

Puella Magi Madoka Magica (2011):

la reconstrucción de un género a través del monomito

Adaptación de Trabajo Final de Máster (Universidad de Sevilla),
tutorizado por la profesora María del Mar Rubio Hernández

Introducción

El interés por realizar esta investigación nace tras la lectura crítica de diversos artículos académicos publicados durante los últimos cinco años con motivo de la reaparición del mítico anime *Sailor Moon* (1991) a través de su remake *Sailor Moon Crystal* (2014). Estas publicaciones defendían las propiedades feministas de la obra, calificándola como transgresora o el punto de partida para realizar una cronología del LGBTI en la animación televisa. Un modelo de heroína con poderes que se antoja innovadora por su capacidad de aunar feminidad y heroísmo de un modo nunca visto (Fernández, 2016). Y es que resulta sencillo encasillar como feminista al género *magical girl* o *mahō shōjo* (魔法少女) debido a su estructura arquetípica: una joven que, en principio desprovista de cualquier talento relevante, obtiene la fuerza (mediante un actante sobrenatural y la cooperación –o no– con compañeras poseedoras de un poder semejante) para enfrentarse a cualquier tipo de adversidad y restaurar el orden cósmico.

Ya lo advertía Ruth Benedict en *El crisantemo y la espada* [1946] (2006, p. 14): “Los antropólogos han tenido que acostumbrarse también a grandes contrastes entre su propia cultura y las demás, refinando y adaptando sus técnicas a este problema concreto”. El abordaje de una cultura que nos resulta extraña no puede realizarse empleando las técnicas autóctonas del investigador, pues corre el riesgo de contaminar la muestra de estudio. Es decir, a la hora de afrontar un fenómeno proveniente de otra cultura sería recomendable posicionarse a través de la perspectiva antropológica *emic* (Pike, 1967) –consideramos necesario citar a Harris (1997) pues fue quien adaptó este concepto a la antropología–, adoptando una óptica interna para comprender todas las peculiares que permanecerían ocultas desde un acercamiento desde criterios externos y sirviendo como complemento de una visión más externa. De la misma forma, las publicaciones que estudian *Sailor Moon* desde un prisma occidental dejan escapar matices característicos de la cultura japonesa que, en conjunto, contradicen el supuesto enfoque feminista de la obra. Japón es una cultura que ha modernizado sus tradiciones (Bellah, 2003) poseyendo en su base una poderosa influencia

Carlos Álvarez Barroso

Licenciado en Estudios de Asia Oriental, Universidad de Sevilla; Máster en Comunicación y Cultura, Universidad de Sevilla; cursando actualmente un Doctorado Interuniversitario en Comunicación, Universidades de Cádiz, Huelva, Málaga y Sevilla.

Interesado en el estudio de la cultura audiovisual desde la sociología, investigando actualmente acerca de la representación del estigma en entornos interactivos japoneses.

conservadora. Hasta el punto de que, a pesar de disponer de la EOL (Ley de Igualdad de Oportunidades) (1992), su falta de aplicación no es castigada jurídicamente (Sugimoto, 2010) y sigue promoviendo el rol binario heterosexual familiar, acusando a la mujer trabajadora de la escasa natalidad del país (De Pablo Rodríguez, 2014).

El 6 de enero de 2011 se emite por primera vez en Japón *Puella Magi Madoka Magica*, en las cadenas TBS y MBS. La serie que seguía, en principio, los cánones impuestos por el género *magical girl* no tardaría en desligarse de los mismos para señalar abiertamente las flaquezas e incoherencias narrativas de sus antecesoras mediante una perspectiva reflexiva y cruda. Y es que se trata de un anime que pone en entredicho todos los elementos que habían sido estandarizados, realizando una excelente reconstrucción de su género.

1. El monomito¹ y el héroe de Campbell

Joseph Campbell supone uno de los autores que mejor adaptan la teoría junguiana al estudio del mito. A través de su interés por la mitología comparada, pudo comprobar cómo existían evidencias de un mito común de carácter universal que sigue una estructura similar a pesar de las barreras espacio temporales. Y los paralelismos no subyacerían únicamente en la narrativa del mito, sino también en la existencia de símbolos y elementos comunes. Campbell, en el prólogo de *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* ([1949] 1959), ya pone sobre aviso al lector sobre esta revelación:

Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tse, o que tratemos de romper, una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que capturemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado (p. 11).

Esta observación no es únicamente campbelliana, Otto Rank ya señalaba en *El mito del nacimiento del héroe* “la similitud entre las estructuras de los mitos en diferentes pueblos aún en aquellos separados por vastas distancias geográficas” ([1914] 1992, p.43). Mientras que Jung subrayaba que la historia del héroe mitológico consistía en el continuo enfrentamiento contra la madre negativa ([1935] 1994).

Campbell ofrece un modelo compuesto por una serie de etapas que el héroe deberá atravesar antes de volver con los suyos. Su periplo partirá 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 místico 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 *Partida*, la *Iniciación* y el *Retorno*. Cada una dividida en 5, 6 y 5 sub-fases respectivamente.

¹ Término proveniente de *Finnegan's Wake* (1939) de James Joyce. Comúnmente denominado periplo o viaje del héroe.

2. Sobre el término *shōjo*

El término *shōjo* se refiere a aquellas revistas que publican manga destinado a un público femenino, cuya edad transcurre desde la preadolescencia (10-11 años) hasta el final de la adolescencia (18 años) (Fernández, 2019). Estos mangas, a pesar de haberse proclamado como uno de los géneros más influyentes en la producción audiovisual japonesa, siempre han sido contemplados como unos “ciudadanos de segunda clase” –debido a una repercusión del *shōnen* que, tras un éxito sin precedentes entre 1970 y 1980, expande su influencia hasta la actualidad (Denison, 2015)– en el mundo del manga (Schilling, 1997). Se trata de un género bastante distintivo, caracterizado por la floritura decorativa de las viñetas junto a un arte expresivo, acompañado de una conmovedora narrativa que busca enfatizar los sentimientos de sus personajes; la definición más acertada sería un género que combina hábilmente poesía con ilustraciones (Ōtsuka, 1994). El papel de la mujer en el *shōjo* chocaría frontalmente con el *shōnen*, que, al estar orientado principalmente al público adolescente masculino, desplaza la exploración sentimental para cosificarlas y construirla en base a fetiches concretos (López; García, 2011).

Desde una definición etimológica, debemos comprender que el término *shōjo* no debe traducirse, como comúnmente se relaciona, con la palabra “chica”. Es un concepto más complejo que señala un ideal femenino concreto, la joven que no puede expresar su sexualidad (Treat, 1996). A pesar de tener una apariencia sexualmente madura, la *shōjo* destaca por su inmadurez sexual bajo el prisma de la sociedad japonesa y, por ende, no puede identificarse como masculina o femenina, no por androginia, sino porque logra evadirse de los condicionantes y roles de género que pesan en cada sexo (Takahashi, 2008). Dicho de otra forma, *shōjo* no estaría definida por una edad física, sino por localizarse en un estado de transición entre el abandono de los roles sociales de la niña y la aceptación de su función como madre o esposa (Shamoon, 2012).

Si aplicáramos la acepción previamente descrita a una narrativa de revista *shōjo*, podríamos arrojar luz sobre matices bastante interesantes. Pongamos como ejemplo el clásico manga de Kaoru Tada: *Itazura na Kiss* (1991). La trama nos presenta a Kotoko, una joven que destaca por su personalidad extremadamente torpe, que se subyuga fácilmente a su faceta emocional y distraída en lo que respecta el ámbito profesional o académico. Sin embargo, al enamorarse de Naoko Irie (el interés romántico de la narración, representado como un adolescente distante, inteligente, atlético y emocionalmente hermético) su personalidad se transmuta, abandona el estadio de la inmadurez para tratar de encasillarse en el rol que requiere el imaginario de género japonés, sólo así la trama alcanza una conclusión satisfactoria. Si contemplamos otros *shōjo* encontramos un patrón similar: el abandono de la conducta infantil para la aceptación de su rol como esposa. Si el viaje del héroe campbelliano suponía una analogía de la transcendencia a lo metahumano, el *shōjo* construye una ruta cuyo destino final es la aceptación de su papel como mujer en la estructura social japonesa.

Por otro lado, para comprender el manga *shōjo* debemos fijarnos en la disposición artística del mismo debido a la sinergia entre técnica e intención narrativa que subyace en la creación del manga japonés (Cavallaro, 2007). El *shōjo* está poblado de personajes con grandes ojos y extensas pestañas, rasgos finos y son representados en cuadros de cuerpo entero acompañados de paneles donde se describen sus pensamientos o sentimientos; este diseño supone un elemento crucial para la identificación emocional del fan (Takahashi, 2008). Los ojos de los personajes poseen un particular brillo; pareciera que están poblados de estrellas. Estas facciones simbolizan el “amor y sueños” de los personajes (Nakama, 1997). Aunque, en contraste, Inuhiko Yomota puntualiza dos roles fundamentales de la mirada: como elemento identificador del personaje principal y como el espejo

de las emociones del personaje (Yomota, 1964). Por último, sería digno de mencionar su actitud *kawaii* (可愛い), colocando a la protagonista en un estrato inferior de la combinación binaria heterosexual al establecer una relación de dependencia con el interés romántico que deberá corregirla (Fernández, 2019). Estos diseños responden a un principio básico del *shōjo*: si el manga *shōnen* orbita sobre las aventuras épicas, la prioridad del *shōjo* es el desarrollo psicológico de los personajes (buscando la cercanía y empatía del lector, mediante situaciones cómicas, el uso de la primera persona o comentarios metatextuales). De esta forma, y siendo el foco principal de la narrativa, el manga tendrá que reflejar ese desarrollo en la arquitectura del personaje principal, los paneles y los pies de páginas, que ilustran sus complicados sentimientos internos (Takahashi, 2008). El *shōjo* no se limitaría a ilustrar una única acción por viñeta, en palabras de Yomota:

El manga *shōjo* es dispar en las formas y tamaños de sus paneles, ocasionando la rotura de la continuidad narrativa representado en las películas, puede ser entendido como una representación visual del monólogo interno del personaje en la medida que los elementos pictóricos se centran más en los sentimientos del personaje sobre un evento en concreto trascendiendo el propio evento que le rodea (1994, p. 55).

Estas ficciones suponen un espacio donde “las chicas son libres de fantasear, pero también [el espacio está afectado] por la temporalidad de ese ensueño, que acabará por llegar a la madurez” (Fernández, 2019, p. 31). Sus entornos están decorados con elementos cristianos (ángeles, cruces, cálices...) que actúan como símbolos de “pureza, amor elevado y sofisticación, proveniente de la cultura *shōjo* original o *shōjo bunka*” (Fernández, 2019, p. 33). Las autoras también tienden a configurar atmósferas idílicas y oníricas, una ficción donde las lectoras puedan proyectarse como si fueran parte de ese sueño. También es de vital importancia resaltar la presencia de ítems *kawaii* ya que su inclusión obedece a un movimiento estratégico en base a necesidades comerciales. Este aspecto capitalista, que será explicado con mayor profundidad en el siguiente apartado, causa la creación de una esfera estanca de ficciones recurrentes y programadas; una serie de narrativas que más allá de buscar una trama transcendente, buscan renovar el *merchandising* de la franquicia a la que pertenecen.

Con lo que respecta a las características ideológicas debemos destacar una serie de cuestiones. La primera sería una preocupación por ubicar una barrera entre el mundo masculino y femenino, promoviendo los roles de género tradicionales (Takahashi, 2008). Para preservar dichos compartimentos, se enfatizarían las relaciones homosociales, llegando incluso a lo que Shmoon (2012) denomina “amistad apasionada”, recibiendo esta amistad un tratamiento prácticamente romántico. Por otro lado, a la *shōjo* ficcional se le permitiría experimentar y ser rebelde (mediante el rechazo al mundo adulto), mientras que se le ofrecen modelos de conducta. También podría tratarse de una “rebeldía sentimental” ya que, tal y como formula Prough (2011), el choque contra la razón y convenciones sociales justifican ficcionalmente la aparición de escenas o tramas “*doki doki mono*” (ドキドキもの que “hacen al corazón acelerarse”), atrayendo así la atención de las lectoras. A pesar de esta etapa rebelde, la aspiración última de la *shōjo* es ser una buena esposa, madre y ama de casa (Fernández, 2019). Esta orientación que señala el camino para la felicidad definitiva de la protagonista se envuelve en una atmósfera de belleza, elegancia y sofisticación. Por último, y en lo que respecta a la participación masculina en esta dimensión ficcional, los hombres son representados como los receptáculos de la idea tradicional de la fuerza, confianza e incluso arrogancia, ubicándose superiores moral e intelectualmente, mostrándose sexualmente activos y agresivos (*Ibid.*).

3. Breve desarrollo sobre el género *magical girl*

La *magical girl*, o *mahō shōjo*, supone una vertiente del género *shōjo*. Se trata de un género que, hoy en día, permanece confortablemente en el panorama de la industria del entretenimiento japonés. Su éxito se debe a una influencia previa del género de super héroes o *sentai*² (戦隊), uno de los universos ficcionales con mayor relevancia en el imaginario japonés (Gill, 1998). De él heredará distintas características, por ejemplo, la división en colores de las integrantes del grupo cuando se ven obligadas a transformarse para lidiar con la amenaza correspondiente. Esta división cromática obedece a una perspectiva diferente de la población japonesa frente a los colores primarios; ellos no piensan en términos de tres colores primarios, sino que reconocen cinco (*goshiki*, 五色): rojo, azul, amarillo, blanco y negro. Podemos apreciar cómo un matiz cultural se encuentra oculto aquí. Por otro lado, los productores japoneses consideran que el número más pequeño para un drama grupal es tres (los dúos no son muy exitosos entre la población infantil), pero tres supone un número “solitario” (*sabishii*, 寂しい). Por otro lado, nadie crea programas sobre grupos de cuatro, ya que el cuatro es considerado como un número de mala suerte³ (*Ibid.*).

Volviendo a los colores, el rojo (o sus distintas tonalidades) suele asociarse con la figura que lidera a este grupo de héroes. La correlación entre el rojo y liderazgo está bien documentada. Durante los siglos VII-VIII, uno de los aspectos del sistema burocrático gubernamental chino fue adoptado por la corte imperial japonesa: la jerarquía de sirvientes civiles dividida en cinco niveles (*gogyō*, 五行). Cada nivel era indicado mediante ropajes de distinto color (*seishoku*, 正色). En la era Heian (794-1185), estos colores indicadores de estatus eran estrictamente prohibidos entre la población corriente; a medida que las técnicas de teñido mejoraban, mediante la especialización en el uso de la rubia roja, la albura y el azafrán se convirtieron en poderosos símbolos representativos de la aristocracia de la corte (Saito, 1988).

Junto al color y el cinco como número característico de integrantes del grupo, otro elemento característico de este género son las transformaciones (*henshin*, 変身 o *henkei*, 変形) y la fusión o combinación (*gattai*, がったい). La transformación es uno de los temas más recurrentes del folclore y religión japonesa. Como evidencia, podemos remitir a la palabra *bakemono* (化け物), empleada para designar a todo tipo de monstruos y fantasmas, cuyo significado literal es “una cosa que cambia”. Por otro lado, la palabra alternativa para *yōkai*⁴ (妖怪) es *henge* (変化), conformado por dos kanjis que significan “cambio” (Gill, 1998).

Esta conjunción de elementos procedentes de la cultura tradicional japonesa logra configurar un género que invoca un sentimiento de familiaridad con estas figuras que, en lugar de provenir de los universos ficticios emitidos por las grandes cadenas de televisión, tienen un origen arcaico y tradicional.

2 Traducido comúnmente como “escuadrón”. Proveniente de un uso principalmente bélico (para designar fuerzas del Servicio Aéreo del Ejército Imperial Japonés), evoluciona hasta alcanzar un matiz más inocente: denominar al subgénero de super héroes que, en patrulla, logran derrotar a un enemigo que amenaza una apacible megalópolis.

3 Cuatro en japonés, *shi*, también puede interpretarse como muerte.

4 Aunque ostenta un significado un tanto ambiguo, el *yōkai* del folclore japonés es una criatura proveniente de los confines y profundidades que pertenecen a “otro mundo”, lugares que escapan del control directo de los humanos donde habitan criaturas, dioses y fantasmas. Estas criaturas, a veces se escabullen al mundo humano para jugarles jugarretas, seducirlos o engañarlos (Pérez; Chida, 2013).

No son los únicos elementos reconocibles del género *sentai*, ya que existen líneas narrativas paralelas. Por ejemplo, la doble identidad de las protagonistas, que deberán aprender a conciliar sus responsabilidades como estudiante y adolescente y su alter ego, encargado de velar por la seguridad de los ciudadanos. Otro elemento que hereda sería su estructura de episodios: eliminar al “villano del día”, un esbirro enviado por el enemigo principal de la trama. Esta pauta de enemigo por episodio se trata de un despliegue de piezas que orbitan en torno a una narrativa central.

Podemos concluir que la *mahō shōjo* supone la intersección entre el *sentai* y el *shōjo*. Estos relatos partirían de un mundo ambientado en entornos de baja fantasía, también conocidos como fantasía doméstica. Según Davis (2000) la fantasía doméstica actúa como un conductor al mundo sobrenatural más cómodo y sencillo para los lectores, quienes logran relacionarse más fácilmente con los personajes y reglas de este otro mundo. Los integrantes de dicho mundo no se muestran perplejos al descubrir a los protagonistas, ya que las similitudes entre ambos conllevan a un ágil entendimiento entre las partes involucradas. Otro beneficio de la fantasía doméstica sería la apenas inexistencia de repercusiones de los eventos extraordinarios en el mundo ordinario de las protagonistas, que pueden regresar a sus rutinas una vez cumplida su misión, “simplemente con el añadido de la experiencia vivida y la gratificación del deber cumplido” (Fernández, 2016, p. 205). Esta cruzada para establecer el estatus quo puede llegar a alcanzar dimensiones cósmicas, llegando a entrar en conflicto con una deidad, esto traza “el paralelismo entre el estado *shōjo* perfecto, angelical, de diosa pacífica y amorosa, y el ser que la pone a prueba, también divino” (Fernández, 2019, p. 45).

Por otro lado, pese a recibir la alusión mágica, las historias de las *magical girls* pueden desarrollarse en entornos de ciencia ficción, o fusionar la magia con lo sobrenatural. Sin embargo, y en clara referencia a la sublimación de los valores *shōjo*, la auténtica fuerza de estas heroínas reside en la pureza de su corazón y en su capacidad de amar (Gough, 2011). Estos poderes mágicos se canalizan a través de tótems (*Ibíd.*), objetos a menudo cotidianos de estética *kawaii* (recordemos que uno de los primeros intereses de la producción audiovisual es exponer elementos en mundos ficticiales que posteriormente pueda venderse como *merchandising*) para que las protagonistas puedan acceder a sus habilidades sobrenaturales. La protagonista irrumpe en este mundo sobrenatural de forma accidental (la *magical girl* no rechaza la llamada de lo sobrenatural porque su naturaleza *shōjo* es puramente altruista y su deseo por ayudar al colectivo trasciende cualquier clase de inquietud), a menudo acompañada de una criatura sobrenatural que actúa como guía para comprender las capacidades de su recién adquirido poder. Estas criaturas tienden a representarse, muy convenientemente, bajo la forma de peluche parlante con aspecto de animal. Este acompañante también puede ejercer como consejero y apoyo emocional, mientras que orienta a la protagonista y vela por proteger su identidad secreta. Su objetivo final será el que la protagonista alcance el perfeccionamiento de sus habilidades mágicas sin la ayuda de su mentor (Kōdansha, 2006).

Este dominio de sus capacidades se encuentra en paralelo con el objetivo final de la *shōjo*: abandonar el estadio inmaduro para comprometerse con un nuevo papel en la sociedad japonesa. Sería conveniente usar distintos *anime* para ejemplificar esta afirmación. Por ejemplo, en *Sailor Moon* (1991), Usagi Tsukino, protagonista de la franquicia creada por Naoko Takeuchi, tras instaurar el orden cósmico abandona su rol como guerrera de la justicia para retirarse a la vida doméstica junto a su principal interés amoroso, Mamoru Chiba. En *Ojamajo DoReMi* (おジャ魔女どれみ) (1999), el grupo de jóvenes protagonistas entran en el mundo mágico mediante una misteriosa tienda de antigüedades. En este comercio reside una bruja que ha caído presa de un hechizo, transformándose en una rana. Para liberarla, las niñas deberán convertirse en brujas más poderosas

que ella, de esta forma, lograrán que vuelva a la normalidad. Este proceso se consigue mediante una serie de pruebas en ascendente dificultad que deberán superar. Mientras, deberán procurar no dejar desatendida la tienda y cuidar de un bebé proveniente del mundo mágico. Tras romper el hechizo, las protagonistas vuelven a sus vidas corrientes adquiriendo una personalidad más responsable y obteniendo competencias en distintas tareas domésticas. Por último, *Cardcaptor Sakura* (1999), rompedor en su momento por ofrecer una trama encabezada por una *magical girl* individual, muestra las peripecias de la joven Sakura para capturar las cartas Clow (unas cartas mágicas que encierran entidades con poderes sobrenaturales) bajo la atenta tutela de Kero, el guardián de las cartas y que, en su forma terrenal, adopta la forma de un oso de peluche. Tras completar esta dura tarea, Sakura comprende en mayor medida el amor y las relaciones interpersonales, estando preparada para afrontar una etapa como estudiante de instituto. Todo vuelve a retornar al mismo punto que ya resaltaba Saito (2014): las *magical girl* reafirman los valores de feminidad, enseñando a sus jóvenes lectores que las tareas domésticas y el matrimonio son un objetivo deseable tras finalizar la adolescencia.

En cuanto al tratamiento de los antagonistas, las *magical girls* tienden, especialmente cuando ha existido un previo desarrollo de las motivaciones ocultas de un villano, a la redención de estos siempre que sea posible, o al perdón por las maldades que haya podido perpetrar. Llegando a resoluciones que devuelven la paz y armonía al mundo, siendo avatares de la comprensión y el perdón (Fernández, 2019). Y es que, según Fernández (2016), esta coyuntura también puede exponer una lógica sexista a la hora de desvelar el destino del enemigo, siendo el enfrentamiento algo puramente masculino, mientras que la compasión se reserva a lo femenino.

Hemos analizado cómo la *magical girl* es víctima de la alargada sombra del *shōjo* proyectando para sus lectoras una imagen conservadora de la relación heterosexual, mientras procura reafirmar la asignación de roles de género. Pero sería necesario detenerse en cómo se percibe este género desde la óptica masculina. Según Tamaki Saitō (2011), la *mahō shōjo* pertenece a una figura que expande su influencia a prácticamente todo el universo ficcional japonés: la *Beautiful Fighting Girl*. Esta imagen actúa como convergencia de las pulsiones freudianas (al reunir, por un lado, la pulsión erótica que se manifiesta en su arquitectura sexualizada y, por otro, la pulsión tanática que se proclama durante sus combates contra las fuerzas del mal). Esta convergencia pulsional, a pesar de pertenecer a una dimensión ficticia, podría sentirse como real en el Imaginario lacaniano fracturado del *otaku*⁵ (おたく). Según esta teoría, la *mahō shōjo* está compuesta con una carga sexual que el *otaku* puede ubicar como objeto de deseo.

De igual forma, la *mahō shōjo* ostenta cierto carácter *bishōjo* (美少女). Se trata de un término que puede engañar; se traduce literalmente como “*shōjo* adorable, bonita”, traducido habitualmente como “chica hermosa”. Aunque no se trata de cualquier chica guapa, sino de un personaje *shōjo* que, teniendo en cuenta las particularidades anatómicas de su género, posee cualidades que apelan especialmente al público masculino (Garbraith, 2014). No obstante, no es el único factor para tener en cuenta, ya que también es necesario mencionar el *lolicon* (*lolita complex*); término acuñado por

5 La definición occidental del *otaku* se ha visto adulterada por intereses comerciales. El *otaku* entraña una definición más compleja que simplemente “un aficionado al manga/*anime*”. Hay que partir de una percepción japonesa negativa del término a raíz de los delitos de Tsutomu Miyazaki. Miyazaki fue un asesino serial japonés, el cual perpetró y asesinó a cuatro niñas de entre cuatro y siete años, durante los años 1988 y 1989. Durante su detención, los medios de comunicación repitieron recurrentemente cómo era un álgido seguidor del manga y *anime*, culpando en cierta medida este fanatismo como detonante de su inestabilidad mental (Álvarez, 2018). Dejando a un lado esta dañina valoración, Saitō (2011) formula que el *otaku* sostiene un gran interés por el contenido ficticio (llegando a usarse de la ficción para poseer el objeto de deseo), es capaz de encontrar interés sexual en los propios objetos de ficción y es capaz de habitar en la ficción y en la realidad.

Hideo Azuma a partir de sus trabajos donde se muestran a personajes infantiles en situaciones eróticas (Azuma, [2001] 2009). La influencia de estas vertientes logra colocar escenarios eróticos gratuitos, o *fanservice*, en esta clase de producciones, alzando a la *shōjo* como fantasía del espectador masculino.

4. Hipótesis

Este proyecto de investigación no busca únicamente establecer una relación de similitudes entre las etapas del viaje del héroe y la trama de *Puella Magi Madoka Magica*, ya que esto únicamente arrojaría datos superficiales sobre su itinerario narrativo. En su lugar, se busca emplear el monomito para aceptar o rechazar la siguiente hipótesis:

***Puella Magi Madoka Magica* es un anime que, mediante su construcción narrativa y su desarrollo de personajes, logra reconstruir el género *magical girl*.**

A raíz de esta hipótesis, nace una pregunta de investigación directamente relacionada con la misma: ¿emplear el viaje del héroe como metodología analítica ayuda, mediante su despiece narrativo en distintos extractos, a visualizar la labor de reconstrucción de una trama cuando se pone en comparación con otras series de su género? Desde la hipótesis principal podemos extraer tres subhipótesis:

- *Puella Magi Madoka Magica* se sirve de los cánones de la *magical girl* y, por ende, del *shōjo*, para perpetrar una feroz crítica al género donde parece encasillarse.
- Sus personajes están contruidos con la intencionalidad de subvertir los manidos estereotipos del *mahō shōjo*.
- Mediante una comparativa, las características identitarias de la serie podrán apreciarse con mayor nitidez.

5. Metodología

Esta investigación se ha efectuado teniendo en consideración los postulados establecidos por Umberto Eco en *Cómo se hace una tesis* (1977) ya que, según Eco, una investigación científica tiene que sostenerse sobre cuatro requisitos fundamentales. Primero, la investigación debe orbitar sobre un concepto que sea reconocible para la comunidad académica. Segundo, la investigación tiene que aportar afirmaciones que todavía no hayan sido dichas o bien ofrecer una óptica diferente sobre un concepto que puede ser revisado. Tercero, la investigación tiene que ser útil para trabajos en el futuro. Y, cuarto, la investigación debe aportar elementos que respalden y verifiquen la hipótesis presentada, describiendo una trayectoria de elementos necesarios para su seguimiento público.

El primer paso del proceso consistiría en una delimitación del objeto de estudio. El universo de *Puella Magi Madoka Magica* no se basa únicamente en la serie original. Convive con su película: *Puella Magi Madoka Magica the Movie: Rebellion* (2013) —no es la única película de la franquicia ya que existen un total de tres, sin embargo, las otras dos fueron lanzadas con la función de ofrecer un resumen de la primera y segunda parte del *anime* respectivamente— que actúa como epílogo de la

serie, desarrollando en mayor profundidad la repercusión del desenlace de la trama en los personajes. *Puella Magi Madoka Magica: The Different Story* (2012) es un manga que transcurre en un universo alternativo, donde muchos de los elementos de la serie principal quedan en entredicho, cambiando el enfoque de muchos de sus roles y otorgando el papel de protagonista a un secundario. Y, por último, tendríamos la reciente *Magia Record: Puella Magi Madoka Magica Gaiden* (2020), un *anime* que hereda la trama de un videojuego para móviles homónimo estrenado en 2017; su trama se distancia de la serie original, renovando el plantel de personajes y ofreciendo una visión de su mágico y retorcido universo. El presente trabajo de investigación ha optado por limitar el cerco en torno a la serie original, ya que el resto de las producciones simplemente buscan profundizar en su cosmos. Esta producción se compone de un total de doce episodios, de aproximadamente 25 minutos de duración.

Esta investigación se basará en una metodología cualitativa, ya que busca “describir, comprender e interpretar los fenómenos a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias” (Hernández; Fernández; Baptista, 2010 p. 11); ostentando un carácter principalmente descriptivo dada la intención de aislar el fenómeno y su contexto, siendo fiel a su representación: “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández; Fernández; Baptista, 2010, p. 80). Dicho de otra forma, se partirá desde una observación directa, es decir “descripciones de lo que estamos viendo, escuchando, olfateando y palpando del contexto y de los casos o participantes observados” (Hernández; Fernández; Baptista, 2010: 377). Mediante esta observación se busca encontrar el mensaje latente de la ficción, o “qué se dice y cómo se dice [...], tanto el contenido manifiesto del texto, como el contenido latente del mensaje, su significado, de manera que se encuentren claves para su interpretación” (Velázquez, 2011, p. 237). Para tener en consideración la intención del autor y determinar qué elementos fueron clave para la creación y desarrollo de la narrativa del *anime*, se consultaron durante este estudio seis entrevistas realizadas a Gen Urobuchi, el guionista de la serie, que fueron publicadas entre el 2011 y 2014 en distintos portales web dedicados a cubrir la actualidad sobre animación japonesa.

Cada episodio será visualizado (en su doblaje original japonés, con subtítulos en castellano mediante la plataforma Netflix) con la intención de ubicarlo en una etapa del monomito. Realizada esta organización, y para resaltar la intención reconstructiva de la obra, nos serviremos de los *anime* más exponentes del género para realizar un ejercicio comparativo: *Cardcaptor Sakura* (1998) y *Sailor Moon* (1992). Este análisis buscará resaltar los contrastes existentes entre series mediante la interpretación que ejecuten las mismas en los estadios del monomito. Dicho de otra forma: la finalidad última de esta investigación no consiste en comprobar si *Puella Magi Madoka Magica* recorre firmemente cada estadio del viaje del héroe sino describir dicha metodología para, posteriormente, comparar las rutas del héroe de los dos *anime* previamente mencionados en el apartado dedicado a la discusión de los datos recogidos.

6. Discusión

Para resolver la tercera subhipótesis, estableceremos un análisis comparativo. Iniciando en el primer estadio del proceso monomítico, encontramos aspectos reseñables en la concepción del mundo ordinario. Para comprenderlo, sería necesario detenerse en los núcleos familiares de *Sailor Moon* y *Cardcaptor Sakura*. En el primer caso, Usagi Tsukino convive junto a Ikuko Tsukino, su madre (una

ama de casa con especial afición por la cocina y cuyo principal rol en la obra consiste en velar por la cohesión del hogar); Kenji Tsukino, su padre (encarna el estereotipo de *salaryman*, siempre pendiente de su trabajo, aunque eso cueste desplazar a su familia) y Shingo Tsukino, su hermano pequeño. Por otro lado, Sakura lidia con una familia fracturada tras el fallecimiento de su madre. La situación vinculante a su padre, Fujitaka Kinomoto, y su hermano mayor, Touya Kinomoto, obliga a Sakura a madurar rápidamente, adoptando una posición maternal a la edad de diez años. Entrando en paralelismos con Madoka podemos encontrar ciertos progresismos: destaca la intencionalidad de revertir la unidad familiar. Vemos a Junko Kaname comprometida con su cometido como empresaria, frecuentemente llega a casa ebria tras acompañar a sus compañeros a fiestas tras el trabajo y su ritmo de vida le impide integrarse en demasía con la vida rutinaria familiar (exceptuando las mañanas, donde comparte el desayuno y mantiene íntimas conversaciones con Madoka, la protagonista de la serie, mientras ambas se maquillan en el baño, y la madrugada, donde en ocasiones su hija la sorprende en busca de consejo). Tiene una personalidad filosófica, ofreciendo consejos a su retoño con poderosos significados metafísicos; ella es la guía, aquella que trata de llevar a sus hijos por el camino de la rectitud a pesar de sus limitaciones temporales. Por otro lado, su marido apenas tiene repercusión destacable, se limita a cumplir sus obligaciones en el hogar sosteniendo una inquebrantable sonrisa característica. Vemos una preocupación en los primeros compases de la trama para reconstruir la unidad familiar clásica del *mahō shōjo*, que encarnaba los valores de la responsabilidad y la sabiduría a figuras masculinas.

Por otro lado, encontramos nuevas diferencias en la negación al llamado. En el caso de Sakura, las cartas Clow, que poseen un gran poder mágico, han escapado del libro que las custodiaba debido al poderoso influjo que este provocó en ella. Kero, como guardián del libro, adjudica a la niña la responsabilidad de cazarlas antes de que ocurra una catástrofe. Ella acepta su culpa en el incidente y abraza su nueva condición como cazadora de cartas. Por otro lado, Usagi después de apresurarse a la escuela porque se quedó dormida, encuentra a un grupo de niños atormentando a una gata negra. Después de ahuyentarlos, la joven descubre una luna creciente en la frente del animal. Más tarde, esa gata, llamada Luna, conversa con Usagi sobre un enemigo sobrenatural que ataca la Tierra mientras que los humanos permanecen ignorantes. Para demostrarle que no se encontraba en un sueño, Luna le hace entrega de un broche mágico que sirve como catalizador para convertirse en Sailor Moon. Repentinamente, se encuentra en su primera misión, donde conoce a Tuxedo Mask, cayendo enamorada de él desde entonces. Usagi tiende a desenvolverse torpemente durante las primeras incursiones (siendo rescatada recurrentemente por la misteriosa figura de Tuxedo Mask), aunque no tardaría en especializarse y entusiasmarse como nueva guerrera de la justicia. El *mahō shōjo* tradicional presenta un viaje del héroe incompleto por la inexistencia de una negación a la aventura. Es cierto que, como en el caso de Usagi y Sakura, puede haber cierta reticencia medrosa por la inserción en el mundo sobrenatural, pero nunca es rotunda. La *shōjo*, por la arquitectura de su estructura moral, no puede realizar esta negación. Tal y como anunciamos en el marco teórico, la *shōjo* está estrechamente vinculada con los valores del amor, la justicia y la pureza. Rechazar un cometido que implica proteger a sus congéneres anularía automáticamente su condición, alejándola de su posterior transcendencia y convirtiéndola en una paria. Sin embargo, *Madoka Magica*⁶ presenta una negación doble. En primer lugar, Sayaka, amiga de la infancia de la protagonista, rechaza convertirse en una *magical girl*, no por falta de motivación, sino porque carece de un deseo lo suficientemente importante como para convertirse. En segundo lugar, la negación traumática que ocurre con el fallecimiento de Mami Tomoe, la mentora de las protagonistas. Resulta particular que

6 A partir de esta altura del documento se referirá así al título de la serie, para evitar saturar en exceso el apartado destinado a la discusión.

el personaje que encarna las características más puramente trascendentales de la actitud *shōjo* sea la primera en perder la vida, aunque no resulta algo dejado al azar; su guionista, Gen Urobuchi, declaró en una entrevista para el medio *Radiant Dreamer* que uno de los momentos más memorables de su carrera fue cuando “estaba anticipando la reacción a la transmisión del episodio tres, estaba sentada frente al televisor, ¡y me sentí como si estuviera esperando el diagnóstico del médico!” (RadiantDreamer, 2012). Estas palabras anuncian el conocimiento de un evento que agitaría la masa de fanáticos que se arremolinaban en torno al *anime*. El personaje que se ganó el cariño de los espectadores y de los propios personajes, siendo idealizado y admirado por su fortaleza y vigor, desaparecería de forma cruel. El desenlace del tercer episodio es una señal de metamorfosis, la transformación de un *anime shōjo* a uno *seinen*⁷. Y es que, este rechazo de los valores subyacentes de la *shōjo* es una constante en la obra. Por ejemplo, en el sexto episodio, Madoka y su madre discuten acerca de la situación de Sayaka. La joven quiere salvar a su amiga de caer en las garras de la desesperación, pero ignora qué procedimientos seguir. A esto, Junko responde lo siguiente: “No puedes llegar a un final feliz haciendo lo correcto todo el tiempo. De hecho, mientras más se insiste y se piensa que se hace lo correcto, más lejos está la felicidad”. Su consejo pone en duda el sistema ético establecido por varias décadas de narrativa audiovisual juvenil. El sentido de la rectitud y la moralidad inherentes a la mentalidad japonesa por herencia confuciana queda anulado por, irónicamente, la figura maternal⁸. Por otro lado, en el noveno episodio, Kyubey, quién actúa como la mascota *kawaii* del grupo, menciona: “La fuente más efectiva de energía venía de la fase de cambio entre la esperanza y desesperación de las mujeres jóvenes (*shōjo*) que están en proceso de desarrollar sus características sexuales secundarias”. Estas citas, en conjunción con la negación a la llamada, ofrecen la siguiente conclusión: el interés de la obra no permanece latente en disuadir a las jóvenes de convertirse en *magical girls*, sino de avisar de las consecuencias puramente negativas de ser una *shōjo*, lo cual es mostrado como una senda cuyo destino final es la infelicidad (traducida a la corrupción de la gema del alma) y la pérdida de la identidad (observable en la paulatina mutación en brujas).

Pasando al sexto estadio del monomito, presentamos las siguientes variaciones. El camino de las pruebas supone el periodo más extenso en *Sailor Moon* y *Cardcaptor Sakura*. Usagi emprende una cruzada contra la amenaza de las fuerzas del mal. En su odisea, entablará amistad con Ami Mizuno, Rei Hino, Makoto Kino y Minako Aino. Juntas formarán el quinteto como Sailors Senshi, conformando una unidad en perfecto equilibrio y sincronía. La fuerza de su amistad será tal que no dudarán en priorizar la vida de Usagi, que ejerce como núcleo neurálgico de la cohesión grupal, a las suyas propias. Este compromiso y triunfo conducen a Usagi a una trascendencia que será estudiada posteriormente. Por otro lado, Sakura inicia la captura de las cartas Clow. Su pericia natural convierte la empresa en una actividad prácticamente lúdica. Por otro lado, conocerá a Syaoran Li, quien al tener un nivel mágico considerablemente alto se considera el más adecuado para cazarlas. Lo que se inicia como rivalidad, dará paso a la cooperación para desembocar en una relación

7 El *seinen* es un género de manga/*anime* japonés principalmente orientado al público adulto. Usualmente se señala, equívocamente, que esta categorización ocurre cuando el sexo y la violencia están presentes en la obra. Sin embargo, este término oculta unas pretensiones más allá de lo explícito; el *seinen* aborda desde una perspectiva crítica la moralidad clásica japonesa, desmarcándose del *kanzenchōaku* (勸善懲惡) literalmente significa “premiar el bien y castigar el mal”, se trata de un movimiento literario del que bebe gran parte de la producción audiovisual japonesa, cuya esencia consiste en evidenciar la dicotomía del bien y el mal, simplificando los conflictos éticos de sus narrativas (Sōseki, 2017)– y apostando por conflictos enmarcados en una escala moral de grises.

8 Uno de los dogmas del confucianismo es la piedad filial. El compromiso de los hijos con respecto a sus padres, a quienes tienen que amar y obedecer incondicionalmente ya que encarnan un estatus superior por sus conocimientos y su índole creadora.

amorosa. Con estas nociones como pretexto, afirmamos que el *mahō shōjo* respalda su camino de las pruebas mediante el amor y la cooperación, concluyendo en un triunfo que acerca a sus personajes al mundo transcendental. Si establecemos un juego de comparaciones con *Madoka Magica* descubriremos, a la postre, cómo nuevamente ocurre un giro de estas afirmaciones consideradas prácticamente axiomáticas. Primeramente, debemos mencionar cómo, a diferencia de sus semejantes, se trata de un estadio que destaca por su brevedad. El camino de pruebas queda incompleto, Sayaka es capaz de vencer sobre el examen. Su sentido de la moralidad y justicia se ven quebrados cuando se sorprende a sí misma deseando la muerte de una de sus mejores amigas para alcanzar sus propósitos egoístas. Es plenamente consciente de ser un “fracaso de héroe”. Esta derrota no se evidencia únicamente en una verbalización de esta, sino que se traduce en las acciones de la joven, que no duda en ensañarse contra las brujas para tratar de sofocar la frustración que sacude su alma. En una escena prácticamente psicótica, Sayaka continúa ensartando el cuerpo de una bruja a pesar de haberle alcanzado con una estocada mortal. Ríe disfrutando de su dolor para tratar de ocultar el suyo, haciendo evidente la corrupción del personaje. La serie presenta a un grupo de *magical girls* completamente fracturado: Sayaka, sigue su sentido de la justicia y busca acabar con las brujas para proteger a quienes ama, Sakura (la rival del dúo protagonista) se guía por su sentido individualista, Mami desaparece al inicio de la travesía, Madoka trata de mediar en los conflictos personales de sus amigas mientras que Homura (una peculiar estudiante de intercambio que aparece para tratar de liberar a Madoka de su fatal deselance) hace todo lo posible por salvarla. De esta forma, los actantes principales de la obra pasan a ser cuatro (número a evitar en las producciones japonesas por su relación con la mala suerte y la muerte). Hay que añadir que la propia normativa de su mundo impide una cooperación; las *mahō shōjo* deben de competir entre ellas para obtener más poder mientras que el resto perece. Si el esquema tradicional del género basa su arquitectura en la amistad, aquí prima el desorden más genuino: la ley del más fuerte.

La prueba anterior hace latente una distinción en la siguiente fase monomítica. En *Sailor Moon* el encuentro con la diosa es literal. Usagi se revela como la reencarnación de la Princesa Serenity, princesa del pasado Milenio de Plata, el Reino de la Luna. Siendo hija de la Reina Serenity, quien gobernaba sobre la Luna y cuidaba de la Tierra. Este descubrimiento ubica la naturaleza de la protagonista en un plano superior: ya no es una joven que lucha por la justicia, es la descendiente de un linaje divino que vela por proteger el orden en el cosmos y la protectora del cristal de plata, una gema únicamente utilizable por la familia real que alberga increíbles poderes. Sus amigas y compañeras de batalla pasarán a conformar la vanguardia real, adoptando el papel de protectoras de la joven. Sakura, en cambio, entrará en contacto con la divinidad en el episodio 45, cuando descubre que el mejor amigo de su hermano, Yukito Tsukishiro, se trata en realidad de Yue, una entidad sobrenatural que antaño fue el guardián primigenio de las cartas y que pone a prueba a los nuevos cazadores. Disfraza su apariencia divina bajo la inocente forma de un estudiante de secundaria para procurar, entre bambalinas, que la pequeña logre cumplir con su cometido. La introducción de Yue en el eje argumental de la serie hace escalar la importancia de la labor de Sakura a una competencia semidivina. En ambos ejemplos encontramos una recompensa para la heroína, quien descubre la verdadera importancia de sus acciones y emprende motivada el resto del camino anhelando fusionarse con lo metahumano. Pero la serie de nuestra investigación toma otros derroteros; tal y como anunciamos previamente, las pruebas no son superadas y la trama fuerza a los jóvenes a continuar un monomito contaminado por la influencia del fracaso. Esto se hace palpable en el octavo episodio, cuando la gema del alma de Sayaka se corrompe, convirtiéndola en una poderosa bruja. En este caso, el matrimonio con lo divino es un regalo envenenado, la trascendencia oculta la perdición del héroe y su desaparición de la senda hacia lo divino. La

metamorfosis de Sayaka la transforma en el enemigo, desembocando en el sacrificio de Sakura y en la acelerada conclusión del viaje del héroe. Por último, nos detendremos a señalar el último estadio donde consideramos que Madoka ofrece una perspectiva diferente con respecto a las otras series analizadas: la libertad para vivir.

El desenlace del viaje supone la conciliación de la naturaleza metahumana del héroe y su convivencia con lo mortal en el reino ordinario. Estar con sus iguales no hace sino reafirmar su unión con lo divino, al ser incapaz de equipararse con el resto. En el caso de la *magical girl* encontramos dos vectores que conforman la siguiente intersección: la libertad para vivir se expresa en la posibilidad de entregarse al amor olvidando los desafíos previos. En el último episodio de Sakura, tras hacer captura de todas las cartas y afrontar la última revelación, comprende su amor por Syaoran y corre en su búsqueda. Encuentra al joven en el aeropuerto, ya que pronto volverá a su tierra natal. Tras una emotiva despedida, ambos mantienen la esperanza de volver a encontrarse. Por otro lado, Usagi consigue restablecer el orden cósmico, salvando la galaxia. Tras volver al mundo ordinario, la joven se despide de sus compañeras, quedando a solas con Mamoru (la auténtica identidad de Tuxedo Mask). El beso de estos personajes bajo la luna resplandeciente supone el cierre de la serie. Tal y como desarrollamos en el marco teórico, esto implica el proceso final en la etapa de maduración de la *shōjo*. Sakura inicia el instituto, entendiendo las repercusiones de una relación interpersonal amorosa. Usagi abandonará su antiguo rol como guerrera de la luna, entregándose a su marido y tratando de adoptar el rol de esposa modelo. La ascensión a lo metahumano en el *shōjo* consiste en abandonar las antiguas prácticas y actitudes propias de la niñez en pos de aceptar su situación en el imaginario social japonés. Algo así no ocurre en *Madoka Magica*. Literalmente las jóvenes no disponen de una libertad para vivir. Madoka sufre una metamorfosis metafísica, elevándose al estatus de deidad, una unión literal con lo sobrenatural. Sin embargo, esto supone que, tras formar parte del universo, no pueda volver al mundo humano junto a sus amigas. Homura se ve envuelta en una batalla eterna contra la nueva amenaza que se cierne sobre la humanidad. Y, por último, Sayaka no sobrevive en dicha línea temporal. Tras analizar los acontecimientos acaecidos en la serie y estudiar a fondo las entrevistas realizadas al guionista de esta, debemos puntualizar que este trágico final no se emite por mero drama gratuito, una intencionalidad sobrevuela la conclusión de la obra: la *shōjo*, aunque hubiera obtenido un final más jubiloso, no obtendría la libertad para vivir. Tal y como presenciemos en los *animés* que sirvieron como objeto de comparación, las protagonistas ultiman su periplo pasando a formar parte del sistema conservador que impera en el imaginario nipón. Los sueños y ambiciones de la niñez, la fuerza vital que desataban en sus batallas para proteger la justicia y el amor y aquellas costumbres que señalaban a la protagonista como alguien torpe e impulsiva desaparecen tras aceptar la responsabilidad de su nuevo papel como esposa y adulta.

Los estadios monomíticos no son los únicos componentes donde encontramos diferencias destacables. Si observamos los arquetipos, hallaremos una reorganización de la estructura clásica de los mismos. Usagi y Sakura representan el arquetipo de héroe más tradicional. Son paladines altruistas que no dudan en anteponer la vida de los demás sobre la suya propia, protegen al débil exhibiendo su rígido sentido de la justicia, son símbolos de la pureza, la misericordia y la empatía. Su talento oculto les ayuda a lidiar contra la adversidad junto al apoyo de sus aliados, con los que mantienen una relación equivalente al velar por el bienestar del otro haciendo gala de su fiel amistad. Por otro lado, el rol del héroe está repartido en la narración analizada, estando encarnado en Madoka y Sayaka. La desmesurada tarea a la que deben enfrentarse es imposible para un único héroe, necesitan de la cooperación mutua para salir victoriosas de la refriega. Madoka se ubica a la retaguardia, sirviendo como el apoyo psicológico de su amiga. Por otro lado, Sayaka se encuentra en

la primera línea, lidiando con sus problemas de índole personal entretanto da caza a las brujas que atormentan a la población de Mitakihara. La serie obedece a una sugerencia de Vogler, humanizar al héroe: “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” (2002, p. 70). La serie choca frontalmente con la idea de mostrar a protagonistas idealizados que vencen sobre el mal y salvan a la humanidad. Gen Urobuchi quiere exponer lo que realmente ocurriría si un grupo de adolescentes se enfrentara a un conflicto de tales magnitudes y las repercusiones traumáticas que tendría esta conflagración contra lo sobrenatural, siendo rápidamente desbordados por tal responsabilidad. La sombra supone otra nota discordante. En el *mahō shōjo*, recibe un papel antagónico al vincularse con las figuras que tratan de destruir el orden que las *magical girl* protegen. Pueden tratarse de sombras escurridizas e inocentes, como ocurre con las cartas Clow y sus travesuras u obedecer a un conflicto de escala interplanetaria contra la Reina Metalia. Por otro lado, *Madoka Magica* le entrega a la sombra un papel activo durante el argumento. Abandona su rol como amenaza permanente para los protagonistas y pasa a representar sus ideales paralelamente opuestos. La naturaleza afable y empática de las jóvenes confronta la actitud *tsundere*⁹ de Sakura Kyōko. La mascota *kawaii* del *mahō shōjo* tiende a ser el mentor de las jóvenes durante su aprendizaje heroico protegiéndolas durante el proceso y salvaguardando su doble identidad, tal es el caso de Kero y Luna. La narrativa de nuestro análisis vuelve a trasladar la ubicación de la figura arquetípica. Este deber como maestro lo ostenta Mami Tomoe, quien enseña a sus amigas su rutina como guardiana de la justicia. Tal y como mencionamos en el apartado dedicado a la negación de la llamada en la reestructuración de la serie, esta elección obedece a un recurso irónico: la figura veterana y sagaz tampoco es capaz de lidiar con las adversidades de lo sobrenatural. Por último, Kyubey, encarna la figura del embaucador, un arquetipo difícilmente apreciable en la mascota *kawaii* de Sakura y Usagi, cuyo deber es velar por ellas en lugar de conspirar para su propio beneficio. Esto confirmaría la segunda subhipótesis: sus personajes están contruidos con la intencionalidad de subvertir los manidos estereotipos del *mahō shōjo*.

7. Conclusiones

Gen Urobuchi, trazando la trayectoria de un héroe trágico y humanizado, guioniza un argumento donde el viaje del héroe queda incompleto. Las fases que quedan incompletas, o revertidas, son: el camino de las pruebas, el encuentro con la diosa y la libertad para vivir. Es cierto que la reconstrucción del género *mahō shōjo* sobrevuela el monomito de la serie, añadiendo modificaciones o particularidades a sus estadios, pero es en las tres fases previamente mencionadas donde encontramos un mayor distanciamiento de la teoría campbelliana. Sería interesante mencionar cómo el camino de las pruebas y el encuentro con la diosa son etapas que transcurren en el nudo de la trama, decidiendo el desenlace de esta. Urobuchi reinterpreta el núcleo argumental de la narración. Esta elección modifica, a su vez, su conclusión, ofreciendo una libertad para vivir desafortunada para los personajes.

Además, durante la discusión, se comparó el anime con *Sailor Moon* y *Cardcaptor Sakura*. Las diferencias fueron encontradas en la llamada de la aventura, la negativa al llamado, el camino de las

9 La *tsundere* (ツンデレ) es un arquetipo muy recurrente en el manga/anime japonés. Se trata de una joven que usa un carácter hostil e irascible como máscara para su naturaleza débil y dependiente. Está compuesto por los términos "tsun tsun" (ツンツン) que podría traducirse como "apartarse con disgusto" y "dere dere" (デレデレ) "volverse cariñoso".

pruebas, el encuentro con la diosa y la libertad para vivir. Esta divergencia es empleada con una intencionalidad reconstructora; las variaciones narrativas transmutan el *shōjo*, típico de la *magical girl*, en un *seinen* ampliando la perspectiva moral contemplada en el género tradicional y subvirtiéndola muchas de sus características esenciales. A su vez, tras revisar la inspiración mitológica, se encontraron nuevas disparidades en sus antecedentes. Por ejemplo, emplear el mito fáustico, alejándose de la rectitud del héroe clásico; o exhibir el sacrificio como un ritual trágico, en lugar de un acto altruista y misericordioso. Así, y refiriéndonos a la primera subhipótesis, confirmamos que *Puella Magi Madoka Magica* se sirve de los cánones de la *magical girl* y, por ende, del *shōjo*, para perpetrar una feroz crítica al género donde parece encasillarse. Esta conclusión, en combinación de las previas menciones a las subhipótesis durante la discusión, confirma la hipótesis de partida: *Puella Magi Madoka Magica* es un *anime* que, mediante su construcción narrativa y su desarrollo de personajes, logra reconstruir el género *magical girl*.

Bibliografía

- Álvarez, C. (2018). *La relación entre la Beautiful Fighting Girl y el otaku*. [Trabajo Final de Grado]. Sevilla: Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://cutt.ly/Zd5XZHe> [Consultado: 17/08/2020].
- Azuma, H. ([2001] 2009). *Otaku Japan's database animals*. Mineápolis: University of Minnesota Press.
- Bellah, R.N. (2003) *Imagining Japan: The Japanese Tradition and its Modern Interpretation*. California: University of California Press.
- Benedict, R. [1946] (2006). *El crisantemo y la espada*. Madrid: Alianza Editorial.
- Campbell, J. ([1949] 1959) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Cavallaro, D. (2007). *Anime Intersections: Tradition and Innovation in Theme and Technique*. Londres: McFarland & Co Inc.
- Davis, R. (2000). Mundos paralelos: un acercamiento a la fantasía en la literatura infantil. *RILCE*. 16(3), pp. 491-500.
- Denison, R. (2015). *Anime. A Critical Introduction*. Londres: Bloomsbury Academic.
- De Pablo Rodríguez, A. (2014). La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del Shonen Manga. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*. 14, pp. 14-22. Disponible en: <https://cutt.ly/3d5IUP3> [Consultado: 17/08/2020].
- Eco, U. (1977). *Cómo se hace una tesis*. Barcelona: Gedisha.

- Fernández, B. (2016) *Análisis comparado de la representación femenina en la historieta y la construcción de arquetipos no sexistas*. [Tesis Doctoral]. Oviedo: Universidad de Oviedo. Disponible en: <https://cutt.ly/8d5IFMH> [Consultado: 17/08/2020].
- . (2019). *Los secretos de las Magical Girl*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Galbraith, P.W. (2014). *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokio, Rymland, Vermont y Singapur: Tuttle Publishing.
- Gill, T. (1998) Transformational Magic: Some Japanese Super-heroes and Monsters (pp.33-55). En Dolores, D (ed.). *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gough, S. (2011). *Remember Madoka: transgressing the magical girl*. [Trabajo Final de Grado]. Melbourne: RMIT University. Disponible en <https://cutt.ly/I7Gsb2X> [Consultado: 17/08/2020].
- Harris, M. (1997). *Culture, people, nature: an introduction to general anthropology*. Harlow: Longman.
- Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGraw-Hill.
- Kōdansha (2006) Entrevista con CLAMP [Tsubasa Reservoir Chronicle]. *Antología CLAMP*. 12, pp. 5-7.
- López, F.; García, J. (2011). *Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos*. [Ponencia]. Sevilla: Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://cutt.ly/zfwrh3V> [Consultado: 17/08/2020].
- Nakama, K. (1997). *Shōjo manga no sekai ten*. Tokio: Yomiuri shimbunsha y Bijutsukan renraku kyōgikai.
- Ōtsuka, M.; Ishihara, H.; Miyadai, S. (1992) Shōjo media no komynikēshon: kawaii karucha no shōtai wo rikai suru. *Akurosu*. 8, pp. 78-91.
- Pérez, A.; Chida, C. (2013). *Yōkai. Monstruos y fantasmas en Japón*. Gijón: Satori Ediciones.
- Pike, K. (1967). *Language in relation to a unified theory of the structure of human behavior*. Paris: Mouton & Co.
- Prough, J. (2011) *Straight from heart: gender, intimacy, and the cultural production of shōjo manga*. Honolulu: University of Hawai's Press.
- RadiantDreamer, (2012). *Interview with Urobuchi Gen, Iwakami Atsuhiko, and Ota Katsushi*. [Recurso Web]. Disponible en: <https://cutt.ly/ifpX5CL> [Consultado: 17/08/2020].
- Rank, O. ([1914] 1992). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Saito, K. (2014). Magic, shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studies*. 73, pp. 143-164.
- Saito, S. (1988) *Seikai Dai Hyakka Jiten*. Tokio: Heibonsha.
- Shamoon, D. (2012). *Passionate friendship: the aesthetics of girl's culture in Japan*. Honolulu: University of Hawai's Press.

- Shilling, M. (1997). *Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. Boston: Shambhara Publications.
- Sōseki, N. (2017). *Mi individualismo y otros ensayos*. Gijón: Satori Ediciones.
- Sugimoto, Y. (2010). *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Takahashi, M. (2008). Opening the Closed World of Shōjo Manga (p. 114-136) en MacWilliams, M.W (ed.). *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M.E. Sharpe.
- Tamaki, S. (2011). *Beautiful Fighting Girl*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Treat, John W. (1996). Yoshimoto Banana Writes Home: The Shōjo in Japanese Popular Culture. *The Journal of Japanese Studies*. Vol 19 (2), pp. 353-387.
- Velázquez, T. (2011). Las técnicas del análisis socio-semiótico (pp.237-266). En Vilches, L, (coord.). *La investigación en comunicación*. Barcelona: Gedisa.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Madrid: Ma Non Troppo.
- Yomota, I. (1994). *Manga genron*. Tokio: Chikuma shobō.