder, ya que Dr. Facilier puede ocupar sus poderes siempre y cuando alimenta de almas a “los amigos del más allá” como él se refiere a estas entidades. Pero se nos demuestra que puede negociar el intercambio, parecido a un préstamo bancario pero con consecuencias mucho peores. Además, para hechizos más poderosos como el que ocupa para transformar en sapo al príncipe Naveen, requiere estar abasteciendo constantemente un talismán con la sangre de éste, o si no, se rompe el conjuro, también se nos muestra que es muy cuidadoso con este talismán ya que cuando es destruido en el acto final de la película, su alma es cobrada por sus “amigos del más allá”.

La magia que nos presenta *La princesa y el sapo* es muy distinta a lo que nos tiene acostumbrados Disney, usualmente utilizan un tipo de Magia Blanda para sus películas, donde generalmente ocurren hechos fantásticos que solucionan el problema, o es gracias a los sentimientos de los protagonistas. En este caso, a pesar de que se nos explique de dónde saca estos poderes nuestro villano, la aplicación de la magia que utiliza no es completamente explicado o fundamentado, esto no quita que sea gratificante porque se nos da a entender que el Dr. Facilier está arriesgando mucho por sus acciones en la película. Esto no la deja

completamente como un tipo de Magia Blanda, si no que entremedio de la Magia Blanda y Magia Dura.

## **SEXTO CASO DE ANÁLISIS: SPIDERMAN: INTO THE SPIDER-VERSE**

Película animada producida por Columbia Pictures y Sony Pictures Animation basada en el cómic *Spiderman* pero siguiendo la historia de Miles Morales, no de Peter Parker. Dirigida por Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, la película nos cuenta la historia de cómo Miles Morales adquiere poderes similares a los de Spiderman y así junto con otros Spidermans de distintos universos luchan para evitar que Kingpin destruya todo Brooklyn. A pesar de ser una película de superhéroes donde tienen que detener al villano de turno, la película es destacada en el manejo de sus personajes, los valores que presenta y la evolución de Miles, además del apartado visual que en simples palabras es algo nunca antes visto.

La película, en cuanto a su género, se podría decir que es ciencia ficción más que fantasía. Todo ocurre en el distrito de Brooklyn, Nueva York, donde reside Miles y su familia, también se nos presenta al Spiderman de este universo que aún sigue combatiendo el crimen. Después de que Miles es picado por la araña, conoce a Spiderman mientras éste luchaba para destruir el colisionador de partículas y se dan cuenta que tienen poderes similares, le pide ayuda a Miles para destruir el colisionador pero lamentablemente es asesinado por Kingpin y nuestro protagonista escapa del lugar. Así, junto con la ayuda de otros Spidermans que llegaron a su universo por la ruptura del espacio y tiempo que abre el antagonista, aprende los gajes del oficio y ayuda a los demás héroes a volver a sus universos y así logran detener a Kingpin de abrir un hoyo negro.

Si analizamos bien entonces, la película contiene muchos elementos de ciencia ficción, pero los poderes de los superhéroes se pueden considerar como un sistema de magia, los poderes que adquiere Miles son los clásicos de Spiderman: escalar paredes, superfuerza, sentido arácnido, pero también consigue unos nuevos como hacerse invisible y descargas eléctricas a través de sus manos. Sin embargo nuestro protagonista no controla sus poderes desde el inicio, a pesar de que tiene la ayuda de otros con poderes similares, le complica manejarlos adecuadamente y se nos demuestra que por sus reacciones o pánico es que los activa, también nos dejan en claro que Miles no quiere ser el nuevo Spiderman ya que no busca tener esta responsabilidad y tampoco desea tener que cumplir las expectativas de los demás. Se puede asumir que esta inseguridad al momento de recibir sus poderes no los deja ocuparlos como se debe.

Extrañamente se puede decir acertadamente que el mundo en el que se desarrolla la historia no sería el mismo sin la introducción de los poderes que poseen los superhéroes y los villanos, el sistema de magia que poseen los poderes son en base a las reglas del mundo o la adaptación, a veces se les da un giro para hacerlos más innovadores, como por ejemplo los poderes que adquirió Miles o el hecho de que el Duende Verde parezca una gárgola en esta versión de *Spiderman*. El punto más importante y que se nos deja muy en claro la película, es que todos los Spidermans ocupan sus poderes de una manera distinta, esto se ve reflejado completamente en la personalidad de cada uno y se transmite en la manera que luchan o hacen sus acrobacias.

Pero como película contiene un tipo de Magia Blanda, ya que no se explica el cómo funcionan los poderes de los superhéroes, ni de los villanos, esto sucede porque la película está



escrita para complementar el universo cinematográfico de *Spiderman*, así que omitieron parte de la información que es el descubrimiento de los poderes, pero nos dejan en claro que para controlarlos es como una extensión de uno mismo, si no tienes la capacidad de mentalizar nunca podrás controlarlo completamente, como le pasa a Miles al comienzo de la película.

## LA MAGIA COMO ELEMENTO EN LA ANIMACIÓN

Ya habiendo analizado las seis obras animadas, nos podemos dar cuenta que la función de la magia es primordial en el género fantástico, pero también se puede incluir en un mundo que es basado al mundo real o en un setting de ciencia ficción, esto nos deja claro las posibilidades de incluir un sistema de magia en todo tipo de historia, solo hay que saber qué tipo de magia debería ser implementado, la mayoría de los análisis estaba dentro de la Magia Blanda, unos tenían elementos de los dos y solo *Avatar: La leyenda de Aang* se podría decir que es Magia Dura. Esto no es un punto negativo, solo hace darnos cuenta de que los factores como al público que va dirigido o los tipos de historia que son populares en el tiempo de emisión, alteran la inclusión del sistema de magia, pero, tomando en cuenta las producciones contemporáneas o de la década del 2010 en adelante, nos hemos encontrado con muchas series de fantasía con una fuerte inclusión o uso de la magia, como: *The Owl House* (2020), *Castlevania* (2017), *Adventure Time* (2010) o *Steven Universe* (2013). Estas son algunas de las series producidas para el occidente, pero si contamos las series animadas o en historietas que estrenan países como Japón o China, serían muchas más series a tomar en cuenta.

También cabe mencionar que la manera en la que se incluye el sistema de magia puede tomar muchas formas, por ejemplo: *Pokemon* (1996) y también *Digimon* (1997) hacen uso de un sistema de magia basado en criaturas mágicas, donde la magia está en estas criaturas que pueden ser de elementos distintos. Otro tipo de ejemplos son cómo se adquiere la magia, con *Jojo's Bizarre Adventure* vimos que se adquiere a través de un artefacto, pero otras series como por ejemplo *One Piece* (1997) hacen que obtener los poderes sea comiendo una fruta, o también *Shaman King* (1998) donde se utilizan espíritus que otorgan poderes mágicos a nuestros protagonistas.

Como pueden ver, hay muchos ejemplos de sistemas de magia, el objetivo de estos análisis es demostrar usos y aplicaciones pero tomando en cuenta el mundo que los rodea, ya que, es fácil introducir magia en una historia como medio para explicar milagros o situaciones fantásticas, pero si no tiene una base, por así decirlo, en el que el mundo fantástico creado no tenga una explicación o razón tras el uso o implementación de este elemento mágico, la magia se sentirá forzada en la historia, como un elemento externo que viene a causar un *deus ex machina*<sup>1</sup>, lo importante es tener claro la lógica interna del mundo fantástico. Usualmente ocurre en películas debido a su formato, donde deben presentar, desarrollar y finalizar una historia en un periodo de tiempo aproximado de dos horas, esto nos deja generalmente con muchos cabos sueltos, pero hay películas que han logrado introducir un sistema de magia, como la saga de películas de Harry Potter.

---

<sup>1</sup> Persona o cosa que, con su intervención, resuelve, de manera poco verosímil, una situación difícil dentro de una obra literaria.

## CONCLUSIÓN

Para concluir, lo primero que hay que reconocer debido a los análisis realizados en este trabajo, es que la fantasía es un género muy extenso, así mismo la magia o los sistemas de magia, con las tres series: *Jojo's Bizarre Adventure* (1984), *Avatar: La leyenda de Aang* (2005), *Los padrinos mágicos* (2001); y las películas: *El Castillo Ambulante* (2004), *La Princesa y el Sapo* (2009), y *Spiderman: Spider Verse* (2019), se pudo plantear una manera distinta de observar la magia en las historias fantásticas, donde no necesariamente importan lo espectacular o milagroso que puedan ser, no estamos analizando el poder, lo más importante es la lógica con la que se integra la magia y los sistemas de magia en el setting presentado, puede venir del concepto más simple como en *Avatar: La leyenda de Aang* o simplemente puede ocurrir y desencadenar una seguidilla de situaciones que nos ayudan a relacionarnos con los personajes como en *La princesa y el Sapo*. Es tener claro lo que uno quiere realizar con la magia, verlo como un elemento en la historia más que una solución a los problemas.

Con esto podemos responder a la pregunta inicial que se usó para la conceptualización de este ensayo: ¿Cómo es utilizada la magia en la animación? La respuesta se ha repetido a lo largo de este ensayo, y es como debe ser usado el concepto de la magia para futuras obras que la incluyan, como un elemento en la historia, haciendo que la inclusión sea fundamental para el mundo fantástico presentado, si no es manejado correctamente puede sentirse como un accesorio de la historia que solo está presente para soluciones o giros en el argumento. Además, a través de este ensayo espero cambiar la visión de la magia en las producciones animadas, para que se puedan ver más que efectos visuales o milagros y tratarlos como parte del mundo fantástico o como un personaje más en el relato y que sea fundamental para las historias animadas a futuro.

Ocupando los escritos de Sanderson y Card como bases, los análisis nos demostraron distintos resultados, aunque prevalece el uso de la Magia Blanda, debido a su fácil inclusión en las historias ya que no requiere una gran exposición al argumento, puede usarse de una manera en la que se siente natural y se enlaza bien con las emociones o clímax donde no hay esperanza, por eso se ve en las películas de Disney, Dreamworks y Ghibli. La Magia Dura por su parte no es tan prevalente debido a su necesaria inclusión al setting, además de las reglas y explicaciones necesarias para llegar a entender las posibilidades del sistema de magia, debido a esto se ve más en series animadas como *Avatar: La leyenda de Aang*, *Hunter x Hunter* y *La liga de la justicia*.

De todas maneras, se logró tocar solo la superficie del género con estos análisis, aún se siguen presentando obras del género de la fantasía, lo importante es poder verlas desde el punto de vista del autor pero seguir disfrutándolas como espectador, así se podrá apreciar más el trabajo detrás de la magia o sistema de magia, que como pudimos ver tras los análisis, aún se puede aplicar de maneras nunca antes vistas y también poder abrir nuevos caminos para continuar la investigación sobre la magia y los sistemas de magia, ya que hay muchos más autores de fantasía con su opinión sobre la magia y hay muchas obras de fantasía con mundos únicos que analizar.

## LISTA DE REFERENCIAS

Araki, H. (13 de junio de 2017). *Manga in theory and practice: The craft of creating manga*. San Francisco, CA: VIZ Media LLC.

Avatar: la leyenda de Aang. (25 de julio del 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar:\\_la\\_leyenda\\_de\\_Aang](https://es.wikipedia.org/wiki/Avatar:_la_leyenda_de_Aang)

Batalla, R. (9 de septiembre de 2013). *Cómo escribir ciencia-ficción y fantasía*. Recuperado de <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op02072.htm>

Deus ex machina. (s.f.). *Diccionario de la lengua española (23ª ed.)*, [Versión 23.4 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/deus%20ex%20machina>

Howl no Ugoku Shiro. (03 de junio del 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Howl\\_no\\_Ugoku\\_Shiro](https://es.wikipedia.org/wiki/Howl_no_Ugoku_Shiro)

Jojo's Bizarre Adventure. (25 de julio de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/JoJo%27s\\_Bizarre\\_Adventure](https://es.wikipedia.org/wiki/JoJo%27s_Bizarre_Adventure)

Los padrinos mágicos. (20 de julio del 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Los\\_padrinos\\_m%C3%A1gicos](https://es.wikipedia.org/wiki/Los_padrinos_m%C3%A1gicos)

Sanderson, B. (20 de febrero de 2007). *Sanderson's First Law*. Recuperado de <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>

Sanderson, B. (16 de febrero de 2012). *Sanderson's Second Law*. Recuperado de <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-second-law/>

Sanderson, B. (25 de septiembre de 2013). *Sanderson's Third Law of Magic*. Recuperado de <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-third-law-of-magic/>

Scott, O. (15 de julio de 1990). *How to write science fiction and fantasy*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.

Spider-Man: Un nuevo universo. (24 de julio de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*.

Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Spider-Man:\\_Un\\_nuevo\\_universo](https://es.wikipedia.org/wiki/Spider-Man:_Un_nuevo_universo)

Tejera, D. (12 de septiembre de 2014). *La Primera Ley de la Magia, por Brandon Sanderson*.

Recuperado de <http://fantifica.com/literatura/articulos/primera-ley-de-la-magia-brandon-sanderson>

Tejera, D. (21 de septiembre de 2014). *La Segunda Ley de la Magia, por Brandon Sanderson*.

Recuperado de <http://fantifica.com/literatura/articulos/segunda-ley-de-la-magia-brandon-sanderson>

Tejera, D. (26 de septiembre de 2014). *La Tercera Ley de la Magia, por Brandon Sanderson*.

Recuperado de <http://fantifica.com/literatura/articulos/la-tercera-ley-de-la-magia-por-brandon-sanderson/>

The Princess and the Frog. (16 de julio de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado

de [https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Princess\\_and\\_the\\_Frog](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Princess_and_the_Frog)