



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

**Análisis de la evolución de la heroína a lo largo de tres décadas en el género
Mahou Shoujo.**

Alumno(s):

Bruno Luis Muñoz Zamorano

Constanza Ignacia Valdés Díaz

Profesora guía: Pamela Tala

Facultad de Ciencias Sociales y Artes

Escuela de Animación Digital

2023

Resumen:

En el presente ensayo analizamos cómo ha evolucionado la heroína del género *mahou shoujo* a lo largo de tres décadas y, con ese propósito, seleccionamos tres animes icónicos dentro del género, los cuales son *Sailor Moon* (1992), *Tokyo Mew Mew* (2002) y *Madoka Magica* (2011). Para este análisis abordamos tres temas para responder a nuestros objetivos, los cuales corresponden al diseño y desarrollo de personajes, en donde se presentan las personalidades de las protagonistas de las series y otros apartados característicos del género *mahou shoujo*, narrativos y artísticos. Luego, analizamos el romance presente en las series y la presentación de los roles de género, debido a que el romance tiende a ser un elemento clave en la evolución de las personajes principales dentro del *mahou shoujo* y también la manera en que son representadas las heroínas en términos de género, feminidad u otros. Finalizamos con una comparación de la configuración y evolución de la heroína entre las series seleccionadas, para identificar específicamente los elementos que fueron cambiando en la representación de estas protagonistas. Gracias a todo lo anterior, logramos definir el patrón de heroína establecido por *Sailor Moon* y, de ese modo, identificar cómo la representación de estas heroínas fue cambiando durante las décadas posteriores, junto con evaluar si su configuración se ha visto afectada por sus propios contextos socioculturales.

Palabras claves: Sailor Moon, Tokyo Mew Mew, Madoka Magica, heroína, anime, chica mágica, roles de género.

Abstract:

In the present essay we analyze how the heroine of *mahou shoujo* genre has evolved over past three decades and, for that purpose, we select three iconic anime within the genre, which are *Sailor Moon* (1992), *Tokyo Mew Mew* (2002) and *Madoka Magica* (2011). For this analysis we addressed three themes in order to respond to our objectives, which correspond to character design and development, where the personalities of the series main character are presented, along with other characteristics of

the *mahou shoujo* genre, narrative and artistic. Then, we analyze the romance present in the series and gender roles presentation, because romance tends to be a key element in the evolution of the main characters within the *mahou shoujo* and also the way in which the heroines are represented in terms of gender, femininity or others. We finish with a comparison about the configuration and evolution of the heroine among the selected series, to specifically identify the elements that were changing in terms of the representation of these protagonists. Thanks to all of the above, we were able to define the heroine pattern established by Sailor Moon and, in that way, identify how the representation of these heroines have changed during the following decades, along with assessing whether their configuration has been affected by their own socio-cultural contexts.

Keywords: Sailor Moon, Tokyo Mew Mew, Madoka Magica, heroine, anime, magical girl, gender roles.

ÍNDICE

I.	Introducción	4
	Marco Teórico	7
II.	Desarrollo	11
	Diseño y Desarrollo de personajes.	11
	Romance y representación de roles de género.	19
	Comparación de la configuración y evolución de la heroína entre las series.	25
III.	Conclusión	32
IV.	Bibliografía	35

SOLO USO ACADÉMICO

I.- INTRODUCCIÓN

Históricamente, la figura de los héroes ha sido presentada como seres física y moralmente superiores a los hombres y mujeres comunes; esta “moralidad” superior constituye el verdadero aspecto diferenciador, según señala la reflexión del intelectual argentino Hugo Francisco Bauzá: “... lo que el mundo antiguo -y el moderno- más ha valorado de los héroes es el móvil ético de su acción, fundado este en un principio de solidaridad y justicia social” (Bauzá, 1998, p.5). Principios morales para realizar una acción: este es el aspecto más relevante del arquetipo del héroe, el clásico protagonista de las historias tradicionales de la humanidad.

En este sentido, “arquetipo” es un término que cimentó Carl Jung con el propósito de explicar cómo “los fenómenos ancestrales que se producen a nivel colectivo en las diferentes culturas y sociedades dan forma a nuestra manera de ser” (Torres, s/f), a través de patrones emocionales y de conducta. A la vez, estos arquetipos han sido usados como base para la creación de personajes para la ficción (Torres, s/f). Desde esta perspectiva, el arquetipo del héroe se describe como “una figura de poder que se caracteriza por luchar contra la Sombra, es decir, que mantiene a raya todo aquello que no debe invadir la esfera social para que el conjunto no se vea perjudicado (...)” (Torres, s/f). Ahora bien, este arquetipo constituye uno de los más representados en todos los medios de entretenimiento, entre los cuales se suma la animación.

Relacionado con lo anterior, para esta investigación, nos guiamos por lo expuesto por Joseph Campbell (1949/1959), quien se ha basado en escritos de varios intelectuales, tal como el mencionado Carl Jung y su conceptualización acerca de los arquetipos. Campbell se centró en el héroe y su modelo se ha convertido en el referente del análisis de este tipo de personaje, lo cual resulta funcional a los propósitos de nuestro estudio.

Ahora bien, si nos enfocamos en un estudio de los héroes de la animación occidental, con la que muchas personas, especialmente jóvenes, están más familiarizados, podemos claramente identificar los elementos descritos en el párrafo anterior, propios del arquetipo del héroe. Sin embargo, a la vez, nos damos cuenta de que este arquetipo ha sido, en su mayoría, representado por hombres, de forma independiente si se trata de protagonistas de la historia o no. Este patrón

constituye, por lo tanto, un fenómeno que se ha mantenido desde el comienzo de la animación y que a contar, aproximadamente, de la última década, ha empezado a cambiar. Estos cambios han ocurrido, principalmente, debido a que en la industria se han comenzado a reflejar los pensamientos y movimientos colectivos actuales de la sociedad y la llegada de nuevos creadores, quienes crecieron en esta sociedad más cuestionadora de los valores tradicionales y comprenden mejor el pensamiento y las mentalidades del público actual.

En ese sentido, cabe mencionar que el pensamiento y el activismo feminista han devenido cada vez más relevantes y están en boca de todos, generando que amplios sectores de la sociedad se den cuenta, justamente, de la escasa representación femenina en los distintos medios de entretenimiento, en los cuales se suele dar un papel más secundario a las mujeres. La animación, por su lado, no está exenta de esta problemática, siendo uno de los medios más criticados por estas razones, debido, principalmente, al estereotipo de la princesa Disney, que fue muy popular en el siglo XX en Occidente y que presentó a los personajes femeninos como incapaces de realizar hazañas heroicas, como por ejemplo, Blanca Nieves y Bella, que pese a ser las protagonistas de sus historias, llega un momento en que su importancia termina siendo opacada por los personajes masculinos.

Por el contrario, la animación japonesa, conocida coloquialmente como “anime”, nombre con el que nos referiremos a ella en este ensayo, ha presentado personajes femeninos en roles protagonistas y siguiendo el arquetipo del héroe desde, por lo menos, la década de los sesenta, según los datos recogidos por la investigadora en medios audiovisuales Suwawa Akiko (2015), en su reportaje *Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime*, identificando su estallido en la década de los noventa, con el lanzamiento del anime *Sailor Moon*, anime que constituyó un boom en la industria y terminó creando un estereotipo que se fue repitiendo y alterando,teniéndolo como referente, en los años posteriores.

Ahora bien, esta diferencia respecto de la animación occidental se debe, en gran parte, al sistema de marketing de este tipo de producciones japonesas, el cual prioriza mucho el público objetivo, diferenciando por edad y género; hombre y mujer, niño y niña, etc. Esto último generó que las obras dirigidas a niñas necesitaran e incorporaran protagonistas con las que estas se pudieran identificar, creando así a su característica heroína.

Actualmente, el anime se encuentra en su mejor momento a nivel de popularidad y producción. Cada temporada salen al mercado alrededor de cincuenta animes, traspasando las barreras de Japón, que es una sociedad considerada generalmente como bastante hermética, para llegar a Occidente y constituir uno de los medios de entretenimiento más populares de la actualidad. Cada una de las decenas de animes que se estrenan cada temporada cuenta con diversos temas y personajes; a la vez, en estas producciones, cerca de la mitad de ellas son protagonizadas por personajes femeninos. Aunque el arquetipo de la heroína no es algo que sea explotado de manera consistente en la industria de la animación, se sigue incorporando como base para la creación de animes hasta el día de hoy.

Considerando el conjunto de aspectos señalados hasta ahora en esta introducción, nuestra pregunta de investigación queda formulada de la siguiente manera: ¿Qué elementos relevantes son posibles de identificar en la evolución de la heroína en la animación japonesa desde la década de los noventa a la actualidad? Para poder responder esta pregunta, postulamos como objetivo general de esta investigación explorar la evolución de la figura de la heroína en tres series de animación icónicas que marcaron una época dentro de la industria de la animación japonesa. Estas series son las siguientes: *Sailor Moon*, del año 1992, *Tokyo Mew Mew*, del año 2002 y *Puella Magi Madoka Magica*, del año 2011 (la cual abreviamos a lo largo del ensayo como *Madoka Magica*). Nuestro análisis se centrará principalmente en estas series, pero también haremos alusión a otras pertinentes, en apartados específicos de esta investigación.

Para abordar este estudio, presentamos los siguientes objetivos específicos, los cuales, a su vez, darán estructura a nuestra metodología: en primer lugar, nos concentraremos en reconocer los principales aspectos de los diseños de personajes, tanto físicos, como psicológicos y sus singularidades artísticas. A continuación, examinaremos la representación de roles de género en las series, incluyendo aspectos como el romance y la sexualidad. Luego, compararemos la configuración y evolución de la figura de la heroína entre las series seleccionadas. Finalmente, reflexionaremos, por un lado, acerca de la influencia de estas series en otras obras (revisaremos cómo estas series han llegado a convertirse en referentes para la animación japonesa y la industria occidental) y abordaremos lo planteado en nuestra pregunta de investigación, acerca de qué elementos caracterizan la evolución de la heroína en la animación japonesa de las últimas tres décadas.

En consecuencia, para apoyar el desarrollo de nuestro análisis, usaremos de referencia cuatro textos académicos que investigan la misma temática. El primero, de Raquel Baeza Sanz de la Universidad de Valladolid, del año 2021, titulado *Análisis de los estereotipos de género y los micromachismos en las series de anime*. Este texto nos ayudará a identificar cómo son tratados los personajes femeninos en el anime y los valores que promueven.

El segundo texto que nos servirá de apoyo está escrito por Ingrid Medel Valdivia, de la Universidad de Chile, del año 1999, titulado *JAPOANIMACIÓN: Una travesía semiológica de la película de "Sailor Moon"*. Usaremos este texto para reconocer cómo los contenidos son presentados en las series de anime y aspectos acerca de la investigación de mercado de la animación.

El siguiente texto corresponde al de María José Candela Rocamora de la Facultad de Belles Arts de Sant Carles, del año 2015, titulado *MAGICAL GIRL*. En este se analiza el estereotipo de la "chica mágica", ya que las series que revisaremos en nuestro ensayo pertenecen a ese género y es en las cuales el arquetipo de la heroína está más presente. A la vez, en ese estudio, se investiga el contraste de la chica mágica y aspectos de la sociedad japonesa, lo cual también nos servirá de referente para nuestra propia investigación.

Y por último, escrito por Carlos Álvarez Barroso de la Universidad de Sevilla, del año 2023, de título *Puella Magi Madoka Magica (2011): la reconstrucción de un género a través del monomito*. En ese estudio se compara de qué modo tres series del género chica mágica abordan las etapas del viaje del héroe.

- **Marco Teórico**

El género *mahou shoujo* se caracteriza por presentar chicas dotadas de poderes mágicos que luchan contra el mal y defienden la justicia. Sin embargo, en estas historias se esconden complejas representaciones y configuraciones de roles de género, además de conflictos relacionados con la sexualidad y el romance en las protagonistas. En este marco teórico distinguiremos los estereotipos de género presentes en la *Magic Girl*. En primer lugar, examinaremos los conceptos de género y sexualidad desde una perspectiva teórica, tomando en cuenta diferentes aportes de reconocidos/as

exponentes del feminismo y estudios de género, no de manera exhaustiva, sino aquellos que resulten atingentes a nuestra investigación.

Género

Considerando lo expresado hasta ahora y con el propósito de entender mejor el concepto de “estereotipo de género”, clave para esta investigación, nos guiaremos, en principio, por la definición que entrega el diccionario de la Real Academia de la Lengua, el que define “estereotipo” como “Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable” (<https://dle.rae.es/estereotipo>). De la misma fuente, obtenemos la definición de “género”: “Grupo al que pertenecen los seres humanos de cada sexo, entendido este desde un punto de vista sociocultural en lugar de exclusivamente biológico.” (<https://dle.rae.es/genero>) Sin embargo, tal como señala la investigadora mexicana Marta Lamas, “El género ... es una de las contribuciones teóricas más significativas del feminismo contemporáneo. Aunque como explicación aparece en 1949 en *El segundo sexo* de Simone Beauvoir, con la célebre declaración: “Una no nace, sino que se convierte en mujer”. No es sino hasta los años setenta que el género cobra consistencia en el mundo intelectual feminista. En el mismo artículo citado, Lamas agrega: “Al registrar las formas en que mujeres y hombres son percibidos por un entorno estructurado por la diferencia sexual, las teóricas feministas, a pesar de sus diferencias, conceptualizan el género como el conjunto de ideas, representaciones, prácticas y prescripciones sociales que una cultura desarrolla desde la diferencia anatómica entre los sexos, para simbolizar y construir socialmente lo que es “propio” de los hombres” (lo masculino) y lo que es “propio” de las mujeres (lo femenino). (Lamas, 1999, p. 84). Es esta conceptualización de género la que guiará nuestro análisis en el desarrollo de este ensayo.

Estereotipo de género.

Respecto al otro sentido de la palabra “género”, como categoría temática, en En los incisos del género “*shoujo*”, las protagonistas suelen compartir un cierto tipo de características consideradas tradicionalmente como femeninas inocentes, al principio un tanto frágiles y que esperan

ser salvadas por un príncipe que les resolverá todos sus problemas. La conocida serie *Candy Candy* (1984) configuraba claramente la definición de una heroína “*Shoujo*” en la década de los ochenta: una chica alegre, optimista, soñadora, inocente, frágil, llorona y enamoradiza. Según Caricote Agreda (2006), a este estereotipo de heroína se le asocia que solo los hombres podían ser representados como personas valientes y fuertes, capaces de salvar a los demás, debido a sus características físicas y psicológicas, que lo configuraban básicamente como un ser “perfecto”. Por el contrario, el estereotipo de una mujer era frágil, delicado, asociado a la expectativa de que fácilmente aparezca involucrada en problemas y deba ser salvada. Ahora bien, esta definición de heroína fue cambiando con el pasar de los años, ya que otros artistas la configuran de una nueva forma, según la cual esta podría presentar las mismas características de un héroe, pero sin perder atributos más relacionados con el género femenino. En este sentido, como es el caso de Naoko Takeuchi (creadora de *Sailor Moon*), tal como lo expresa en el fragmento de la siguiente entrevista:

Takeuchi: No recuerdo exactamente, pero quería hacer una serie como *Goranger* [*Power rangers*], aunque con un equipo de 5 chicas. Bellas jóvenes que se transforman para combatir contra los malos.

Aya (periodista): Ya veo, personalmente siempre he pensado que las *Sailor Guerreras* son francas y directas, son libres, son capaces de interactuar con su entorno sin la necesidad de estar con un hombre, y su fuerza es lo que las hace atractivas., ¿estaba decidida a que sus personajes fueran así o esto paso por razones externas?

Takeuchi: Si... en ese tiempo, yo era muy independiente [se refiere a cómo pensó *Sailor moon*].

Supongo que es natural que mis personajes compartieran algunos de mis rasgos, y creo que una gran escala de la historia que ingenié refleja mi liberación. Pero creo que toda esa energía se ha agotado.

En el tiempo que escribí la historia, 20 años atrás, yo era una jovencita como las chicas de la historia, creo que eso fue otro factor que cooperó. (Takeuchi, 2013)

Actualmente, la heroína forma parte importante de la representación de la sociedad, en la cual las mujeres aparecen cada vez más empoderadas, decididas y capaces de salvar y no ser salvadas. La gran mayoría de las protagonistas de este subgénero cumplen un patrón:

- Las tramas son conducidas por y se centran en heroínas *shoujo* (niñas) como *Magical Girls*.
- Las *Magical Girls* mantienen en secreto sus poderes e identidad.
- Para que las *Magical Girls* obtengan su poder, deben realizar una secuencia de transformación y frases mágicas con objetos encantados.
- Algunas *Magical Girls* se transforman en un cuerpo femenino más maduro y sexualizado cuando usan su poder.
- Un sirviente mágico, usualmente un animal parlante con apariencia felina, ofrece consejos durante el combate y ayuda a entrenar a las *Magical Girls*.
- Las razones de las peleas son idealistas, como el amor, la paz o la esperanza. En lugar de pelear con un antagonista, como en los animes orientados hacia los hombres, las causas de las peleas usualmente se centran en la amistad, las relaciones o el bien de todos.
- Las narrativas están generalmente orientadas por emociones, son alegres, optimistas e intensamente personales (Shen, 2014, p. 181). (Patrón, 2020, p. 50)

Parte de esta investigación consistirá, como se ha mencionado, en distinguir el arquetipo que siguen estas protagonistas y su psicología y si es posible probar que se sigue tal cual el patrón planteado.

II.- DESARROLLO

Diseño y Desarrollo de personajes

Para comenzar, abordamos aspectos generales de los personajes y diferentes aspectos de los/las protagonistas, específicamente, en orden cronológico del estreno de las series. En este sentido, examinamos, inicialmente, el desarrollo de personaje y sus aspectos psicológicos. En este punto del ensayo también analizamos el aspecto artístico de estas, tales como diseño de personajes, transformaciones, dirección de arte, entre otros aspectos.

Para organizar esta parte de la investigación, analizamos las series en orden cronológico, comenzando con *Sailor Moon* en los años noventa. Esta serie constituye el ícono del género de *Magical Girls*; su protagonista es Usagi Tsukino, conocida como Serena en Latinoamérica y nombre con el que nos referiremos a ella a partir de ahora. Durante el transcurso de un día normal, Serena obtiene los poderes para transformarse en *sailor scout* y defender al mundo de la reina Beryl. Durante el transcurso de la serie, Serena encuentra a otras chicas elegidas para ser *sailor scout* que la ayudarán a combatir el mal y a enfrentar el día a día. La serie mantiene una estructura según la cual la primera mitad de cada capítulo tratará de un tema cotidiano que luego se enlazará con el plan maligno de los villanos. Esta estructura fue bastante común en series de larga duración.

La protagonista de *Sailor Moon*, Serena, se ha constituido en uno de los personajes más populares de la animación, hecho bastante relevante, considerando las ya tres décadas que nos separan del estreno de su anime. Ella es caracterizada como bastante llorona y torpe durante toda la serie; recibe malas notas y llega siempre tarde a clases y es bastante hambrienta. Se la presenta, visiblemente, como la menos capacitada de todas las *sailor scout*; sin embargo, todos esos aspectos negativos la vuelven bastante identificable para su público objetivo, debido a la empatía que pudiera generar en este y también porque estos aspectos de Serena, resultaban, por lo general en las series, más propios de protagonistas masculinos, hecho que, por lo tanto, aquí se ve cuestionado o transgredido.

Por otro lado, las compañeras *sailor scout* de Serena, pese a corresponder, como personajes, a estereotipos bastante clásicos y comunes, también logran destacar sus rasgos particulares. A la vez, Serena y sus compañeras son muy diferentes unas de otras, pero defienden los mismos principios: la justicia y el amor. Este último es de los temas más presentes de manera constante en la serie, ya que todas tuvieron, tienen o desean tener un interés amoroso, lo que se configura como una de sus principales motivaciones. No obstante, resulta necesario precisar que el afán de justicia de las *sailor scout* no se ve impedido o determinado por sus sentimientos o relaciones amorosas, sino que es orientado por sus propios valores e ideales.

Ahora bien, en el caso del romance de Serena, que es el principal en el cual se enfoca la serie, al principio ella se enamora repetidamente de varios hombres, pero termina forjándose en ella una preferencia por Tuxedo Mask, un misterioso personaje que ayuda constantemente a las protagonistas cuando luchan. Este, en verdad, es Mamoru, un chico que conoce al principio de la serie. El desarrollo de esta relación constituirá uno de los principales enfoques de la serie, aunque durante gran parte de esta, la situación común será que Tuxedo Mask rescate a Serena cuando esté en peligro, lo cual se repetirá durante la gran mayoría de los episodios. Aunque Naoko Takeuchi, mangaka y creadora de *Sailor Moon* afirma en esta sección de una entrevista:

Incluso cuando hablo con mis amigas de nuestra vida amorosa, siempre llegamos a la conclusión de que 'no puedes confiar en los hombres', 'necesitamos pararnos con nuestros propios pies' y cosas así. (risa) Tal vez por eso *Sailor Moon* trata de chicas siendo fuertes (Takeuchi, 1994, p. 10-11. Traducción propia¹).

Desgraciadamente, esta relación de Serena con Mamoru se desarrolla de manera bastante convencional, ya que Serena se enamora de él principalmente porque la salva de manera constante y uno de los deseos de ella siempre fue contar con un príncipe que la protegiera.

¹ En el original: Even when talking with my friends about our love lives, we tend to end up at the conclusion that 'you can't rely on men,' 'we need to stand up on our own two feet' and the like. (laugh) Maybe that's why *Sailor Moon* has the theme of girls being so strong.

Desde otra perspectiva de análisis, respecto del arte de *Sailor Moon*, podemos afirmar que resulta bastante característico de su época, convirtiéndose en el icono de cómo en la actualidad percibimos el anime de los años noventa: un diseño de personajes muy fino, con unos peinados muy elaborados y un diseño de ojos que se volvieron insignia de la época. En este sentido, tanto las ropas como los uniformes de las *sailor scout* son muy elegantes, abrazando ese trasfondo de realeza presente en la historia y en el cual las transformaciones también se convirtieron en parte del carácter icónico del género: en estas se presentan las siluetas de los cuerpos desnudos de los personajes y que van, parte por parte, vistiéndose con su uniforme, acompañado de brillos y una música característica; luego son adornadas con otros accesorios, como aretes y pintura de uñas. Respecto a este punto, se ha señalado lo siguiente: “*Sailor Moon* representaba el poder usando atributos regulares de la belleza juvenil y la sexualidad femenina, negando la tradicional dicotomía entre la fuerza y lo bello.” (Sugawa, 2015). Este es uno de los posibles enfoques que en *Sailor Moon* se enfatiza y que se relaciona bastante con las afirmaciones citadas anteriormente de Takeuchi y su deseo de representar chicas fuertes y capaces de luchar por sus propios medios.

Por su lado, la dirección artística también resulta icónica, sobre todo los colores elegidos, con fondos mayormente ambientados de noche, usando gradientes de color morado a turquesa y varios tonos de azul; los días presentan una paleta de colores pastel, sobre todo, rosado y amarillo. Estos escenarios tienden a aparecer acompañados de efecto de brillos, técnica clásica rescatada de los mangas *shoujo*, que se usan para destacar alguna situación, principalmente romántica o para resaltar la belleza de algún personaje. Los colores también son usados para distinguir a las protagonistas, identificándose así, nexo que, hasta cierto punto, también es bastante común en el anime al día de hoy, pero unificándolas con el color blanco que todas comparten y que es el color principal de todos los utensilios pertenecientes a las *sailor scouts*.

Por otro lado, adentrándonos en la época del 2000, analizamos la serie *Tokyo Mew Mew*. Esta es una serie que combina elementos de acción, romance y magia. Basada en el manga de mismo nombre, creado por Reiko Yoshida e ilustrado por Mia Ikumi, esta serie cuenta la historia de Ichigo Momomiya, una niña de trece años, la cual lleva una vida de adolescente normal y quiere enamorarse, como muchas chicas de su edad.

Un día, sin embargo, su ADN -debido a la acción de un rayo lanzado por Ryo Shirogane, con buenas intenciones de salvar el planeta- mutó con el de un gato iriomote (especie de gato salvaje en peligro de extinción). Entonces, adquiere poderes asociados a las características de este animal: agilidad a la hora de caer y dar piruetas, garras de gato para su defensa, un par de orejas y una cola. Sin embargo, estos poderes también afectan su día a día, como quedarse dormida en horarios que no corresponden, ganas de comer ciertos alimentos o jugar con insectos.

En el transcurso de los primeros capítulos de la serie, Ichigo se encuentra con chicas cuyos ADNs también fueron mezclados con el de otros animales en peligro de extinción. Es escogida entonces para comandar el nuevo grupo *Tokyo Mew Mew*, junto a Mint, Lettuce, Pudding y Zakuro, con quienes se dedicará a proteger el mundo de extraterrestres que quieren apoderarse de la energía vital de la tierra, para así salvar su propio planeta moribundo.

Ya hablando de la psicología de la heroína, sus características más relevantes corresponden a que cumple el patrón de la heroína mágica que plantea Paola Alexandra Patrón: "...son niñas que tienen problemas, no son perfectas y con las que podemos conectar fácilmente y son admirables, al mismo tiempo." (Patrón, 2020, p. 51). De este modo, se deja ver que, al igual que Serena, Ichigo se niega a aceptar su misión, ya que ella solo quiere ser una chica común y, en ese concepto, experimentar el amor con el personaje, Aoyama Masaya. Este último constituye un factor importante, ya que la mayor parte de los conflictos internos de Ichigo se deben a su temor a que Aoyama sepa que ella tiene poderes de gato y piense que es una rareza o "un fenómeno" (como ella misma se nombra, en la versión doblada al español).

No obstante, al darse cuenta de que los extraterrestres estaban dañando a sus seres amados, Ichigo asume su destino, decide luchar contra el mal y salvar el planeta. En consecuencia, resulta posible analizar el desarrollo de su personaje, el que retrata a una niña que va convirtiéndose en una adolescente más independiente. Al comienzo, Ichigo se muestra como una niña que solo piensa en el amor y aspectos cotidianos de una estudiante de enseñanza secundaria típica, llegando a parecer incluso superficial. Mientras avanza la trama, Ichigo se va encontrando con cada "mew mew" y las invita a luchar junto a ella, cada una le va enseñando algo diferente. Después de muchas batallas en

las que estuvo temerosa, va aceptando su deber, se vuelve más valiente, empoderada y ya no teme a la opinión que pueda tener Aoyama sobre su transformación semi-animal.

Por otro lado, la dirección de arte de *Tokyo Mew Mew* es llamativa y colorida, creando eficazmente la atmósfera mágica propia de la serie. Esta se desarrolla en los espacios urbanos de Tokio y algunas zonas naturales de Japón y cada detalle visual revela estar cuidadosamente diseñado. De este modo, uno de los aspectos más destacados de esta dirección de arte consiste en la manera en la que se representa cada personaje, enfatizando características que reflejan muy bien su personalidad. Un ejemplo de lo anterior lo constituye el modo en que usan sus uniformes escolares (vestimenta del día a día). Por otro lado, reflejan características del animal que les ha otorgado poderes y, de acuerdo a esto, sus vestimentas incluyen adornos con faldas pomposas, además de elementos como moños y lazos, también temáticos, que corresponden particularmente a colas, orejas y elementos similares. Además, se incluyen curiosas armas con forma de instrumentos musicales y solo dos personajes poseen armas como un arco o una cinta.

Como hemos mencionado, el diseño de cada personaje se encuentra meticulosamente elaborado, para, así, transmitir su personalidad. Por ejemplo, en el caso de nuestra protagonista, está diseñada de acuerdo a las características del gato iriomote combinado con los colores propios que lleva la líder en los *mahou shoujo*, en este caso, el color rosa, teñido todo del carácter dulce y genérico que se identifica con Ichigo. En el caso de sus compañeras y, de manera resumida, cada una de ellas está asociada con un color que la caracteriza y, por tanto, resulta relevante que estos colores están asociados a sus personalidades y a sus nombres. A diferencia de otros *mahou shoujo*, las transformaciones de los personajes no se encuentran híper-sexualizadas ni sus cuerpos muestran la desnudez de las chicas y se enfocan en las siluetas, debido a que es una serie dirigida a un público infantil. Sus transformaciones se centran en los trajes y accesorios que adquiere el personaje, al igual que sus cambios físicos, como estilo de cabello, color de uñas o maquillaje.

La serie que analizaremos ahora es *Madoka Magica*, la más actual de las seleccionadas. Estrenada en el año 2011, comienza con Madoka Kaname quien, al llegar a su escuela, descubre que la nueva estudiante es la chica que vio en un sueño, Homura Akemi. Esta chica advierte a Madoka que debe valorar su vida actual y no realizar nada que la pueda alterar. Ese mismo día, Madoka es llamada

por Kyubey, un pequeño ser, al parecer mágico, quien se encontraba huyendo de Homura, a la cual logran despistar gracias a la ayuda de Sayaka Miki, mejor amiga de Madoka. Sin embargo, mientras huyen, entran al territorio de una bruja, donde son encontradas por Mami Tomoe, quien afirma ser una chica mágica.

Mami les explica, junto a Kyubey, en qué consiste ser una chica mágica: su deber es defender al mundo de las brujas, seres mágicos que crean desesperación y discordia en las personas, como accidentes o suicidios. Kyubey busca chicas con potencial y a cambio de un deseo, las transformará en chicas mágicas. A partir de este momento, Madoka y Sayaka, sin estar convencidas en ser chicas mágicas, acompañan a Mami en su cacería de brujas para comprender el mundo en el que ahora están inmersas. Desde aquí la serie se divide en arcos en los que la trama se centra en cada uno de los personajes principales, pero con Madoka como eje central.

La serie se centra primero en Mami Tomoe. Ella es considerada una veterana por Kyubey y cumple un rol de maestra para Madoka y Sayaka. Homura, en cambio, las está constantemente siguiendo y advirtiéndoles que no se transformen en chicas mágicas, de manera algo hostil. Los demás personajes perciben a Mami como alguien capaz y autosuficiente, hasta que le preguntan sobre su deseo; entonces demuestra su miedo a estar sola, ya que ella usó su deseo para sobrevivir de un accidente en el que murió toda su familia. Más adelante, ella se corrompe por este miedo, pero es consolada por Madoka. En una pelea contra una bruja, Mami muere frente a los ojos de Sayaka y Madoka.

Ahora bien, este último hecho transgrede completamente el género de chicas mágicas, convirtiendo la serie en una tragedia y con un carácter mucho más adulto de lo establecido por el género: “El desenlace del tercer episodio es una señal de metamorfosis, la transformación de un anime shōjo a uno seinen. Y es que, este rechazo de los valores subyacentes de la shōjo es una constante en la obra.” (Álvarez. Carlos, 2023, p. 369). El “*seinen*” es el nombre que se da a los animes dirigidos a adultos, a partir de este punto en donde la serie devela sus vínculos con el género del *seinen*.

A partir de la muerte de Mami, la serie entra en un espiral de tragedias, que se potencia aún más cuando Kyubey revela que las chicas mágicas están destinadas a transformarse en brujas cuando

caen en la tristeza y la desesperación, dejando claro que todo forma parte de un ciclo, debido a que su alma se va manchando y su magia se transforma.

Madoka Magica fue un anime que asumió los conceptos del género *chica mágica* y los transgredió, revirtiéndolos. Consigue, de esta manera, desarrollar una trama más adulta y trágica que se liga al sacrificio, ya sea por el intercambio del deseo por sus poderes o las propias muertes de las protagonistas, logrando, de este modo, que cada uno de los personajes tenga un peso en la historia. Esto último ocurre incluso con los que están fuera del elenco principal, como la madre de Madoka, diferenciándose así de lo usual en este género, en el que los personajes, salvo por la protagonista, pasan a segundo plano. Otro aspecto diferente, consiste en el hecho de que su protagonista no lucha desde el primer capítulo de la serie, sino que es la última en transformarse, lo cual aporta un significado crucial a su transformación. Madoka cumple el rol de observadora durante gran parte de la serie, comportándose como una heroína reticente: “Vacilantes y remisos, llenos de dudas, pasivos, que necesitan de una motivación externa o que alguien los empuje a la aventura” (Vogel, 2002, p. 71.). No obstante, fue la única que acompañó a sus amigas en su sufrimiento, lo cual la ayudó a configurar su deseo que, en definitiva, salvaría el mundo, a cambio de su vida: “Las debilidades, las imperfecciones, las manías, las rarezas y los vicios de inmediato consiguen que un héroe o cualquier personaje nos parezca más verosímil y atractivo” (Vogel, 2002, p. 70.)

En relación al plano artístico de *Madoka Magica*, se juega con los elementos ya establecidos del género, tales como un diseño de personajes, de algún modo infantil, con cabezas grandes y peinados estilizados. Se caracterizan por una anatomía convencional, pero con algunas proporciones exageradas, como los ojos. Como ya es algo típico, cada protagonista es identificable con un color relacionado a sus personalidades. Los trajes de esta serie presentan más detalles: cada uno cuenta con un elemento principal exagerado en tamaño o que genera contraste. Aunque presentan trajes característicos, en la serie no se incluyen secuencias de transformaciones se acostumbra en el género. En *Madoka Magica*, las transformaciones son bastante rápidas e incluso algunas, prescindiendo de un elemento clave de las series *mahou shoujo*.

Ahora bien, uno de los puntos destacables de la serie reside en la forma de presentar el territorio de las brujas, usando una estética de collage, generando, de este modo, una sensación de

desorden y caos. Esto último es responsabilidad de un dúo de artistas, Doroinu y 2shiroinu, que trabajan bajo el seudónimo de Gekidan Inu Curry, quienes también se encargaron de animar, en stop-motion, las brujas y los territorios. Según Doroinu, en una entrevista para *Otaquest* (2020), ellos reconocen una fuerte influencia de la animación checa y rusa, pero, principalmente, el replicar un show de marionetas, que terminó resultando en collage. Este estilo contrasta mucho con el diseño del mundo cotidiano de la serie, que es bastante futurista, pero que, en ciertas ocasiones, presenta arquitectura europea medieval con una fuerte presencia de iconografía abstracta. Esta abstracción es muchas veces usada para acompañar la trama de la escena y/o darle un estilo propio: un ejemplo lo constituye la casa de Homura, que siempre es presentada con un plano general que muestra un gran artilugio colgado del techo, que simula el péndulo de un reloj y al fondo de la habitación hay pantallas que muestran en tiempo real los recuerdos de Homura. Pero eso no lo ven los personajes de la serie, se trata de un apoyo visual que relaciona a Homura con el tiempo y nos da indicios a los espectadores acerca de quién es ella.

Romance y Representación de roles de género

Al abordar esta sección de la investigación, no dejamos de tener presente que las reflexiones y discusiones desde la academia y el activismo acerca del género son muy amplias y diversas. Sin embargo, por motivos metodológicos de este ensayo (y considerando que no es el único tema central de este), examinaremos las representaciones de género presentes en las series, apoyándonos, principalmente, en las concepciones del sistema sexo-genérico desarrolladas por Marta Lamas (tal como anunciamos en nuestro marco teórico), en tanto nos resultan de utilidad para comprender las elaboraciones de los personajes y sus relaciones y motivaciones en las series estudiadas.

En el punto anterior se revisó brevemente el aspecto amoroso de cada serie. En esta sección procederemos a analizarlo de manera más exhaustiva, debido a que, como ha quedado demostrado, el romance constituye un tema elemental en los animes de género *shoujo*, debido a que se le relaciona mucho con lo femenino y tiende a ser un elemento clave en la evolución de las personajes principales y de sus roles como heroínas. Otro aspecto que también se liga a las relaciones amorosas es la sexualidad y hemos notado que las series *shoujo* son más osadas al presentar la sexualidad de los personajes y creemos que esta distinción vale destacarla.

Con respecto a *Sailor Moon*, como dijimos anteriormente, el amor constituye un tema fundamental, ya que se presenta como una de las principales motivaciones de la protagonista y sus compañeras, tal se aprecia en el clímax de la serie. En ese momento, unos villanos creaban ilusiones visuales para cada *sailor scout*, haciendo que vieran a sus intereses amorosos siendo torturados. Serena ve a Tuxedo Mask o Mamoru.

Al comienzo, Serena se enamora de cualquier hombre guapo que ve, pero mientras avanza la serie, se va centrando en Tuxedo Mask quien, por su lado, la protege. Esa conexión proviene de sus vidas pasadas, cuando Serena era la princesa Serenity, princesa de la Luna y Mamoru o Tuxedo Mask, era el príncipe Endymion, príncipe de la tierra. Cabe contrastar la trama de la serie con la conceptualización de género. En este sentido, la investigadora mexicana Marta Lamas ha afirmado que, en términos generales, se entiende como género (al referirse al sistema sexo-género) la reunión

de varios aspectos, tales como ideas, imaginarios, prácticas sociales y privadas y normas o restricciones que se expresan en culturas determinadas, construyendo simbólicamente y discursivamente aquello considerado propiamente femenino o masculino (Lamas,1999). Considerando esta definición, podría afirmarse que Serena por un lado cumple con el estereotipo socio-cultural de la mujer frágil y sensible que debe ser protegida por su príncipe, pero a la vez también lo subvierte, ya que, al ser tan persistente en el logro de sus objetivos, tiende a pelear con él y muchas veces consigue todo lo que se propone de manera independiente y autónoma, lo que le da su carácter de heroína.

Cuando capturan a Tuxedo Mask se revela que es Mamoru y, a partir de ese momento, Serena entra en una especie de depresión y sueña con Tuxedo Mask y lo extraña. Sin embargo, nunca se han demostrado muchos sentimientos, de hecho, siempre peleaban y luego se separaban, siendo esa su única interacción en los capítulos en los que Mamoru no se disfraza como Tuxedo Mask. También habría que recalcar que, cuando Mamoru se viste como Tuxedo Mask, también cambia su forma de ser, comportándose de manera más seria y esa es la persona de la que se enamora Serena. Lo que ocurre más adelante con Mamoru, es un amor que proviene del destino o la vida pasada, de la que ambos reniegan durante gran parte de la serie.

Como hemos dicho, el romance se presenta en varios personajes, y no solo en las protagonistas. Uno de los personajes con arco narrativo completamente ligado al amor es el de Naru, quien siempre es víctima de los ataques de los villanos. Se enamora de Nephrite, uno de los comandantes de Beryl, la villana. La relación comienza cuando Nephrite se camufla con los humanos, en donde conoce a Naru y mientras más se relaciona con ella, comienzan a surgir sentimientos humanos, es descubierto y Beryl manda a matar a Naru, pero Nephrite la defiende a cambio de su vida. Este romance se presenta como más explícito que el de Serena, ya que, aunque durando pocos capítulos, se expresó de qué manera nace y las razones del surgimiento del amor entre los personajes.

No obstante, esta no es la única vez que los antagonistas mostraron sentimientos humanos, ya que a otros generales de Beryl, Kunzite y Zoisite, se les muestra abiertamente como pareja que comparte y se protege mutuamente. Esto abre el siguiente punto a abordar, acerca de la configuración del sistema sexo-género en la serie- ya que Kunzite y Zoisite presentan aspecto masculino y el hecho de incorporar personajes abiertamente homosexuales, sin intenciones cómicas, es una opción bastante

presente en los animes *shoujo* y han sido presentados de esta manera a los espectadores japoneses; al contrario de lo que ocurre en la versión doblada estadounidense, en la que se censuró la relación de Kunzite y Zoisite, “Porque el backstory de los generales nunca fue mencionado o mostrado en el anime... DIC tomó la oportunidad, y sintió la necesidad, para cambiar a Zoisite a mujer para evitar representación homosexual.” (Hewlett, 2015, p. 17. Traducción propia²). Otros personajes que también sufrieron de censura corresponden a Haruka y Michiru, que son Sailor Uranus y Sailor Neptune. A ellas se les censuró su relación amorosa, presentándola solo como una amistad. En esta misma línea, cabe mencionar que la serie también presenta personajes que cambian de sexo, como las Sailor Starlight, que son mujeres, pero al cambiar su identidad a la de seres terrenales, se vuelven hombres.

En el caso del tema del amor en *Tokyo Mew Mew*, las principales características de su representación son de tres tipos, ya que la mayor parte de la trama se basa en el amor romántico, amistad y, por último, el amor hacia el planeta tierra, ya que gran parte del argumento presenta una preocupación ecológica.

Como explicamos anteriormente, la mayoría de los problemas internos de Ichigo giran en torno a la persona que le gusta y la percepción que esta persona tiene de ella. En este sentido, esta serie resulta de cierta simplicidad, en tanto la protagonista, por ejemplo, no muestra una personalidad especialmente compleja durante la mayoría de los episodios. El amor romántico que siente por Aoyama es el tema predominante en la serie. Analizando las relaciones de algunos *mahou shoujo*, podríamos decir que ella cae, considerando lo recién dicho, en el estereotipo de heroína enamorada. Esta serie está en gran medida enfocada en plantear de manera más inocente el amor romántico e idealizado. No obstante lo anterior, Ichigo, a diferencia de otras heroínas, salva en repetidas ocasiones a su enamorado. Aquí se observa cierta incongruencia de la trama, pues a pesar de que ella siempre salva a su enamorado, demostrando que ella puede no solo valerse por sí misma, sino que también salvar a otros/as, finalmente necesitará la ayuda de él para revivir, después de haber muerto en la

² En el original: However, because the generals’ backstory was never mentioned or shown in the Japanese anime... DIC seized the opportunity, and felt the need, to change Zoisite to a female so as to avoid any depiction of homosexual love.

última batalla; podemos inferir entonces dos ideas: o la serie cae en el cliché de la “princesa” ya que al final de igual manera debe ser salvada por un hombre y, de este modo, perpetúa ese estereotipo de género patriarcal o es salvada por el poder del verdadero amor, más allá de que este provenga de un personaje masculino.

Por otro lado, Ichigo y sus amigas protegen a la humanidad y van creando un vínculo sincero de amistad y se demuestra el compañerismo para ante obstáculos, y amenazas. Del mismo modo, demuestran que “la unión hace la fuerza” en la batalla final, cuando se unen todas para darle poder a Ichigo y que ella acabe con el villano Deep Blue. Aparecen entonces como relevantes los valores de lealtad, solidaridad y hermandad de género, como estructurantes de la serie.

Finalmente, el amor desde un punto vista ecológico se puede apreciar cuando Aoyama afirma amar la naturaleza y quiere entregar su vida a ella. Por otro lado, sobre la concientización de que los recursos de la tierra están en peligro y cómo otros planetas están al borde del colapso. Por otro lado, también hablan de los distintos animales que están en peligro de extinción y cómo afectaría a la tierra si estos llegaran a desaparecer. Todo este tipo de discurso se manifiesta como un mensaje de cuidado y respeto hacia nuestro entorno.

En el caso de *Madoka Magica*, se trata de una serie en la cual, a diferencia de los demás animes, la protagonista no mantiene una relación amorosa ni manifiesta un interés amoroso; no obstante, eso no significa que el amor no esté presente, ya que la trama argumentativa que rodea a Sayaka está completamente ligada al amor. Desde el primer capítulo se establece la atracción que siente Sayaka por Kyosuke y el deseo de ella de que su amor sea correspondido. Mientras avanza la serie, se presentan varias escenas en las que Sayaka visita a Kyosuke en el hospital (este sufrió un accidente y no pudo volver a tocar el violín). Al principio, a Kyosuke se le ve alegre, pero siente una pena que va creciendo mientras más avanza la serie, haciendo que su carácter empeore, hasta que llega el punto que comienza a desquitarse con Sayaka y a autolesionarse. Esto va convenciendo a Sayaka de usar su deseo para curarlo, aunque ella también lo hace por la posibilidad de contarle que es la responsable de su recuperación y que se enamore de ella.

Cuando se revela que el alma de las chicas mágicas es removida de su cuerpo y traspasada a sus gemas, en primera instancia, esto no genera dudas en Sayaka, ya que ella estará satisfecha

mientras pueda salvar a la gente. Sin embargo, esta actitud cambia cuando Hitomi, una de sus mejores amigas, le dice que está enamorada de Kyosuke y le da un día para confesar sus sentimientos a Kyosuke, o si no, lo hará ella. Este hecho genera más dudas en Sayaka, quien no cree ser digna de Kyosuke, porque su cuerpo no contiene alma.

Luego, Hitomi y Kyosuke se vuelven pareja, Sayaka intenta convencerse de que esto es lo mejor para Kyosuke, pero siente celos, ya que ella lo sanó para que este la amara. Todo esto corrompe el alma de Sayaka, que comienza a cazar brujas solo para luchar y sentir dolor físico, en forma de autosabotaje. Esta autodestrucción alcanza su punto cúlmine con el completo corrompimiento de su alma y su transformación en bruja.

En esta serie, por lo tanto, el amor se centra completamente en un personaje a quien, al principio, la motiva y le da una razón para luchar, pero luego pasa a ser la razón de su corrupción. En este sentido, se plantea una concepción compleja del amor romántico, transgrediendo el lugar común del final feliz y del amor como una fuerza capaz de superar cualquier obstáculo y de salvar a quienes lo sientan.

Por otro lado, también notamos que los personajes masculinos asumen un rol completamente secundario, no solo en el caso de Kyosuke, también en el caso del padre de Madoka, el cual es el encargado de las labores de la casa, y es la madre la que se encarga de salir a trabajar. Según la investigación de Kincaid expresada en su blog. “En la actualidad, los roles de género en Japón están cambiando... Cada vez hay más mujeres que tienen una educación universitaria”. (Kincaid, 2013). Rompiendo los roles de género más conservadores del hogar y busca representar un cambio que va poco a poco ocurriendo en el Japón moderno. Del mismo modo, es a su madre a quien Madoka consulta cuando tiene un problema y se percibe una mejor conexión entre ambas generada por la admiración. Ella es la que confronta a Madoka cuando esta se va a sacrificar por el mundo; al principio la enfrenta, pero luego la alienta, porque comprende que es su deber, estando mucho más presente en la trama que el padre. Volviendo a Kyosuke, él cumple el rol de motivante para Sayaka, de catalizador, pero fuera de eso, es un personaje bastante pasivo. Sayaka es quien hizo todo por él.

Fuera de Kyosuke, el padre de Madoka y su hermano menor no hay más personajes masculinos en la serie, haciendo que la trama de ninguna protagonista, a excepción de Sayaka y

Kyoko, dependa de lo que haga un hombre. Pero en el caso de estas dos, los hombres que rodean su trama son personajes pasivos, que solo funcionaron como motivantes para su deseo, ya que ellas lo usaron para ayudar a otra persona: Sayaka a Kyosuke, y Kyoko a su padre. Pero, durante la serie, Kyoko ya es una chica mágica y sus acciones no van estrictamente ligadas a un hombre, sino, más bien, a sus propios deseos individuales y, más tarde, para salvar a Sayaka. Todas las demás protagonistas se guían por sus propios ideales.

SOLO USO ACADÉMICO

Comparación de la configuración y evolución de la figura de la heroína

En este punto nos basaremos, en gran medida, en las ideas de Joseph Campbell sobre el héroe.

Campbell lo define de la siguiente manera:

...es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales... El héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno; pero como hombre eterno —perfecto, no específico, universal— ha vuelto a nacer. Su segunda tarea y hazaña formal ha de ser... volver a nosotros, transfigurado y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida. (Campbell, J., 1949, 1959. p-19).

Esta definición presenta las principales características del héroe que reconocemos en un gran número de narrativas, desde la antigua Grecia, hasta la actualidad. La definición se refiere a la eternidad del héroe, pero resulta preciso aclarar que las enseñanzas de las lecciones del héroe podrían ser entregadas tanto en muerte como en vida de este, lo cual constituye un elemento clásico de la tragedia griega que nombramos antes y del sacrificio del héroe, ya que, según Hugo Bauzá, la nota distintiva del héroe consiste en su móvil ético para construir un mundo mejor. Este esfuerzo es el que lleva al héroe a una muerte trágica, pero logrando que su imagen perdure, sin marchitarse en la esfera del imaginario mítico. (Bauzá, 1998, p.7).

Estas características enunciadas por Campbell sobre el héroe están casi siempre presentes, pero, tal como ya hemos revisado en este ensayo, existen muchas variantes, tanto en la personalidad de los héroes –heroínas, para el caso de nuestra investigación- como en la misma estructura del viaje de estos, que también planteó Campbell. En este punto, entonces, evaluamos y comparamos estas variantes en las distintas épocas de la animación japonesa estudiadas, a través de las series y sus protagonistas: Serena de *Sailor Moon*, Ichigo de *Tokyo Mew Mew* y Madoka de *Madoka Magica*. Comenzaremos con la personalidad de las protagonistas y, precisamente, con su actitud frente a su rol

de heroína. También identificaremos los factores que influyen en la manera en que cada una de las protagonistas asume o no su papel.

A la hora de asumir su rol, ya podemos identificar similitudes entre la época de los noventa y de los dos mil, ya que, tanto Serena como Ichigo, reniegan de su rol de heroína. “Tal vez posean cualidades admirables, pero entre todas ellas existe una imperfección trágica o hamartia [error o falla trágica] que los pone en contra de su destino, sus congéneres o los dioses” (Vogler, 2002, p 124). Fuera de sus defectos para hacer a las protagonistas para humanizarlas, estas dos protagonistas manifiestan conflictos para afrontar su destino. Serena, al principio de la serie, actúa con indiferencia respecto de su rol de heroína, solo lucha porque es elegida para hacerlo, pero no porque sienta que debe cumplir una misión o salvar al mundo. No obstante, comienza a asumir realmente su deber cuando se vuelve consciente de los peligros a los que se enfrenta y del daño que puede sufrir gente que le es cercana. En el caso de Ichigo, también reniega, pero desde el principio de la serie, ya que ella solo desea el amor de Aoyama y, como ser parte del proyecto Tokyo Mew Mew le dio poderes de gato, no quiere que él piense que es rara y se aleje de ella. Por el contrario, Madoka, no reniega ni acepta abiertamente su rol desde el principio de la serie, pero hay un fuerte deseo en ella de convertirse en una chica mágica y poder ayudar a la gente y este deseo se origina, en verdad, en que Madoka busca generar un cambio en ella misma.

Esto último visibiliza otra diferencia entre las protagonistas, ya que Madoka no está conforme con su vida y considera que no es buena para nada, así que a través de su rol busca una autosuperación. Las demás protagonistas, en cambio, tienen como objetivo algún aspecto relacionado con el mundo o la gente que aprecian: Serena busca salvar a la gente que ama y al mundo, defendiendo los valores de la justicia y el amor, para luego, cuando el mundo esté a salvo, poder abandonar su misión y poder vivir como una niña normal. Ichigo, por su lado, lucha principalmente para proteger a Aoyama y constantemente desea abandonar su rol.

En este sentido, Serena e Ichigo comparten bastantes factores que influyen en cómo asumen su papel de heroína, ya que ambas rechazan su rol, porque quieren ser chicas normales y a ambas se les conceden sus poderes de forma casual. En el caso de Serena, ella no toma en serio la responsabilidad que conlleva su misión durante gran parte de la primera temporada, hasta que

Mamoru es capturado. En ese momento, Serena dimensiona el peligro del mal al que se está enfrentando y comienza a sentir fuertes dudas sobre su lucha, hasta el punto de que sus compañeras necesitan estar constantemente alentándola para que no abandone la misión. En este sentido, es posible afirmar que Serena, de algún modo, representa la figura de una heroína que -al menos en parte de su evolución como tal- se encuentra en conflicto consigo misma y con la necesidad de asumir la misión de la que es responsable; lo cual la convierte en un personaje complejo. Más adelante, ella sigue sintiendo rechazo de su deber, pero lo acepta y continúa luchando, extrañando su vida normal.

Por su lado, Ichigo lucha principalmente para estar salvando a Aoyama, que es constantemente puesto en peligro. Esto no cambia a lo largo de toda la serie, mientras reniega constantemente de su misión. Finalmente, decide aceptar su rol cuando ve que la vida de Aoyama y de todo el mundo está en peligro, dejándola a ella como la única esperanza para salvarlos y cuando también es alentada por sus compañeras para aceptar su rol, apareciendo como un personaje similar a Serena, pero con un propósito y valores completamente románticos que se perciben, de algún modo, más infantil.

Estos factores se configuran como contrarios a los que rigen en Madoka, porque ella siempre aceptó su rol y estuvo toda la serie su búsqueda, no obstante, le era constantemente negado debido a las intervenciones de Homura acerca de que aceptarlo la llevaría, de manera inevitable a la muerte y haciéndola presenciar cómo transformarse en una chica mágica, su mayor deseo, estaba matando a sus amigas e iba destruyendo al mundo. Madoka escucha a Homura hasta que su ciudad se encuentra en peligro. Entonces, Madoka, en lugar de solo querer ser una chica mágica, quiere salvar a todos del mal que causan las brujas.

A continuación, comparamos el arco de las heroínas con el modelo compuesto por Campbell, que presenta una serie de etapas que el héroe deberá atravesar antes de volver con los suyos. El periplo parte desde su mundo ordinario, para internarse en un espacio sobrenatural donde tendrá que enfrentarse a distintas pruebas y peligros de los que tendrá que salir vencedor para alcanzar el elixir, el mismo objeto que supone la finalidad de su viaje. Tras obtenerlo, podrá volver sobre sus pasos y compartir esta recompensa o don con sus iguales. Esta directriz queda configurada por tres fases características: la Parada, la Iniciación y el Retorno (Campbell, J., 1949, 1959). Como nuestro ensayo

trata acerca de la representación, esta comparación será hecha desde la perspectiva de las heroínas y cómo van enfrentando estas distintas etapas.

En cada serie estudiada se comienza con la partida del mundo ordinario, en el cual las tres protagonistas eran chicas estudiantes normales, pero con aspectos singulares y diferenciadores en sus personalidades. Serena era una chica a la que le iba mal en la escuela, muy buena para comer y llora por todo, hasta que salva a una gata, que resulta ser Luna, la cual le concede la habilidad de transformarse en *sailor scout* para luchar contra los lacayos de la reina Beryl. Con respecto a Ichigo, es posible constatar que, desde el inicio, su principal motivación es el amor romántico, ya que la misma serie comienza con ella invitando a salir a Aoyama a una exposición de animales en peligro de extinción, lo que, finalmente, traerá como consecuencia que reciba cualidades del gato iriomote y que sea transformada en una Tokyo Mew Mew. Por su lado, la historia de Madoka comienza con un sueño, en el que ve a Homura luchando contra Walpurgis Night y Kyube le pide que se transforme en chica mágica; al despertar, Madoka se siente triste porque era solo un sueño, sin embargo, luego se deja en claro, por la forma en que se comporta Madoka, que es una niña buena y feliz. Más tarde, Madoka siente el llamado de Kyubey, lo reconoce de su sueño y lo salva de Homura. En ese mismo lugar se presentan las brujas y a Mami Tomoe, que será su maestra.

Ya adentrándonos en las pruebas y peligros, esta corresponde a la etapa más extensa en todas las series, pero especialmente en *Sailor Moon* y *Tokyo Mew Mew*, ya que se extiende por bastantes capítulos hasta el clímax de estas. Incluso podría considerarse aún más largo si se contemplan las múltiples temporadas de *Sailor Moon*, con múltiples enemigos, personajes e información relevante que complementa la trama.

Una vez que Serena se vuelve *sailor scout*, comienza inmediatamente a luchar contra los lacayos de la reina Beryl. Estos buscan robarle la energía vital a la gente durante varios capítulos, en los cuales Serena lucha sin tomarle realmente el peso a la situación. Entre estos enfrentamientos, va conociendo a otras chicas que se irán convirtiendo en sus compañeras *sailor scout* y a Tuxedo Mask. También irá consiguiendo distintos objetos mágicos que la ayudarán a lo largo de su aventura. Este patrón continúa hasta que secuestran a Tuxedo y, entonces, Serena entra en la negación de su misión; esta negación se mantendrá durante gran parte de la primera temporada y el principio de la segunda,

hasta que comienza su relación con Mamoru. A partir de ese punto, los capítulos van siguiendo la misma fórmula que nombramos antes, pero con variación de enemigos y, de vez en cuando, nuevos aliados. Este patrón sigue hasta la última temporada, cuando luchan contra Sailor Galaxia controlada por una entidad maligna llamada Caos. En este enfrentamiento, Serena saca a relucir la fortaleza que le proporciona la amistad de las demás *sailor scout* y logra vencer a Sailor Galaxia y liberarla de Caos.

Por su parte, Ichigo también se interna en el espacio sobrenatural cuando acepta convertirse en una Mew Mew y comienza la búsqueda de sus pares, aunque al terminar las batallas siempre tendrá algún motivo de queja ya que aún no acepta su verdadera misión. De ese momento en adelante sus pruebas y peligros para conseguir el elixir traerán consigo batallas contra quimeras (animales mutados por extraterrestres) o incluso con los mismos extraterrestres. Mientras se desarrolla la historia, nuestra protagonista y sus compañeras enfrentan diversos obstáculos tanto físicos como emocionales, que ayudarán a que desarrolle distintas habilidades. Ichigo adquiere un crecimiento significativo a medida que descubre su verdadero propósito y desarrolla sus habilidades como Mew Mew. A través de sus experiencias y desafíos, adquiere mayor confianza en sí misma y se convierte en una líder valiente y empoderada. La batalla final será un momento decisivo para Ichigo ya que acepta su deber como Mew Mew para poder salvar a la humanidad y a sus seres queridos. Por esta razón usará junto a sus compañeras todo su poder para derrotar a Deep Blue. Resulta importante precisar que Deep Blue adopta la forma humana de Aoyama, eso lo debilita y lo lleva a la muerte, pero Ichigo se sacrifica por él y le entrega su poder. Ichigo muere, pero es resucitada por Aoyama, quien le da un beso y le da parte de la energía que le dio Ichigo a él, reviviéndola.

Madoka, por otro lado, se adentra en el espacio sobrenatural cuando decide acompañar a Mami en su caza de brujas junto a Sayaka, con el objetivo de que aprendan el oficio antes de convertirse en chicas mágicas, como el funcionamiento de las brujas, pero también que las chicas mágicas pueden perder su vida en batalla, para que sean conscientes de la decisión que van a tomar. Mientras pasan los días, Madoka debe aguantar las insistencias de Kyubey para que pidan su deseo y las advertencias de Homura de que no se transforme en chica mágica, este es el claro ejemplo del “rechazo positivo” que postula Vogler, “...hay algunos casos especiales en los que rechazar la llamada

se erige en un movimiento sabio y hábil por parte del héroe. Cuando la llamada constituye una tentación del mal o una convocatoria al desastre “. (Vogler, 2002, p. 142 y 143). También se va conociendo más sobre Mami y Sayaka, que inspiran todavía más a Madoka para que se transforme en chica mágica, hasta que Mami muere repentinamente, provocando un golpe de realidad en Madoka y Sayaka. Sin embargo, esta última se termina transformando en chica mágica, aunque desgraciadamente, termina sucumbiendo y se transforma en bruja; termina muriendo, debido al sacrificio de Kyoko, otra chica mágica que se volvió aliada. Todos estos sucesos Madoka los vive como una observadora, de hecho, podríamos considerar que Madoka y Sayaka viven, a la vez, un viaje del héroe, con Madoka en un rol de acompañante, pero Sayaka termina fallando en su viaje. Luego, Homura le revela a Madoka que viene del futuro y que la ha visto morir incontables veces en el mismo momento. Ese mismo día, Homura luchará contra Walpurgis Night con el objetivo de salvar a Madoka, aunque le cueste la vida. Ya en la batalla, Madoka sabe que Homura no podrá vencer a la bruja y que probablemente deberá volver en el tiempo para seguir intentando salvarla hasta que pierda la esperanza en su misión y se transforme en una bruja también, como todas las chicas mágicas a lo largo de la historia. En ese momento, Madoka se da cuenta de que su verdadero deseo es salvar a la gente que aprecia y poder darles el derecho de vivir. Con la decisión tomada, usa su deseo para cambiar las reglas del universo, eliminando a las brujas y elevar su humanidad al de una deidad que protege a las chicas mágicas en todo el espacio-tiempo.

Serena, luego de salvar la tierra, vuelve a los brazos de Mamoru y hablan de cuánto se aman, terminando con la voz de la protagonista en off, describiéndose a sí misma como torpe y llorona, pero asumiendo que es una *sailor scout*, es decir, completamente aceptando su rol. Ichigo, en tanto, vuelve al mundo ordinario, transformada por su viaje y experiencias. Su regreso triunfal se ve reflejado en su crecimiento personal y en su papel como defensora de la tierra, pero se encuentran con los creadores del proyecto Mew Mew quienes les informan que hay una nueva amenaza y deben estar listas para luchar contra esta. En el caso de Madoka, expande su deseo a toda la realidad, creando amplias repercusiones, eliminando a las brujas y dándole a las chicas mágicas la libertad de vivir y morir como ellas mismas, aunque eso no las liberó de la lucha contra otra clase de enemigo, pero las salvó de su atadura a las brujas. En este punto, gracias a Vogler, podemos identificar los tipos de elixires

expresados por las series, que serían el elixir del amor y de la responsabilidad en el caso de las series de los noventa y los dos mil, que está más relacionado con un cambio en las protagonistas y busca dar una enseñanza relacionado con las buenas costumbres. En el caso de *Madoka Magica* se trataría del elixir de cambio del mundo, cuando la sabiduría del héroe es de tan poderosa naturaleza que altera el mundo entero, característica más reconocible en historias de la antigüedad y que contrasta con la forma inicial de pensar de la protagonista. (Vogler, 2002.).

SOLO USO ACADÉMICO

III Conclusión

Luego de haber abordado todos nuestros objetivos específicos en la sección del desarrollo, damos a conocer los resultados de nuestra investigación en relación a cada uno y, considerando estos hallazgos, procedemos a responder a nuestra pregunta de investigación: ¿Qué elementos relevantes es posible identificar en la evolución de la heroína en la animación japonesa desde la década de los noventa a la actualidad?.

El primer punto nos condujo a identificar los elementos del género “chicas mágicas”, propio de las tres series analizadas. En este sentido, *Sailor Moon* presentó una diversidad de elementos propios y reconocibles de este género, principalmente, al incluir personajes como chicas normales, diferentes entre sí, como protagonistas. Estas formaban un grupo que luchaba contra el mal, transformándose en fuertes guerreras icónicas. Luego de *Sailor Moon*, la gran mayoría de series de este género desplegaron los mismos elementos, formándose una especie de patrón. *Tokyo Mew Mew* es la clara representación de lo anterior, en la que se repiten todos los elementos recién mencionados, solo que la trama está más ligada al romance y gira alrededor de este. También notamos que, a diferencia de las otras dos series, está dirigida mayoritariamente a un público infantil y no hipersexualiza a los personajes en sus transformaciones, vestimentas o actitudes. Por su lado, *Madoka Magica*, aunque al principio resulta posible identificar todos los elementos en común con las otras series, estos terminan por ser revertidos, de alguna manera, cumpliendo la función de guiar la trama hacia una triste tragedia y, de esa forma, ampliar las posibilidades del género, al punto de que, durante la década del 2010, se estrenaron animes fuertemente inspirados por *Madoka Magica*, tal como ocurrió con *Sailor Moon* en su momento.

En el segundo punto del desarrollo examinamos el tema del romance -que siempre está presente en series *shoujo*- y analizamos el tratamiento de roles de género. En las tres series el romance es un tema significativo, aunque presentado de una manera tradicional (o convencional) en *Sailor Moon* y *Tokyo Mew Mew*, en tanto resulta crucial para las protagonistas, convirtiéndose en su principal impulso y, muchas veces, salvándolas de las adversidades. Apreciamos esto claramente en el

caso de Serena, constantemente salvada por Tuxedo Mask, aun cuando la misma autora se propuso establecer a una chica fuerte e independiente. Esto cambia en la serie que analizamos de los años 2000, la cual, en cierta medida, rompe con el estereotipo de la heroína que es salvada por un príncipe; de hecho, es ella la que siempre salva a su enamorado (aunque al final de la serie, con cierta la incoherencia, es el personaje masculino quien la salva con el poder del amor). Por el contrario, en *Madoka Magica*, de la década del 2010, el romance solo está ligado a la trama de un personaje, pero este termina en tragedia. En este sentido, al compararla con las anteriores, esta serie adopta otro enfoque, según el cual las protagonistas luchan para ellas mismas o para salvar a la gente que aman, pero no revela un carácter de amor romántico.

El tercer punto fue el principal del ensayo, en el cual, luego de identificar los ingredientes que rodean a estas historias y centrarnos en las protagonistas, revisamos cómo este rol de heroína fue variando a lo largo del tiempo. En esa sección identificamos el tipo de heroína de *Sailor Moon*, una heroína que defiende las buenas costumbres y es romántica, pero que reniega del sufrimiento y la soledad del héroe clásico, mirando su vida normal con nostalgia. Estos elementos se repiten en *Tokyo Mew Mew*, pero de una manera menos seria, haciendo uso de la comedia y el humor. En ambas series se establece que la clave para salvar al mundo consiste en que estas heroínas acepten su rol. *Madoka Magica* establece una protagonista que desea convertirse en heroína, pero que, al conseguirlo, terminará siempre en tragedia y debe buscar la forma de acabar con este ciclo, lográndolo a cambio de su vida para obtener el derecho de vivir a las chicas mágicas y salvando al mundo, siendo Madoka la única protagonista, de las heroínas que analizamos, que muere, al igual que un héroe clásico griego.

Como conclusión de nuestra investigación, pudimos definir el principal patrón de heroína establecido por *Sailor Moon*: aunque ellas fueran personajes fuertes y poderosas por sí mismas, su obsesión amorosa complicaba sus roles. No obstante, actualmente, el modelo de heroína se basa en una figura femenina a quien no le interesa primordialmente vivir una aventura romántica en la cual dependa de su pareja, sino que se presenta como un ser independiente y como la heroína que puede salvar su propio mundo.

El haber identificado los patrones y roles que cumplían antiguamente las protagonistas nos ayuda a nosotros y, eventualmente, a otros investigadores a comprender un tipo de personaje que

hasta hace pocos años no se encontraba comúnmente asociado a las series de animación occidental (salvo por algunas excepciones), pero que era bastante común en Japón y que, cuando llegaron a Occidente, se convirtieron en íconos de la cultura popular. Un análisis como este permite, eventualmente, crear mejores personajes en roles protagónicos y que sean bien representativos del público actual. A la vez, resulta un aporte al momento de crear historias que superen los estereotipos anacrónicos y así producir protagonistas que podrían generar mayor identificación con el público objetivo.

De ese modo, identificamos cómo la evolución de la representación de estas heroínas fue forjada gracias a las nuevas direcciones que iba tomando la sociedad y fueron renovando un género o arquetipo, como una nueva forma de representación de roles de género de *Tokyo Mew Mew* y el tratamiento de protagonista y arquetipo de *Madoka Magica*, dándole nuevas reconfiguraciones al género sin manchar su singularidad y que en la actualidad es base para muchas series con heroína en países asiáticos como occidentales, en las que identificamos factores del género *Magical Girls* y también la creación de fuertes protagonistas.

Bibliografía

- Álvarez, C. (28 de abril de 2023). *Puella Magi Madoka Magica (2011): la reconstrucción de un género a través del monomito*. (Tesis de maestría). Universidad de Sevilla, Sevilla.
<https://www.raco.cat/index.php/asiademica/article/view/415558>
- Bauzá, H. (2007). *El mito del héroe: morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- Campbell, J. ([1949] 1959) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Caricote, E. (2006). Influencia de los estereotipos de género en la salud sexual en la adolescencia. *Educere*, Volumen (10), 8-9. Carabobo.
- Hewlett, D. (24 de julio de 2015). *Anime and Identity: The Reception of Sailor Moon by Adolescent American Fans*. East Asian Studies Summer Fellows. 1. Recuperado de:
https://digitalcommons.ursinus.edu/eastasia_sum/1
- Kincaid, C. (2 de junio de 2019). *Gender Roles of Women in Modern Japan*. Recuperado de:
<https://www.japanpowered.com/japan-culture/gender-roles-women-modern-japan>
- Lamas, M. (1999). *Género, diferencias de sexo y diferencia sexual*. Distrito Federal, Ciudad de México.
- Lehecka, E. (31 de marzo de 2020). *Interview with Doroinu of Gekidan Inu Curry, the Designers Behind Madoka Magica's Witches*. Recuperado de: <https://www.otaquest.com/madoka-magica-gekidan-inu-curry-interview/>

Patrón, P. (2020). *Construyendo y deconstruyendo a las Magical Girls: un estudio sobre la representación de roles de género y orientación sexual en los animes Magical Girl "CardCaptor Sakura" (1998) y "Puella Magi Madoka Magica" (2011)*. (Tesis de título). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17411>

Pennington, L. (25 de noviembre de 2022). *In the name of the queer: Sailor Moon's LGBTQ legacy*.

Recuperado de: <https://www.thepopverse.com/sailor-moon-lgbt-lgbtqia-lgbt-queer>

Real Academia Española. (s.f). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 28 de julio de 2023, de <https://dle.rae.es/estereotipo>

Sugawa, A. (26 de febrero de 2015). *Children of Sailor Moon: The Evolution of Magical Girls in Japanese Anime*. Recuperado de: <https://www.nippon.com/en/in-depth/a03904/>

Takeuchi, N. (16 de agosto de 2013). Entrevista a Naoko Takeuchi en *Revista Femenina ROLa*.

CHERRYHONEY. Recuperado de: <https://cherryhoney.blog/2013/08/16/entrevista-a-naoko-takeuchi-en-revista-femenina-rola/>

_____ (7 de diciembre de 2022). Naoko discusses love and life before Sailor moon en

Revista Puff. Tuxedo Unmasked. Recuperado de: <https://www.tuxedounmasked.com/lunar-logs-naoko-discusses-love-and-life-before-sailor-moon/>

Torres, A. (23 de noviembre de 2015). *Los arquetipos según Carl Gustav Jung*. Recuperado de:

<https://psicologiyamente.com/psicologia/arquetipos-carl-gustav-jung>

Vogler, C. ([1992] 2002). *El Viaje Del Escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Madrid: Ma Non Troppo.