

## **Agradecimientos**

La presente tesis es un esfuerzo en el cual de manera directa o indirecta participaron diferentes personas quienes nos ayudaron, en aportes de correcciones, en ideas y en animo por ello a esas personas les dedico nuestra tesis.

A mi madre Modesta Cohén Rodriguez quien me brindo desde pequeña su cariño y comprensión, quien me guio por el camino de la educación, gracias a ella quien a pesar de todas las situaciones siempre quiso que estudiara ahora entiendo tus palabra mami cuando decías desde muy pequeña “Debes ser alguien en la vida” gracias por apoyarme en la adversidad y en las dichas.

A mi compañero de tesis Leonel Enrique Buelvas quien al leer mi tesis vio mas allá de un texto, lo visiono, visto que los dos compartíamos afinidades en temas, en ideas y en gustos por ello gracias por aportar ideas a la tesis y nuevas cosas que yo no habría pensado, gracias por ser mi compañero de tesis.

A mi Asesora Osiris Chajin Mendoza quien sin dudar a dudas dio todo su empeño para que nosotros tuviéramos un texto coherente que llenara las expectativas académicas, gracias profesora por aportar muchas de esas ideas que ahora están plasmadas en nuestra tesis, gracias por la paciencia y la dedicación que nos dio a pesar de todas las circunstancias usted nos brindó su tiempo y dedicación.

A mi amiga Katherine Pérez Bravo quien formuló esa respuesta que tanto buscaba (“¿Qué cosa me gusta tanto como para trabajar en mi tesis de grado?”) Pensé que esto era imposible, hacer un estudio académico acerca del anime, gracias Kathe por enseñarme que el anime es más que solo “unos matachitos” que también pueden ser algo académico, gracias por transmitirme el gusto por el anime.

Al profesor Emiro Santos y la profesora Sonia Burgos quienes con su aporte leyendo nuestra tesis y diciendo observaciones, textos de ayuda hicieron posible nuestra tesis. Finalmente y no por eso menos importante a mis compañeros de clase quienes cada vez que leían mi tesis les parecía interesante y aportaban una idea más gracias a ellos por estar a nuestro lado a Alex Neira, Jennys Quesada, Ricardo Tete y otros compañeros quienes una y otra forma aportaron su granito de arena a este trabajo gracias a ustedes

Les agradece sinceramente; Lady Diana Benedetti Cohén

## Agradecimientos

El camino para llegar hasta aquí no ha sido nada fácil y no lo hubiese recorrido estando solo. La aventura comenzó hace varios años, cuando ingresé en el Programa de Lingüística y Literatura de la Universidad de Cartagena. Una aventura que, a lo largo de los semestres, me permitió conocer amigos y compañeros con similares viajes al mío, y si bien cada uno lo llevaría bajo sus propios términos –independientemente de culminarlo o no–, esto fue una motivación más para seguir y, de vez en cuando, desistir.

Dudé, como muchos, sobre terminar mis estudios –las condiciones económicas y las reflexiones internas sobre lo que quería me abordaron en varias ocasiones–, pero mis padres nunca dudaron de que debía terminar, y esa seguridad fue el ancla que me mantuvo firme. Las palabras no pueden describir lo agradecido que estoy con ellos, por esto y por todo.

Así continué mi viaje. Lecturas y parciales, trabajos académicos y no tan académicos alimentaron el camino, haciéndolo difícil, tal como debía ser, para así poder enfrentar la prueba final, el último dragón: la tesis de grado.

Afortunadamente hay momentos en los cuales, cuando más dura es la prueba, aparecen aliados y mentores para indicarte la dirección correcta: Osiris Chajín, mi asesora, fue efectivamente aliada y mentora; su ánimo y guía fueron fundamentales para llegar y enfrentarme a mi dragón; Emiro Santos fue aquel que me indicó dónde clavar la estocada final.

La lista de agradecimientos es vasta, como la memoria. Debería no sólo agradecer a los a mi compañera Lady, profesores, familiares o amigos que tuvieron la palabra justa en el

momento justo, sino incluso “al Fredy”, quien con su tinto siempre estuvo ahí para revitalizarme, o al vigilante de turno que estaba pendiente de la seguridad, o a las incontables señoras que me dieron comida en casas ajenas, o a los guardianes que multiplican el conocimiento: los de las fotocopiadoras; son tantos por agradecer.

Lo bueno es que al final del camino, cuando tienes la recompensa de la victoria y emprendes el viaje de regreso, otro reto se levanta frente a ti, y los esfuerzos, las motivaciones y resultados del pasado no valen, porque otro es el reto y toca apoyarte de nuevo en tus seres queridos para recorrer un nuevo camino heroico.

Leonel Enrique Buelvas García

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA**

**LA HEROÍNA EN EL ANIME:  
UNA RESPUESTA ORIENTAL A LA CONFIGURACIÓN DE  
LO HEROICO POSMODERNO EN CLAYMORE Y KANNAZUKI NO MIKO**

**TESIS DE GRADO**

**LADY DIANA BENEDETTI COHEN  
LEONEL ENRIQUE BUELVAS GARCIA**

**ASESORA  
OSIRIS MARÍA CHAJIN MENDOZA  
MAGÍSTER EN ESTUDIOS DE LA CULTURA**

**CARTAGENA DE INDIAS  
SEPTIEMBRE DE 2010**

## RESUMEN

Este trabajo presenta un acercamiento a la figura de la heroína en dos animes: *Kannazuki No Miko* (2004), de Kaishaku , y *Claymore* (2007), de Norihiro Yagi , para tratar de develar el sistema de valores que constituye la figura heroica femenina en ambos. Para esto, primero se abordan algunas consideraciones teóricas acerca del héroe, sus igualdades y diferencias culturales, mostrando cómo los caminos del héroe son iguales y diferentes a la vez. En una segunda parte se define el manga y anime como productos culturales fruto de una tradición artística de siglos de antigüedad, que encuentra una forma concreta cuando entra en dialogo con técnicas modernas occidentales, convirtiendo este modo de relatar historias en uno muy particular, donde no sólo artes y técnicas tradicionales y modernas se funden, sino también valores, para dar cabida a una de las mayores fuerzas creadoras contemporáneas –sumándole a ello el tratamiento de la figura femenina–. En un siguiente apartado se describirán los acontecimientos más relevantes en torno a las heroínas de los animes, para finalmente hacer un análisis hermenéutico, demostrándose la complejidad de sus caminos heroicos posmodernos.

Palabras claves: Figura heroica femenina, morfología heroica, manga, anime, postmodernidad.

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

1.	Distinciones necesarias e influencias significativas.....	10
2	El anime: un nuevo horizonte investigativo de lo heroico.....	13
2.1.	Investigaciones sobre la hegemonía de la heroína y sus rasgos generales.....	14
3.	Claymore y Kannazuki No Miko. Datos técnicos y su trama.....	18
4.	Mapa del documento.....	20

### CAPÍTULO 1

#### VIEJOS Y NUEVOS CAMINOS DE HÉROE.....

		21
1.1.	Entre la sabiduría y la fuerza.....	22
1.2.	Entre las letras y las armas.....	26
1.3.	Guardianes del equilibrio: entre el hombre y la naturaleza.....	28
1.4.	El máximo guerrero del honor: el samurái.....	30
1.5.	El héroe en la cultura de masas.....	32
1.6.	Presencia de una figura femenina: entre la belicosidad y la sumisión.....	35
1.7.	En síntesis.....	37

### CAPÍTULO 2

#### CLARE: DE MERCENARIA A HEROÍNA.....

		40
2.1.	El universo medieval <i>Claymore</i> : mercenarias e intereses corporativos.....	41
2.2.	La guerrera más débil.....	46
2.3.	Clare, de heroína a divinidad.....	54

### CAPÍTULO 3

#### KANNAZUKI NO MIKO: HEROÍNAS PREDESTINADAS.....

		58
3.1.	“Un lugar de este mundo”.....	59
3.2.	Himeko y Chikane, heroínas antes de saberlo.....	62
3.3.	Trasfondo mítico.....	71

### CAPÍTULO 4

#### LA HEROÍNA POSMODERNA ORIENTAL FRENTE AL PARADIGMA TRADICIONAL DEL HÉROE.....

#### CONSIDERACIONES FINALES.....

#### BIBLIOGRAFÍA.....

		74
		84
		87

## A MODO DE INTRODUCCIÓN

### 1. Distinciones necesarias e influencias significativas

El manga y el anime son productos de la cultura de masas y una de las fuerzas creativas contemporáneas más relevantes desde mediados del siglo pasado. El manga corresponde a lo que en Occidente se denomina cómic, y se asemeja a lo que hasta hace algunos años era conocido en Latinoamérica como “paquito”<sup>1</sup>. Un manga es una narración representada en dibujo a blanco y negro, representando gran diversidad de historias. Como industria cuenta con millones de tirajes semanales<sup>2</sup> y gran variedad de géneros –representa aproximadamente el 40% de la industria del libro en Japón y es consumido por gran variedad de públicos<sup>3</sup>– el anime, por su parte, es la adaptación del manga al formato audiovisual.

Estos productos de la industria japonesa tienen claras influencias artísticas occidentales, a pesar de relacionarse con una tradición de dibujo oriental de más de ocho siglos. Hayao Miyazaki, por ejemplo, creador de largometrajes animados como *La Princesa Mononoke*

---

<sup>1</sup> Nombre de una de las varias revistas que transmitían diversidad de historietas en México y Latinoamérica desde mitad del s. XX. Este es un claro ejemplo de un uso de nombre de marca como uno genérico.

<sup>2</sup> Destacan editoriales japonesas como Shonen Jump, Shonen Magazine, Shonen Sunday, Big Comic Original, etc.

<sup>3</sup> Cf. Documental *Explosión Anime* (2005). Guión de Jordi Costa y realización de David Guaita para el Canal +.



(1997) y *El viaje de Chihiro* (2001)<sup>4</sup>, evidencia un claro estilo europeo: paisajes con grandes praderas, montañas y edificaciones que recuerdan pueblos y castillos medievales; y un estilo de dibujo que imita los trazos utilizados por la compañía Disney en las primeras décadas del siglo XX, caracterizados estos por la utilización de dibujo manual con escaso manejo de la computadora.

Pero, además de la influencia de estilos en cuanto a dibujo, se presenta una notable influencia sociopolítica: los personajes de los mangas y animes tienen un mayor parecido físico con los europeos y norteamericanos que con los mismos japoneses. Yasuki Hamano, profesor de la Universidad de Tokio, expone una posible explicación:

Después de la Restauración Meiji [1853-1877], Japón quiso alcanzar al mundo occidental, e intentó convertirnos, incluso físicamente, en occidentales, aunque era imposible. Como dice Hayao Miyasaki: “ya no nos gustaban nuestros rasgos”. Como la animación es un medio de expresión, que permite crear cualquier imagen, ha servido para saciar el ansia de los japoneses en ese sentido (Guaita, 2005).

Adicionalmente, Osamu Tezuka, padre del anime y el manga moderno, fue admirador de los primeros trabajos de Disney<sup>5</sup> y de los hermanos Fleischer (creadores del famoso personaje de los años 30, Betty Boop), tomando, entre otros, rasgos de estilo como los grandes y expresivos ojos, característica palpable en toda su animación –por ejemplo, *Astroboy* (1963-1966) y *Kimba, el león blanco* (1965-1978) –, que serán una constante en todos los mangas y animes posteriores.

---

<sup>4</sup> Esta última ganadora del Oscar a mejor película animada y Oso de oro del Festival internacional de cine de Berlín.

<sup>5</sup> Walt Disney recopiló una gran cantidad de libros de leyendas, mitos y cuentos de hadas de Europa, manuscritos y libros con muchas ilustraciones, pues tenía gran interés en reproducirlos para su estudio cinematográfico.

A pesar de todas estas influencias, los antecedentes orientales del manga, según Frederick Schodt (citado por Papalini, 2006), se encuentran ya en la tradición del dibujo monocromático japonés y sus motivos son fantásticos, eróticos, humorísticos, violentos. Entre esos dibujos está el *Choju Giga* o “pergaminos de animales”, que data del siglo XII, con el que se satirizaba al clero y la nobleza.

El manga cuenta, igualmente, con influencias de las tiras cómicas de la prensa norteamericana y europea de mediados del siglo XIX, como viñetas, cuadros y globos, pero con la diferencia de que las viñetas japonesas se organizan de arriba a abajo, imitando el estilo de la escritura Kana. Los periódicos japoneses de las primeras décadas del siglo XX, según los estudios de Jaqueline Berndt, empezaron la creación y publicación de sus propias caricaturas, destacando el dibujante Rakuten Kitazawa, primer caricaturista japonés moderno, y primero en utilizar la palabra “manga” para nombrar sus propias creaciones (Citado por Papalini, 2006, p. 28-30).

Otras relaciones del manga con Occidente se encuentran en las adaptaciones de obras de la tradición literaria al manga, por ejemplo, la realizada por Tezuka a partir de *Crimen y castigo* de Dostoievski. La discusión sobre las influencias y originalidad del manga es susceptible de extenderse indefinidamente; pero, para cerrar este apartado, puede recordarse una anécdota que muestra lo complicado que llegan a ser los caminos de la cultura. Para el siglo XIX, cuando el té japonés se empieza a consumir en Europa, éste viene envuelto en

papeles con dibujos: el *Ukiyo-e*. Éste influyó en artistas de la época que revolucionaron el arte occidental, como los impresionistas y los postimpresionistas<sup>6</sup>.

## 2. El anime: un nuevo horizonte investigativo de lo heroico

El manga y el anime comprenden grandes caudales de historias, tramas y nuevos sentidos, asimilados por millones de personas en el mundo, razón suficiente para ser abordado por la academia, profundizando en las dinámicas internas y externas de su configuración artística o industrial. En un plano más específico, se observa que el manga y el anime han dado un gran espacio a la figura heroica, no sólo en la cantidad de historias que ésta protagoniza, sino también en la profundidad y complejidad psicológica con que es representada.

Se trata de dinámicas cuyos orígenes medievales orientales han evolucionado. Resulta así particular encontrar en un amplio listado de mangas y animes la presencia de heroínas, en un mayor número y desarrollo que las construidas por la animación estadounidense y europea, esto es clave para esta investigación. Presencia de lo femenino que, como señala Papalini, viene desplazando el gusto por los héroes occidentales:

Los animes se distancian de las animaciones norteamericanas en los temas y en la forma de narrar, aunque no están exentos de su influencia, sorprende la preferencia que tienen los jóvenes y los niños de todo el mundo, volcados masivamente a sus historias y personajes, que encuentran allí algo genuinamente nuevo experimentado como propio (Papalini, 2006, p. 16)

---

<sup>6</sup> En Van Gogh, por ejemplo, es notable la presencia de elementos orientales en telas como “Puente bajo la lluvia” o “Père Tanguy”. Para una análisis más detallado de estas obras, véase Cuttis y Smith (2004, p. 84).

En este sentido, el ejercicio que se presenta a continuación aborda dos narraciones en especial: *Kannazuki No Miko*, y *Claymore*, describiendo el funcionamiento y las dinámicas internas de los animes y, específicamente, el tratamiento de la heroína: sus tramas y cómo se comportan en ellas; sus deseos, frustraciones, concepciones acerca de las instituciones establecidas, de la vida y de ellas mismas. Y así se muestra cómo estas heroínas poseen una serie de valores que critican los fracasos de la sociedad moderna. Se describirán aquí un poco las dinámicas internas y externas del manga y el anime, que sirven de contexto al ordenamiento de la figura de la heroína posmoderna de la cultura de masas, en la que se mezclan visiones orientales y occidentales tanto en características del dibujo, como en aspectos narrativos.

### **2.1.1. Investigaciones sobre la hegemonía de la heroína y sus rasgos generales**

Actualmente, la animación japonesa se encuentra a la vanguardia mundial como principal producto de exportación cultural (Ruh, 2000). Y esto puede deberse a que transmite una cantidad de valores, nutridos por el estilo de vida japonés, mezcla de fuertes raíces tradicionales con una posmodernidad, mostradas por medio de relatos que marcan una realidad simbólica, una visión de vida y un contexto (Davalovsky, 2009). Muestran, además, una cantidad de historias diferentes que opacan –en especial para las nuevas generaciones–, las muy desgastadas animaciones norteamericanas en donde el héroe siempre está lleno de virtudes y al final siempre vence a sus enemigos.

Lo anterior ha llevado a la necesidad de investigaciones que den cuenta de estas dinámicas en la configuración del anime. Papalini (2006), en *Anime, mundos tecnológicos, animación*

*japonesa e imaginario social*, trata de dar cuenta de ello, indagando cómo se ha desarrollado el motivo tecnológico a lo largo de los animes, centrando su atención en *B'tX*, *Macross Ai Oboete Imasuka*, *Ghost in the Shell*, *Serial Experimental Lain* y *Evangelion*. La autora muestra cómo en los mangas y los animes –del género de ciencia ficción– se presenta el motivo tecnológico con características negativas, posiblemente influenciado por autores que constituyen una generación inconforme, de sujetos que

[...] aun creían en la ciencia cuando tomó nota de la degradación del medioambiente [...] que aún alcanzó a ver el mundo politizado antes que la política se edificara como respuesta a los requerimientos del mercado. Es la generación de la desilusión. Por su lugar en la transición, se permiten volver sobre los motivos tecnocientíficos con una mirada que no corresponde plenamente a la perspectiva dominante [...] es un sujeto que demanda, para quien no “está todo bien [...]” (Papalini, 2006, p. 199).

Es decir, el anime con motivo tecno-científico muestra que, a pesar del deslumbrante avance tecnológico, su abuso puede llevar a la destrucción de la humanidad, y propone como salvación los valores y los buenos sentimientos. La explosión comercial del manga y el anime, además, se da después de la Segunda Guerra Mundial, con un Japón en ruinas, moralmente decaído y víctima de una destrucción sin precedentes. De ahí la visión desencantada y apocalíptica de sus historias, a diferencia de las historias de los vencedores.

Continuando con la búsqueda de antecedentes investigativos sobre el manga y el anime, en el sitio Web de Brian Ruh<sup>7</sup> se encuentra una gran cantidad de textos académicos de diferentes autores, enfocados a su estudio. En “Liberating cels: forms of the female in japanese cyberpunk animation”, Ruh (2000) cuestiona los planteamientos de Anne Cooper-

---

<sup>7</sup> AnimeResearch.com

Chan, en *Mass communication in Japon* (1991), donde se afirma que los medios masivos de comunicación de Japón abordan a la mujer como un objeto subordinado, de limitadas características físicas e intelectuales y confinado a las labores del hogar.

Ruh, por el contrario, centrándose en las series *Bubblegum Crissis* (1987-91), *Serial Experiments Lain* (1998) y *Ghost in the Sheall* (1995), demuestra que las heroínas de anime cyberpunk<sup>8</sup> son autosuficientes, independientes, con habilidades iguales o superiores a los hombres y protagonistas de diversas actividades, mostrándose como seres que van en contra de una ideología patriarcal. En el ensayo “The function of Woman-Authored Manga in Japanese Society”, Brian Ruh (2001) explora, así mismo, el incremento de escritoras de manga/anime en Japón, y de cómo reflejan en sus obras diferentes roles de género, por ejemplo en *Magic Knight Rayearth* (*Las guerreras mágicas*) (1994-96), *Banana fish* (1985-94) y *Ramma ½* (1987-96).

Como menciona Mendizábal en su análisis de los héroes de videojuegos<sup>9</sup>, refiriéndose a Lara Croft, del juego *Tomb Raider*, en la heroína “[...] [la] imagen-signo de mujer se concreta el arquetipo viril que anula la corporeidad femenina” (2004, p. 140). Pero a diferencia de algunos videojuegos, en los animes la heroína sí tiene una vida diferente que no se reduce a la de salvar al mundo usando armas y aniquilando a los antagonistas.

---

<sup>8</sup> Género de ciencia ficción caracterizado por la alta tecnología computacional que impacta la existencia del ser humano, provocando cuestionamientos existenciales sobre el rumbo de la vida y de la realidad circundante.

<sup>9</sup> A partir de los noventa se puede observar que los videojuegos se alimentan de la estética manga y anime (colores, lugares, forma de los personajes, historias, etc.). Acaso esto suceda por la explosión del mercado de consolas de juegos de video (todas japonesas) y el dominio del mercado de la consola Play Station, el cual desarrolló un muy variado mercado de juegos, obligando a innovar en temáticas y estilos, y encontrando en el manga y el anime un soporte.

Para Bogarín, en “Kawaii y la cosificación de la mujer en el manga-anime”, la cosificación se manifiesta en una infantilización, sin lugar para la apología de la violencia machista por sí misma, pues se le da prioridad a la “tierna elegancia de sus víctimas”. Es decir, la infantilización se manifiesta para reforzar una conducta idealizada, la confirmación de unos códigos de conducta y belleza (Bogarín, 2009).

Las heroínas de estas historias son “rudas”, usan armas y son fuertes –incluso más poderosas que los personajes masculinos– sin perder su feminidad. Además, cuando no combaten mantienen vidas normales y viven en espacios convencionalmente propios de niñas. Este conjunto de rasgos es lo que se denomina el elemento *kawaii*, que consiste en “la exclamación de un(a) alegría admirativa (‘¡mira qué lindo!’) y en deseo espontáneo (‘¡lo quiero!’)[...]”, pues el *kawaii* “solicita cariño” (Bogarín, 2009).

El mismo autor señala que el *kawaii* es fundamental para el diseño de los personajes del manga y el anime, es su motor estético; con él se aleja del estilo infantil y se reproduce artificiosamente la dulzura de la infancia, recargándola de sensualidad para precipitar un efecto de deseo y de posesión. Además, este vocablo es originario de la palabra *Kawayushi*, que denota actitud soñadora, melancólica, cariñosa y desvalida, noción que se manifiesta a lo largo de la estética del manga y del anime.

En lo descrito anteriormente es notable una contradicción en cuanto a la configuración de la heroína: por una parte se encuentra una figura que pretende subvertir un orden, que se manifiesta diferente ante una ideología patriarcal dominante; es fuerte, inteligente, audaz,

capaz y hasta “dura”. Pero, a la vez, no se aleja de una estética kawaii, la que la retrata a la vez como inocente, infantil, cariñosa y desvalida.

Otro interesante elemento, señala Ruh (2000), que manifiestan estas heroínas, es su elemento simbólico maternal. Pero no en un sentido de sometimiento, sino todo lo contrario, demostrando su gran poder: evidente en posiciones fetales, desnudez, unión física y sensual con maquinas; heroínas que demuestran sus facultades para inventar nuevos mundos –unos virtuales, otros no– y transgredir los viejos: “Rather than having her freedom is proscribed by the manner in which ther body is perceived, the strong woman in cyberpunk anime seems to be a subversive and potentially liberating element” (Ruh, 2000)<sup>10</sup>.

Teniendo en cuenta lo anterior, por medio del estudio del anime se puede “explorar un pensamiento colectivo deseado”, manifestado en una heroína “subversiva y con elementos potencialmente liberadores” (Ruh, 2000). Y es que el manga y el anime muestran facetas poco tratadas por el comic, tal como lo afirma Jimina Sabadú, aficionada al anime: “no había comic que hablara de chicas”, mientras que en el manga y el anime se encontraban “chicas que son heroínas”, pero no dejaban por ello de ser “femeninas” (Guaita, 2001).

### **3. Claymore y Kannazuki No Miko. Datos técnicos y su trama**

---

<sup>10</sup> “En lugar de que su libertad está proscriba por la manera en la que el cuerpo se percibe, la mujer fuerte en el anime cyberpunk parece ser un elemento potencialmente subversivo y liberador” (traducción nuestra).



*Claymore* es el nombre del manga y anime del director Norihiro Yagi. Su publicación se hace mensual desde 2001 en la revista *Jump Square*. El manga fue adaptado para el anime por la compañía Madhouse, dirigida por el director Hiroyuki Tanaka (Sabu). Su emisión comenzó el 3 de abril de 2007, y terminó el 25 de septiembre del mismo año para el canal Nippon Television. Actualmente la historia del manga continúa publicándose, mientras que la serie en anime está a la espera de una segunda temporada.

Ambientada en un escenario medieval, *Claymore* se desarrolla en un mundo conflictivo donde seres monstruosos devoradores de humanos y guerreras llamadas “claymore” – nombre del tipo de espada que llevan– luchan sin cuartel con el fin de acabarse unos a otros. En un principio, Clare, como toda guerrera claymore, es una mercenaria, que no se relaciona con los seres humanos. Sólo lucha si se lo ordenan y no presenta mayor interés por el género humano; comportamiento que cambia al tener contacto con un niño llamado Raki, el cual despertará en la protagonista la senda heroica que habrá de recorrer para que el universo *Claymore* se transforme.

La otra serie analizar, *Kannazuki no Miko*, es un manga creado por las mangakas –término que se refiere a los autores de manga– Hitoshi Ota y Terumasa Shichinohe, las cuales juntas conforman el grupo creativo “Kaishaku”. Este término en la tradición japonesa nombra la persona que asiste (decapitando) a la persona que realiza el suicidio ritual denominado Seppuku. Se considera una gran responsabilidad y un honor. Fue adaptada al anime bajo la dirección de Tetsuya Yanagisawa, con una extensión de doce episodios que se transmitieron por primera vez en el canal japonés TNK entre octubre y diciembre del 2004.

La historia acontece en el mundo contemporáneo japonés, donde la rutinaria vida de los habitantes y en especial de los protagonistas, las niñas Himeko y Chikane y el niño Souma, se ve interrumpida por una batalla de épicas proporciones. Orochi, el dios del caos, entra en el mundo con la intención de destruirlo, utilizando como armas los fracasos de los seres humanos. Sólo Himeko y Chikane –que en realidad son reencarnaciones de las sacerdotisas del Sol y la Luna– pueden derrotar a este ser, pero sólo si juntas aceptan el destino heroico, asumiendo las trágicas consecuencias que esto implica.

#### **4. Mapa del documento**

A continuación, en el primer capítulo, se hará una exploración del fenómeno heroico, teniendo en cuenta las similitudes y diferencias culturales en el “camino del héroe”, todas constitutivas de los valores de un contexto espacio-temporal. Esta conceptualización no pretende definir la totalidad de la naturaleza heroica, pero sí pretende mostrar algunos rasgos característicos del héroe griego, romano, medieval, nativo americano, japonés, y moderno, hasta trasladarlo a su configuración en los productos culturales contemporáneos. Un segundo y tercer capítulo aborda la figura heroica en *Claymore* y *Kannazuki No Miko*, mostrando semejanzas morfológicas (origen, viaje, pruebas, etc.), pero interpretando las diferencias semánticas, como lo que puede significar que se cuestione y/o se rebelen contra un sistema establecido. En el cuarto capítulo se analiza a estas heroínas orientales posmodernas y cómo dialogan y se alejan del paradigma tradicional del héroe masculino. Finalmente, se realizan unas consideraciones donde se evaluará lo hecho, lo logrado y lo que falta por estudiar.

## CAPÍTULO 1

### VIEJOS Y NUEVOS CAMINOS DE HÉROE

Antes de entrar al estudio de la heroína en *Claymore* y *Kannazuki No Miko* es necesario tener en cuenta algunas conceptualizaciones sobre lo heroico y la figura del héroe como construcción simbólica. Por tal motivo, este capítulo busca realizar una radiografía general de lo que ha significado la concepción heroica para diferentes culturas, con el fin de ponerla en diálogo con la construcción de la heroína del manga y, especialmente, del anime japonés. Se destacarán las características más pertinentes para fundamentar esta investigación, por ejemplo, algunos elementos morfológicos (Propp) cómo la configuración del falso héroe; las semejanzas en el camino del héroe, como su nacimiento y pruebas, abordadas en la mitología por los trabajos psiconalíticos de Rank y comparativos de Campbell.

También, se considerarán otros elementos de tipo semántico, como su significación cultural, abordada por Jaeger y Curtius, en el caso de la cultura Occidental en sus manifestaciones griega, romana, medieval e ilustrada, respectivamente; la “imagen del héroe” de Rocha Vivas, en el caso de la mitología nativa americana; y el *bushidō*, o código samurái de la tradición japonesa, relacionándolo con lo heroico en la cultura de masas (incluyendo como ejercicio adicional las representaciones de algunos mangas y animes que

toman –por lo menos parcialmente– elementos de dichos momentos históricos para el desarrollo de sus tramas).

### **1.1 Entre la sabiduría y la fuerza**

Los héroes protagonizan diversidad de historias centradas en búsquedas, venganzas y redención, entre otras. Se conoce como héroe al protagonista de una historia, cuyos actos van más allá de los límites humanos corrientes, pero que, a la vez, conservan sus atributos humanos, no necesariamente por su físico o procedencia, sino por su ética y por su conducta. En este sentido, son héroes el titán Prometeo, el alienígena Superman y Tintín, el periodista.

Se demostró en diversos estudios, entre ellos el ya clásico *Morfología del cuento popular*, de Propp (1971), que estas historias tendrán siempre un límite de opciones para su desarrollo. En este sentido, y jugando un poco con lo que también podría llamarse una “morfología del héroe”, Otto Rank ejemplifica en *El mito del nacimiento del héroe* (1981) cómo en vidas de héroes tan distantes culturalmente, como Sargón, Moisés, Karna, Edipo, Gilgamés o Ciro, se observa una serie de circunstancias extraordinariamente parecidas: orígenes de padres nobles (reyes, dioses o deidades); presagio de su nacimiento (ya sea por un oráculo, brujo, ángel, sueños, etc.), el cual repercutirá en contra de su existencia; abandono en la niñez y crianza por personas de procedencia humilde –incluso animales o seres híbridos (como ocurre con Jasón o Tarzán)–, para luego descubrir su origen, vengarse y/o restituir el orden, recibiendo los honores que le corresponden.

En la investigación de Rank se plantea una discusión acerca del origen de estas coincidencias en los acontecimientos alrededor del mito del héroe. Una posición arguye un mito primigenio que toma matices distintos al expandirse por los diferentes pueblos. Otra, mucho más acertada para el autor, y apoyada en la teoría psicoanalítica de Freud, sugiere que tal vez son manifestaciones de conflictos o emociones que los seres humanos sienten desde niños, pero que pueden manifestarse con mayor o menor prolongación en la adultez.

Werner Jaeger, en su estudio *Paideia* (1987), afirma que la literatura griega, comenzando con Hesíodo, evidencia una serie de valores que se fundamentan principalmente en el respeto a los dioses, la honra a los padres, el respeto a los extranjeros, entre otros preceptos morales más antiguos que la misma literatura, sumando a esto el ideal de belleza y superioridad a que aspiraba la comunidad aristocrática primitiva.

En este sentido, el concepto de *areté* juega un papel fundamental para la consolidación de un héroe: significa virtud como expresión de “ideal caballeresco”, unida a una conducta cortesana y selecta. Virtud que debe ser representada en cuerpo (vigor y salud) y espíritu (seguridad y penetración) y son afirmadas por la procedencia divina. Esto convierte la fuerza, la destreza y la moral en parte del *areté* del héroe.

Jaeger argumenta que en la obra homérica, a pesar de las características o significaciones guerreras, hay un sentido general “ético”, normas de conducta que son ajenas al común de los hombres y no pueden quebrantarse, mucho menos en el campo de batalla (1987, p. 22). Es más, el héroe estaría orgulloso de cumplirlas, pues su honor y su orden social descansan en el respeto del contrario, de su linaje y de sus hazañas.

Curtius, en *Literatura europea y Edad Media latina* (2004), también expone un ideal de héroe griego muy similar al propuesto por Jaeger, en donde al héroe le corresponde “el tipo humano ideal que desde el centro de su ser proyecta hacia lo noble y hacia la realización de lo noble, esto es, hacia los valores vitales “puros”, no técnicos y cuya virtud fundamental es la nobleza del cuerpo y del alma” (2004, p. 242). El filólogo alemán, seguidamente, define la virtud específicamente heroica como ese momento en el que el héroe alcanza “el dominio de sí mismo; pero la voluntad del héroe ansía ir más allá de esto: aspira al poder, a la responsabilidad, a la osadía; el héroe puede ser por eso un hombre de estado, un capitán, o un guerrero” (p. 242).

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

Curtius nota además en los héroes de *La Ilíada* un contraste que atraviesa toda la obra. Néstor y Odiseo, sabios por su edad; Aquiles, Agamenón y Héctor, diestros en la guerra, pero impulsivos: experimentada sabiduría de los viejos, por un lado, en contraste con la impulsiva irreflexión de la juventud, lo que puede ser vestigio de la religión indoeuropea

prehistórica, de la cual la religión egea no conservó muchos elementos. Esta dualidad de valor y sabiduría adjuntaría dos formas, según el autor: 1) la virtud heroica en un nivel superior; y 2) la virtud marcial en el nivel inferior.

En síntesis, la virtud heroica es conformada por diversos elementos: sabiduría experimentada del anciano y sabiduría astuta del hombre maduro; elocuencia y prudencia para la utilización de la palabra, y las acciones en los momentos propicios. Las características en la virtud marcial serían conocimiento en la táctica militar, destreza en el combate, en consejo de guerra, y pericia con un arma determinada.

Joseph Campbell, por su parte, en *El héroe de las mil caras*, considera que Freud, Jung y sus seguidores han demostrado irrefutablemente que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos. Como se carece de una mitología general afectiva, cada uno tiene su panteón de sueños, privado, inadvertido, rudimentario, pero que obra en secreto (1997, p. 9). El mismo autor argumenta que tanto el mito, como el sueño, no son solamente manifestaciones de la fantasía, sino que son un puente hacia el inconsciente, y trata de demostrar que los muchos caminos de héroe son en realidad uno solo, y esto ocurre independientemente de las particularidades de las culturas. (1997, p. 10)

El tema del héroe traspasa medios como la literatura, el cine o la pintura, y es posible encontrarlo a menudo en historias orales, escritas, dramas de teatro, comics, mangas y animés. Además, las características que manifiestan muchos héroes del pasado, se reconoce en héroes actuales, como se tendrá ocasión de observar más adelante. Una pregunta que debería hacerse entonces sobre este fenómeno es: ¿por qué permanecen vigentes tales

conexiones con las figuras heroicas arcaicas? La explicación psicoanalítica de Rank y Campbell propone así que los héroes son proyecciones íntimas de los deseos.

Según estos autores, los héroes presentes en diversidad de mitos pueden manifestar estructuras comunes y las diferencias culturales sólo serían un cascaron diferente para el mismo fruto. Hoy más que nunca, no obstante, es posible pensar que la problemática heroica sea más ardua de analizar en una época en la cual se globalizan cada vez más las ideas, y las visiones de mundo occidentales, que persisten conjugándose o desplazando diversidad de visiones de otros contextos socioculturales.

## **1.2. Entre las letras y las armas**

La *Eneida*, de Virgilio, refleja los ideales de una época distinta, a pesar de ser una epopeya que sigue la línea homérica. En ésta, según Curtius (2004, p. 250), el héroe Eneas encarna el ideal heroico de la “virtud moral”, pero sin dejar de destacarse como buen guerrero. En este sentido, la virtud moral vendría a sustituir la sabiduría, creándose otro equilibrio, afirma el autor. Alega Curtius que con Eneas se presenta la guerra desde el punto de vista de los vencidos: este héroe, precisamente por venir de una estirpe perdedora, no querrá la guerra y tendrá por virtud la piedad<sup>11</sup>.

Después de Virgilio, el tópico *sapientia-fortitudo* (“letras y armas”) se convertirá en lugar común para la Antigüedad tardía y la Edad Media latina. Siendo Estacio importante

---

<sup>11</sup> Hay que tener en cuenta que el poeta Virgilio escribe la *Eneida* por encargo del emperador Augusto, en un periodo de paz (denominado *Pax augusta* o *Pax Romana*), después de cruentos años de guerra, no siendo gratuito entonces que Virgilio celebrara la paz.



mediador entre la épica antigua y la medieval, escribió la inconclusa obra *Aquileida*, inspirada en las leyendas del héroe Aquiles, e influenciando con sus ideales de heroísmo a poetas como Dictis (s. IV)<sup>12</sup> y Dares (s. VI)<sup>13</sup> autores de tardías formas de epopeyas homéricas (Curtius, 2004, p. 252).

El tópico evoluciona a una forma cristiana con San Isidoro de Sevilla, cuando define la epopeya como “heroicum enim carmen dictum, quod eo virorum fortium res et facta narrantur. Nam heroes appellantur viri quasi aerii et caelo digni propter sapientiam et fortitudinem” (Curtius, 2004, p. 253)<sup>14</sup>. Temática que ya existía en la antigua Grecia y que el ideal cristiano tomará como suya, ejemplificándola en los cantos heroicos como el *Cantar de Roldán* (s. XI), o en poemas hagiográficos como *La leyenda áurea* (s. XIII), de Jacobo de la Vorágine.

Más tarde, durante el Romanticismo –se detiene Curtius– el tópico de *sapientia et fortitudo* adoptará la forma de tratado sobre los ideales cortesanos, representado en el libro *El Cortesano* (s. XVI), de Castiglione, que expresa los ideales que debía encarnar un caballero de la época: ser diestro en armas y letras, conversar y tratar a los semejantes, además de tocar un instrumento musical. Esto se hará visible en diferentes obras como *Gargantúa y Pantagruel* (s. XVI), de Rebeláis, y el *Quijote* (s. XVII), de Cervantes (2004, p. 257).

El tópico adquirirá un nuevo sentido en el Romanticismo francés bajo el influjo de la Ilustración, donde la nobleza, convenientemente, no estará en las armas ni en la sangre, sino

<sup>12</sup> Presunto autor de *Ephemeris belli Troiani* (Diario de la Guerra De Troya)

<sup>13</sup> *De escidio troiae histoia*, que narra la historia de la Ilíada desde el punto de vista troyano.

<sup>14</sup> “...se llama canto heroico porque relata los hechos de los hombres que por su sabiduría y su valor se hacen merecedores del cielo.” De Etimologías, Libro 1, XXXIX, 9. [http://penelope.uchicago.edu/Thayer/L/Roman/Texts/Isidore/1\\*.html](http://penelope.uchicago.edu/Thayer/L/Roman/Texts/Isidore/1*.html)

en la nobleza del alma<sup>15</sup>. Con la Ilustración se pone de relieve la concepción de la nobleza del alma, no por su nacimiento, sino por las acciones. Curtius afirma que lo que “volvió a darle esa actualidad fue el paso de los ideales de la nobleza caballeresca a los de la burguesía urbana, sobre todo en la Florencia del siglo XIII.” (2004, p. 260), idea que se afianzará hasta nuestros días.

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

En lo que respecta a la América prehispánica, la imagen del héroe se desarrolla, según Rocha Vivas (2004), en dos figuras fundamentales: el guerreero y el chamán. Estas figuras, aunque muchas veces no sea posible diferenciarlas una de la otra, a lo largo de diferentes mitologías, leyendas, cuentos y cantos se muestran como “imagen revelada”:

[...] el héroe encontró su mejor atributo en el rayo. Luego, como imagen celestial, el héroe alcanzo su rayo, la flecha, y la adornó con plumas mágicas. Tras esto, se lo equiparó con los dioses, y sus actos fueron traducidos en términos cosmogónicos. Colaboró con el dador de la vida en la creación del mundo y del cielo y descendió hasta las profundidades de la tierra para enfrentar la enfermedad y la muerte. También venció a los monstruos devoradores de hombres, al avaro dueño de la comida, al cruel dueño del tiempo y al gobernante tirano. Por último, aconsejó a los hombres que vivieran en paz y armonía, y en algunos casos llegó a profetizar que vendrían nuevos tiempos de caos y guerra (p, 191).

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

---

<sup>15</sup>Cuestión que ya había sido expuesta en Aristóteles (*Retórica*, II, XV).

necesidades básicas para la armonía. Es decir, acciones creadoras de orden y de equilibrio con la naturaleza.

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

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

Debido a la hegemonía de la producción del manga y el anime –dominada por la industria y el mercado oriental, y en alguna medida por Estados Unidos y Europa– son muy pocos los animés que tomen o por lo menos mencionan a América Latina. En realidad, a pesar de que el manga y el anime se nutren de innumerables fuentes, hasta el término de esta investigación no se encuentran héroes de las diferentes culturas nativas americanas. En *Las*

*misteriosas ciudades de oro* (1982) se observa una rareza y, por tanto, un antecedente muy significativo. Esta serie, basada en la novela infantil de Scott O'Dell, *The King Fifth* (1966), abarca desde el punto de vista de un niño cómo afecta a las personas la conquista del territorio americano y la búsqueda del oro.

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

#### **1.4. El máximo guerrero del honor: el samurái**

Para hablar, sin embargo, de los orígenes de la estructura del héroe manga o anime desde el contexto de la cultura japonesa, habría que hablar primero del Shinto (o Sintoísmo), la religión nativa japonesa. Esta se incorpora a la nación nipona cuando el conjunto de historias y creencias nativas, mezcladas con las influencias budistas, confucionistas y taoístas, se recopilan en el *Kojiki*, (“Crónica de los acontecimientos antiguos”) en el año 712 de la era cristiana (Requema, 2007). La unificación militar y política de Japón, legitimada con la religiosa (Cardona, 1998, p. 213), construyó una sociedad basada en el respeto a las tradiciones y a la autoridad imperial. El Emperador de Japón era dios en la

tierra, descendiente de la diosa suprema del Shinto, Amaterasu y por consiguiente su voluntad y su deseo son la Ley.

En este sentido, el valor del héroe se construye bajo los códigos de lealtad, honor y respeto. Imbuido en ellos, el samurái se mostrará como máximo representante de tales valores<sup>16</sup>.

Estos están representados en el *Heike Monogatari* o *El cantar de Heike*, escrito a principios del siglo XIII, el cual relata historias de los clanes en lucha por el poder, muertes trágicas y guerreros valientes. Considerada como una de las obras más importantes de la literatura japonesa, narra los acontecimientos de héroes como los legendarios samuráis Minamoto no Yoshitsune y la guerrera Tomoe Gozen, muertos trágicamente defendiendo hasta último momento sus causas, ligadas al honor propio y de los suyos.

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

---

<sup>16</sup> El *Bushido* (o “Camino del guerrero”) es el código ético que promulga las siete virtudes a cumplir por parte del samurái: *Gi*, rectitud (ser honrado y justo); *Yu* (o *Yuu*), valor heroico; *Jin*, benevolencia o compasión; *Rei*, respeto o cortesía; *Meyo*, honor; *Makoto*, sinceridad absoluta y respeto por su palabra; *Chugo*, deber y lealtad

los diversos medios, pero la lista sería interminable, puesto que la figura del samurái –y sus virtudes– son parte integral de la cultura japonesa<sup>17</sup>.

### **1.5. El héroe en la cultura de masas**

La literatura y el cine no son los únicos medios que desarrollan la problemática heroica: el anime y el manga también lo hacen. En *Death Note* (2003-07), de Tsugumi Oba y Takeshi Obata, encontramos un héroe que realizaría el sueño de Raskolnikov, pues con su cuaderno, el Death Note (“Cuaderno de la muerte”), tiene el poder de matar a la persona con sólo escribir su nombre en él, y no sólo esto, también determinar la forma de su muerte. El héroe, pese a su corta edad (tiene diecisiete años), no duda en utilizarlo una y otra vez para “crear un mundo mejor”, asesinando principalmente a criminales, pero también a todo aquel que se atreva a contradecirlo.

Por otra parte, en *Code Geass* (2006-08), de Ichiro Okouchi, vemos a otro estudiante que obtiene un poder con el cual puede hacer que la gente obedezca una de sus órdenes orden, sin ninguna objeción. Poder que utilizará para confrontar a la superpotencia de su mundo, el Imperio de Britania<sup>18</sup>. Este joven, sin embargo, no deja de ser frío y calculador, importándole muy poco si, para lograr su cometido, ha de sacrificar vidas inocentes. Pero, en uno de los giros heroicos más sorprendentes en toda la historia del anime, imposibilita cualquier categorización tradicional.

---

<sup>17</sup> La sociedad japonesa ve el suicidio con actitud tolerante y como respuesta moralmente aceptada para salir de los problemas (como los económicos). Consúltese: [http://www.bbc.co.uk/mundo/cultura\\_sociedad/2010/09/100907\\_suicidios\\_japon\\_costos\\_economia\\_aw.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/cultura_sociedad/2010/09/100907_suicidios_japon_costos_economia_aw.shtml)

<sup>18</sup> Que curiosamente es un país monárquico ficticio, colocado geográficamente en lo que es E.U., y que está en perpetua búsqueda del sometimiento del mundo por su desviada ideología darwiniana (más fuerte sobrevive) aplicada a la política.

Las adaptaciones de las tradiciones literarias occidentales al manga y al anime son numerosas: *El Rey Arturo*, *Los cuentos de los hermanos Grimm* (muy conocidos en Latinoamérica); algunas obras de Shakespeare, como *Romeo y Julieta*; o el *Berserk* – inspirado en la Europa medieval–. Destaca, entre estos, *Dante´s Inferno* (2010)<sup>19</sup>, un juego de video, posteriormente adaptado al anime, sobre la obra de Dante Alighieri: la *Divina Comedia*. En ambos observamos la *catábasis* y *anábasis*<sup>20</sup> de un Dante guerrero –no poeta– que regresa de Jerusalén para ver a su amada Beatriz, encontrándola moribunda. Pero, al morir, el alma de la joven es reclamada por el Demonio, pues ésta ha perdido una apuesta en la cual, a condición de que Dante no cometiese pecado alguno, regresaría sano y salvo. Dante, no obstante, peca, y el alma de Beatriz es reclamada, comenzando así la travesía de del héroe por el infierno, intentando salvarla.

Las caracterizaciones son diferentes, pero la trama es básicamente la misma: se trata del viaje del héroe a los infiernos para buscar algo preciado –en este caso, a la amada–, mitema recurrente en diversas culturas. Es interesante aquí comprobar cómo la fábula se reactualiza. A pesar de embarcarse en el contexto de la Edad Media y siendo Dante un caballero cristiano, en *Dante´s Inferno* se cuestiona de manifiesto el carácter o la moral del héroe, pues a medida que éste desciende y es testigo de los nueve círculos del Infierno, también observa los pecados que cometió en Jerusalén. Su viaje dialoga así con el tópico de la “nobleza del alma”, donde el reconocimiento del héroe como ser perfecto no radica tanto

---

<sup>19</sup> Juego creado por Electronics Art y adaptado a la animación por Roman Film. Si bien la animación es hecha en E.U. y el creador del juego es Jonathan Knight, basta ver los créditos para notar que la mayoría de los directores, animadores, diseñadores, y demás participantes, son japoneses, coreanos y taiwaneses. Tengamos en cuenta, así mismo, las múltiples influencias que el manga y el anime ha tenido en la cultura occidental y cómo el proceso creador del anime es mucho más colectivo que el del manga.

<sup>20</sup> “Catábasis” y “anábasis” son términos griegos que se refiere al descenso y ascenso de los infiernos, por ejemplo la catábasis y anábasis de Orfeo por Eurídice.

en su estirpe, o en la exclusiva fuerza en las armas –con la que de todas maneras Dante cuenta–, sino en hacer lo correcto.

El anime se nutre de todas las fuentes posibles: desde historias de oficina, hasta de ciencia ficción, pasando por aventuras colegiales. En este punto, las mitologías clásicas son una fuente importante. Así, *Saint Seiya* (1986), de Masami Kurumada –anime mejor conocido en los países de habla hispana como *Los caballeros del zodiaco*–, presenta guerreros con armaduras que reproducen características de seres mitológicos, mayoritariamente griegos, aunque con algunas referencias a las mitologías escandinavas, hindúes y chinas<sup>21</sup>.

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

Es también notable en los videojuegos una gran cantidad de títulos que recrean la cultura griega: *Zeus, Señor del Olimpo* (2000), *Age of Milology* (2002), *God of War* (2005), entre otros. Este último se destaca, pues a diferencia de los anteriores juegos –cuya dinámica es

---

<sup>21</sup> El personaje Medusa, por ejemplo, tendrá en su representación en un caballero con el poder de convertir a las personas en piedra.



construir ciudades, crear imperios con la ayuda de los dioses, e incluso jugar con personajes como Odiseo y Áyax–, entra en una dinámica más violenta, caótica y anarquista, es decir, el ideal heroico griego es negado y hasta destruido. Las historias, leyendas y mitos, en juegos y animes de esta clase, se transforman: desde la mirada actual el ideal arcaico de un “orden” e infalibilidad del modelo heroico clásico es inconcebible. Por tal motivo, su destrucción y reconfiguración en héroes como Seiya nos resultan más familiares.

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

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

Aun así, tales principios no son siempre equiparables con los personajes femeninos. En la mayoría de mitos, epopeyas y literaturas occidentales y orientales, son notables dos posibilidades para la heroína: la primera, como mujer guerrera, a veces revelada como virgen –dedicada exclusivamente a la guerra, como es el caso de Diana, las Amazonas y las Valkirias<sup>22</sup>–, o en la segunda como parte integrante del héroe: madre, premio o escollo a superar –como ocurre con María de Nazaret, la Bella Durmiente o la Bruja de los Bosques.

---

<sup>22</sup> Farnell, estudiando la etiología de los héroes, distingue entre siete categorías heroicas a “héroes o heroínas sagrados”, “conectados con algún dios en calidad de sacerdotes, sacerdotisas o víctimas de algún sacrificio” (Bauzá, 1998, p. 34).

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

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

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

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

### 1.7 En síntesis

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

El estudio de la configuración heroica es así un intento válido para la comprensión de una suma de valores culturales, ya sea la *areté* del cuerpo y el alma, para los griegos; las normas de cortesía y lealtad, en el Medioevo europeo, o el respeto a la tradición, para los

pueblos nativos de América. Con relación a lo anterior, muchos de los estudios realizados sobre el tema se han concentrado en fuentes escritas y orales, como la poesía épica, el cuento, la leyenda o el mito, pero hoy las fuentes y perspectivas del héroe son diversas: al dejar el mito heroico de estar anclado exclusivamente a sistemas religiosos y políticos, empieza a servir al artista.

Tras la desdivinización del héroe, éste encontrará los espacios para su desarrollo en medios como las artes tradicionales y los medios masivos de comunicación. Con la invención del cine, a finales del siglo XIX, y la aparición de la televisión, en el siglo XX –aunándose a esto la industrialización de los productos culturales–, se diversifican los contextos para el estudio de las representaciones de los héroes y de lo heroico. El anime y los videojuegos son medios que toman mucha fuerza desde las últimas décadas del siglo XX y continúan con paso firme hacia el siglo XXI, alimentando y construyendo imaginarios<sup>23</sup>. Se trata de una puesta en escena a escala nunca antes vista, por la diversidad de medios para transmitir historias, filosofías y modos de vida.

Historias como la de Son Goku<sup>24</sup>, inspirada en uno de los personajes de *El viaje al Oeste* (s.XVI), obra capital de las letras chinas escrita por el erudito Wu Cheng'en, narra las aventuras de un niño con habilidades sobrehumanas, fuerza extraordinaria y una inocencia fuera de este mundo. A pesar de ser criticada por su violencia, *Dragon Ball* resalta valores

---

<sup>23</sup> Las cifras de ventas de mangas en Japón se cuentan por millones en una semana; la industria de los videojuegos supera a industrias consolidadas como la del cine; y no es un secreto la creciente popularidad –entre jóvenes mayores de 18 años– del anime por encima del comic estadounidense y la literatura (Estas cifras, por supuesto, están sujetas a variación). En Estados Unidos el promedio de edad de los videojugadores es de 35 años y va en aumento: tengamos en cuenta que las consolas de juegos de video empezaron a ganar fuerza a principios de los noventa con la Nintendo, y muchos de los que empezaron a jugar son de la generación de los 80. Para mayor información, véase: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4220170> y la encuesta hecha por la ESA (Entertainment Software Association), [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2009.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf)

<sup>24</sup> personaje principal del aclamado manga y anime *Dragon Ball* (1984-96), de Akira Toriyama.

como la amistad, el compromiso, el compañerismo y la compasión, además de servirse de la cultura y mitología oriental: artes marciales; la relevancia del dragón como ente positivo –a diferencia de Occidente–, y un estilo de vida moderno en comunión con la naturaleza.

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

## CAPÍTULO 2

### CLARE: DE MERCENARIA A HEROÍNA

*Claymore* (2007) es una serie anime que puede clasificarse dentro del género de fantasía heroica y oscura, donde las gestas del héroe épico se desarrollan en un ambiente sobrenatural, misterioso y sangriento (Winter, 1990, p. 13), teñido además con algunos rasgos del género de espada y brujería (McCullough, 2002), en el cual, por lo general, se narran las gestas de héroes casi semidioses en un mundo de apariencia medieval, plagado de batallas y enemigos mágicos o sobrenaturales.<sup>25</sup>

El objetivo de este capítulo es caracterizar un ejemplo que resulta metonímico de lo que puede entenderse como la estructura de un camino heroico posmoderno, plagado de contradicciones, dudas, debilidades, errores, de sombras y profundas oscuridades espirituales, que en muchos casos engendran y fortalecen al héroe de las narraciones contemporáneas de la cultura de masas global. La protagonista de *Claymore* es Clare, apenas una bella adolescente que no envejece –aunque es mortal–, de rasgos físicos casi andróginos, con una personalidad oscura e introvertida, y que encierra profundas tensiones, dolores y conflictos bajo la fachada de un mercenaria fría y efectiva. Contradicciones espirituales que a la postre elevarán a la insensible mercenaria hacia la senda heroica.

Para adentrarse en la figura de esta heroína, primero se caracteriza el universo que la engendra, oprime y sostiene: sus pares militares, los monstruos a los que se enfrenta, la

---

<sup>25</sup> De este subgénero se reconocen en el cine las adaptaciones de *Conan, el bárbaro*, de Robert E. Howard (1932), *Willow*, de Ron Howard (1988) y en literatura *El Señor de los Anillos* (1949).

organización que la controla y algunos de los rasgos del ambiente social, económico y cultural medieval, sembrado de peligros y tentaciones. En segundo momento, es necesario presentar a la heroína desde sus conflictos y vínculos con su universo, en el que vive el tránsito de la vida mercenaria a la decisión heroica. Un desplazamiento particularmente marcado por la confluencia de dos elementos en tensión: por un lado, con Raki y Teresa, su protegido y su amada, respectivamente, los dos objeto de su afecto que la vinculan a la humanidad, la atan a emociones y sentimientos humanos. Y por otro lado, la fuerza monstruosa que engendran sus poderes, y que la mantiene al borde de la perdición, al borde de convertirse en lo que más odia, su componente monstruoso o sobrenatural.

## **2.1 El universo medieval *Claymore*: mercenarias e intereses corporativos**

Clare es la última en rango dentro de las claymore, y como todas la demás, es una ficha dentro de una milicia a sueldo de La Organización<sup>26</sup>, que las controla y usa (a pesar de los poderes que las asisten) por razones que no son claras, mezcladas con beneficios económicos en el negocio de proteger a aldeanos y campesinos de los ataques de los terribles yomas, entes monstruosos sobrenaturales y hambrientos de carne humana que aterrorizan el universo feudal de la historia.

Estas guerreras están organizadas en una estricta jerarquía militar, según la competencia y el desarrollo de sus poderes sobrenaturales. A lo largo de la historia se van descubriendo los vínculos entre las fuerzas y los poderes sobrenaturales de las claymore y sus antagonistas,

---

<sup>26</sup> Las perversas corporaciones del mal o de oscuros intereses son muy comunes en la cultura de masas: “Umbrella”, en *Residente Evil*; “La Hermandad”, en *Batman*; “OPC”, en *Robocop*; y “Cyberdyne Systems”, en *The Terminator*, entre otras.

lo que va definiendo también la naturaleza siniestra de La Organización, lucrada por este antagonismo.

Entrenadas desde muy niñas, las claymore son seres sobrenaturales, gimnastas de gran flexibilidad corporal; algunas pueden extender sus extremidades a metros para atacar a suponente. Su fuerza y rapidez son superiores a la humana, lo que las convierte en los únicos seres capaces de enfrentarse a los poderosos yomas. Además de sus agilidades, fuerza y rapidez, pueden ser muy sigilosas, pueden cambiar con facilidad el tono de la voz y camuflarse haciéndose pasar por una prostituta o un joven muchacho.

Volviendo al asunto de la jerarquización, esta se representa en rangos numerados, es decir, la número uno será la más poderosa, la número dos será la segunda más poderosa y así sucesivamente. Los números, además del nivel de poder y técnica superior, también indican el área que deben cuidar. Son en total cuarenta y siete áreas bajo protección, número que también equivale al de claymores que existen. Clare es la claymore número cuarenta y siete, es la última en la línea, es decir, la menos poderosa, por lo menos al principio de la historia.

En lo que respecta a La Organización, es una misteriosa empresa de la que sólo se conocen sus mercenarias y los recaudadores de los pagos. Recibe los encargos de defensa de los pueblos atacados por los yomas, y envía a una o varias claymore, dependiendo del grado de dificultad de la misión, que varía por la cantidad o nivel de poder de los yomas que tengan que eliminar. Después de que la misión es completada, un intermediario cobra el monto económico establecido. Las claymore no manejan dinero, la organización les brinda lo poco



que necesitan: ropa, alimentación y armas. Esta organización es implacable con las claymore; ellas son su creación, su inversión, cualquier rebeldía o desacato es castigado sin piedad y otra claymore es la encargada de ejecutar este castigo. No se sabe nada sobre sus integrantes, sus jefes, su pasado, ni mucho menos de sus verdaderas intenciones. Ésta solo imparte órdenes mediante intermediarios, como Orsay, jefe de Clare, al cual debe obedecer sin discusión, puesto que si no, podría ser ejecutada.

En cuanto a los enemigos de las claymore, los yomas, son monstruos que se alimentan de seres humanos y poseen una serie de características especiales, siendo algunas de ellas similares a las de las claymore: tienen una fuerza sobrehumana; su Yoki<sup>27</sup> les permite identificar a las claymore; pueden regenerar partes no vitales como brazos y piernas o tentáculos; son de una estatura muy superior a la humana, pero pueden transformarse en humanos para pasar desapercibidos, puesto que su auténtica apariencia es verdaderamente repugnante y terrorífica: poseen ojos amarillos, piel de diferentes tonalidades oscuras, garras y dientes afilados.

Los yomas se denominan dependiendo de su nivel de poder. Por lo general, son guerreras que han sucumbido al poder de su Yoki (a ese estado se le denomina “despertar”) y esta es la tragedia con la que conviven las claymore. Por ejemplo, un “kakuseisha”, o carnívoro feroz, es por lo general una claymore que ha experimentado ese despertar, un ente que ha sobrevivido por largo tiempo, lo que ha hecho que evolucione adquiriendo más Yoki y con

---

<sup>27</sup>Este tipo de energías son comunes en las historias japonesas, y en general en toda la tradición filosófica y médica oriental: “Qi” y “Chakra, por ejemplo, son conceptos diferentes, pero parecieran describir una misma fuerza vital, o espiritual, que se encuentra en toda la naturaleza, incluyendo nuestro cuerpo, y que es fuente de salud y vitalidad –incluso sobrehumana– si se practican ciertas actividades como ejercicios cardiovasculares, algún arte marcial o ascetismo. Muchos animes han reflejado este tipo de energías, entre los más populares transmitidos para Latinoamérica están *Saint Seiya* –el “Cosmos”–; *Dragon Ball* –el “Qi”–, *Naruto* –el “Chakra”–, e *Inuyasha* –el “Shouki”–.

ello más agilidad, fuerza e inteligencia, haciéndose un enemigo más peligroso que un yoma común. Por tal motivo, su exterminio se efectuará con el envío de más de una claymore o una más poderosa de lo común.

Otro tipo de yomas son “Los Abismales” (“*Shin 'en no mono*”). Estos fueron los primeros guerreros claymore creados por La Organización, pero, al ser muy fuertes y utilizar mucho su Yoki para obtener poder, se transformaron en los yomas más poderos, es decir, son “productos fallidos” del sistema de defensa que rige este universo. En la serie se identifican tres Abismales: Riful, Isley y Luciela, divididos en las áreas oeste, norte y sur, respectivamente. La razón por la cual están ubicados de esta manera, y se controla que no se junten, es porque son tan poderosos que pueden devastar cualquier región si se encuentran.

Los yomas son seres muy complejos, no matan por venganza o ira, simplemente se alimentan para saciar el hambre que los carcome. Son casi dioses que están por encima de los sentimientos, las emociones y la moral. Por muy terrible que se presente a la mirada humana, en realidad no odian ni sienten, y hace mucho tiempo que perdieron cualquier vínculo con su parte humana, a no ser por el hambre. De algún modo, han trascendido más allá de las limitaciones físicas y morales que dominan a la humanidad –a la que consideran, por derecho, como su ganado o su alimento–. Este mundo terrible, lleno de caos y violencia, temeroso y devastado, también está poblado por aldeanos y habitantes de ciudades, que sobreviven entre el hambre de los yomas, la ambición de La Organización y la contradicción latente de las claymore.

Es curioso que los espacios sociales y la arquitectura del universo de *Claymore* sugieran un estilo gótico medieval, evidenciado en la variedad de arcos apuntados, bóvedas de crucería y arbotantes que predominan en sus ciudades. Además, están muy separadas una de otras, estando las más grandes encerradas por murallas, al estilo de una ciudad estado. Incluso sus nombres tiene resonancia europeas: Ciudad Egon, Shire, Teo, Rabona, Pieta.

Muchas de las edificaciones se muestran en decadencia; dominan las grietas, los desgastes y colores pálidos, lo que sugiere un estado de decadencia de la sociedad. Esto se debe a las muchas batallas que se libran entre las claymore y los yomas, que causan constantes migraciones de habitantes de aldeas y pueblos, haciendo que muchos de esos lugares se encuentren abandonados, dañados o sumamente fortificados.

Los ambientes y entornos oscuros sugieren misterio y terror en medio de ciudades llenas de pasajes, nichos y rincones oscuros donde los yomas asaltan a los humanos y se fortalecen. Otros espacios son el bosque y la campiña que recorren las guerreras, solas o en pareja, escenarios de cruentos enfrentamientos con los yomas y entre ellas mismas. A pesar del estilo medieval europeo que sugiere visualmente la serie, esto no quiere decir que los valores correspondan a este momento histórico, aunque existen algunas resonancias con relatos de tipo cortesano: por ejemplo, el tema de la salida del caballero cortesano que puede de alguna manera semejarse a la partida de la claymore a su encuentro con el monstruo.

Visualmente, en la serie dominan los colores pasteles pálidos, los ambientes oscuros y el rojo en el fragor de los combates. La opacidad de la luz parece resaltar la palidez de la

guerrera y la languidez de los paisajes de la campiña que, a ratos suaves y tranquilos, por lo general presagian el mal inminente, con el que la claymore suele encontrarse.

## **2.2. La guerrera más débil**

Clare es una belleza alta, rubia, y estilizada, dentro del tipo étnico europeo, incorporado al dibujo oriental por razones explicadas en la introducción. Su rostro es pálido y sus ojos son plateados –cambian a amarillo cuando utiliza su Yoki–, lo que da la sensación de una mirada profunda y melancólica, sugiriendo una carencia de algo o de alguien. Carencia que remite a su elemento kawaii, si bien contrasta con su actitud inicial de no tener ningún lazo sentimental o emoción: amor, aprecio, cariño o deseo. Así se presenta ante Raki: “No esperes gentileza de mi parte. Tu esperanza probablemente se verá traicionada en algún momento, y serás lastimado emocionalmente” (Cap. 3)<sup>28</sup>.

No obstante su edad y rango –es apenas una niña y la última y más débil guerrera de una estricta jerarquía de mercenarias a sueldo–, Clare posee habilidades extraordinarias en cuanto a inteligencia, rapidez, fuerza y manejo de la espada. Excelente espía y rastreadora, localiza al enemigo con pericia a través de la extraña energía Yoki, fuente de su fuerza, agilidad y técnicas sobrenaturales. Se trata de una naturaleza terrible, de una existencia mitad humana y mitad monstruo devorador de humanos.

Clare no siempre fue una cazadora de yomas. El capítulo cinco muestra que antes había sido una niña huérfana que vagaba por las calles, y para mayor desgracia, mascota de los

---

<sup>28</sup> Entre los muchos fansub –grupos de traducción de textos audiovisuales– que tradujeron esta serie al español, Nou No Sonshou es con el cual trabajamos. Cf. <http://sonshou.serveirc.com/>.

mismos yomas que le habían arrebatado a sus seres queridos. De ahí su vínculo con Raki, niño que rescata y se apega a ella durante todo el relato (se volverá sobre él más adelante).

Sólo después de un tiempo, cuando Teresa, apodada “la de la sonrisa sutil”, salva a Clare, ésta parece encontrar, por un breve instante, la felicidad que se le había negado. Esta relación no siempre fue fácil, puesto que Teresa se mostraba siempre fría, indiferente, no sólo con ella, sino con el resto del mundo. Teresa era la Claymore número 1, es decir, la más poderosa de todas las guerreras en su momento. Su Yoki era el más fuerte y sensible para detectar a los enemigos, acabándolos siempre sin el mayor esfuerzo.

Teresa salvaba sin dificultad a un pueblo, aunque no demostrara mayor interés por hacerlo. Esto se observa en su primera aparición, cuando al derrotar al yoma que aterrorizaba un pueblo, los habitantes le intentan pagar, pero ella les dice que alguien con “aspecto sospechoso y vestido de negro vendrá a recogerlo” (Cap. 5). Los habitantes, confundidos, le preguntan qué harán si alguien más viene y cobra el dinero. Ella responde: “Para nosotros sería como si nunca hubiesen pagado. En el futuro, no importa cuántos yomas vengan a este pueblo, ni cuantas veces pidan ayuda, simplemente no responderemos a su llamado. Por eso teman. Un pueblo que no paga, es destruido por un montón de yomas días después”. Esta advertencia sobre pago, hecha sin ninguna intento de compasión, atemoriza a todo el pueblo.

A pesar de su actitud distante y oscura, Teresa cambia por influencia de Clare, del mismo modo que ésta habrá de cambiar debido a su relación con Raki. El cambio de la guerrera número uno de este momento acontece en el sexto capítulo del anime, cuando se encuentra

con un ladrón, a quien había cortado antes una mano por accidente, e intenta violar para manchar su honor. Teresa, a pesar de ser muchísimo más fuerte, no manifiesta resistencia y se limita a preguntarse: “¿y nosotras luchamos para proteger a estas criaturas?”. En ese preciso momento la niña Clare golpea al ladrón, provocando su ira. Sólo en ese momento Teresa amedrenta al atacante haciendo que huya.

Después de esta situación, Clare abraza a Teresa, mientras llora, y le pregunta “si duele”. En una de las escenas más conmovedoras del anime, le dice: “Teresa, desde que te conocí, siempre me ha parecido que estabas en constante sufrimiento. Sufriendo y sufriendo. Tenías los mismos ojos que yo. Tu cara se veía tan solitaria y dolorosa, como si no pudieras soportarlo... por eso, por eso...”. Después de estas palabras, Teresa, en un monólogo, reflexiona para sí misma:

Yo era quien estaba siendo consolada [...] ese yoma se llevó todas las cosas que eran apreciadas para ti. Además, fuiste traicionada por la gente en quien confiabas y te abandonaron. Habiendo perdido tu voluntad de vivir, fuiste de lugar en lugar, con esa angustia que llevas contigo causada por el dolor que compartimos... en ese entonces, ¿con ese pequeño y tembloroso cuerpo trataste de abrazar con todo el poder que pudiste juntar a alguien que había pasado por el mismo dolor que tú? y lo hiciste porque exactamente eso querías que alguien más hiciera por ti [y continúa] la pequeña niña cuyo cuerpo es sólo la mitad del mío... me enseñó que las lágrimas también pueden fluir de unos ojos plateados (Cap. 6).

Esta es la imagen de una guerrera que aprende a ser sensible por la influencia de una niña, de un ser que fue capaz de comprender que, a pesar de su fuerza, agilidad, inteligencia, belleza y continuas victorias, debía ser salvada de sí misma, de su tristeza, de su soledad. Esta puede considerarse la primera intervención heroica de Clare.

Clare se transforma en claymore por la muerte de Teresa a manos del kakuseisha Prisilla. Por esta separación la niña se une voluntariamente a La Organización y su conversión en claymore tiene, en un principio, el objetivo de una venganza. Para convertirse en claymore un humano debe introducir una parte yoma en su cuerpo. Pero, como se dijo anteriormente, el abuso de este implante puede terminar en la conversión completa en yoma. En el caso de Clare tal transformación es diferente, pues no se hace con un implante totalmente yoma, sino con uno del cuerpo de “la guerrera de la sonrisa sutil”, al parecer de su cabeza.

Lo anterior repercutirá en una transformación diferente a la de las demás claymore, pues se trata de una “impureza” yoma, causa de que en un principio Clare sea la guerrera de más bajo rango, la más débil de todas. La transformación de Clare tendrá repercusiones físicas, pues su cuerpo manifestará algún tipo de daño, ausencia o malformación en el área de los órganos sexuales. Esto no se muestra explícitamente, sino que se sugiere en expresiones y comentarios de otros personajes en torno a Clare, como Orsay, quien al verla desnuda le dice: “¿Qué podría pensar ese muchacho [el acompañante de Clare, Raki] si viera tu cuerpo?” (Cap. 2).

Por lo general, las claymore son huérfanas que han perdido a sus padres o demás familiares devorados por los yomas. De ahí que su personalidad agresiva y sus actitudes despectivas, e incluso sus desvíos del camino heroico, sean en ocasiones producto del trauma de perder un ser querido. El caso de Ophelia es emblemático. Ella era una claymore muy agresiva, que intenta matar a Clare, y que casi lo logra, si no es porque otra claymore, Irene, la salva. Después de este altercado, Ophelia queda herida, y mientras intenta recuperarse, liberando

demasiado su yoki, recuerda cómo su hermano es devorado por un yoma. Mientras tiene estos recuerdos, tristemente se dice a sí misma: “¿Por qué te dejaste matar? ¿No ibas a protegerme?”. Pero luego pasa a la rabia, insultando a su hermano muerto, provocando así que su espíritu sucumba ante su Yoki.

Ophelia, en este punto, pierde el control de sí misma y sin darse cuenta “despierta”, es decir, se convierte en un kakuseisha. Al saberlo, no obstante, se pregunta: “¿Por qué [...] en cambio [...] tuve que convertirme en un monstruo?”. Puesto que ella “sólo quería vengar a su hermano”. Más adelante, Kakuseisha Ophelia se encuentra de nuevo con Clare, y ambas tienen una lucha a muerte. La transformación de Ophelia es un ejemplo para Clare; es una evidencia dolorosa de lo que podría ser su propio destino.

En su lucha con Ophelia, que ocupa varios episodios, Clare se afianza como heroína. A la pregunta de Ophelia de *quién* es ella, le contesta: “Soy la número 47 de La Organización: Clare. La que lleva la sangre y la carne de Teresa dentro suyo y porta el brazo derecho de Irene. La que acabará con el monstruo Priscilla” (Cap. 14). Este instante es clave, pues en medio de la lucha Clare parece perder las fuerzas para ganar la batalla. Ophelia, que no quiere vivir como yoma y desea morir, le dice: “¿Qué coño estás haciendo? Si mueres, ¿qué pasará con las personas que sí sobrevivieron?” (Cap. 14) En ese instante, Clare reacciona y derrota a Ophelia, destruyendo el cuerpo del kakuseisha, quien muere llorando arrepentida de lo mal que había vivido desde el sacrificio de su hermano. En esta lucha, Ophelia recuerda más claramente la noche en que lo mataron y se acuerda que él, antes de morir, había reído. En ese momento comprende que su hermano muere feliz, puesto que así ella sobreviviría.



En este punto se puede observar la figura del “héroe fracasado”, presente en diversas historias, como ocurre en el contexto clásico con las figuras de Faetón y Acteón, y en la cultura de masas, el caso de Biggs, amigo de Luke Skywalker, quien muere intentando destruir la Estrella de la Muerte, o Cypher, el traidor, que en *The Matrix*<sup>29</sup> entrega a Morfeo.

De un modo similar, Ophelia falla al convertirse en vengadora y acabar con Priscilla, la asesina de su hermano. Sólo hasta su confrontación con Clare parece surgir alguna luz heroica en su espíritu, pero es demasiado tarde. En este punto, el enfrentamiento de Clare con Ophelia se convierte en un enfrentamiento con ella misma, con el “otro yo” que pudo haber sido en caso de que su camino heroico se hubiera degradado o desviado.

Otra cuestión a destacar es que la conversión de humano a yoma es un proceso que hace sentir al que lo protagoniza una sensación parecida a un orgasmo. Y como se explica a lo largo de la trama, es por tal motivo que no hay claymore hombres, pues estos no podían soportar el poder otorgado y sucumbían al placer. Giro radical que contrasta con la mayoría de las historias de héroes, y que señala que la fuerza física, la velocidad, la capacidad de resistencia y la actitud varonil, son desventajas o inconvenientes de los hombres para ser héroes.

---

<sup>29</sup> Kristen Brenna, en su ensayo “*How did Georges Lucas Create Star War*”, hace una excelente comparación entre el trabajo de Joseph Campbell y su estudio de las mitologías y la trama de las sagas *Star War* y *The Matrix*: <http://www.moongadget.com/origins/myth.html>

Así se justifica por qué la heroína perfecta debe ser una mujer, ya que es capaz de controlar mucho más sus deseos sexuales al utilizar su yoki, aunque esto no la exime de convertirse en Kakuseisha, como se menciona anteriormente. Tal conversión no es bien vista por la comunidad; en realidad ésta rechaza a Clare como heroína. Para los humanos ella es un monstruo, un ser diferente, y es acusada de no tener sentimientos, de ser fría y calculadora. En palabras de uno de los personajes: “Ellas son brujas de ojos plateados” (Cap. 1)

Clare, como todas las claymore, tiene la dificultad de adaptarse a la sociedad que protege, por su alejamiento y su misma formación, por sus poderes sobrehumanos y su apariencia. Pero, así como sucedió con Teresa, conoce a alguien que le hará cambiar: un niño huérfano y noble de espíritu, llamado Raki. Raki, así como Sancho Panza para el Quijote o el Dr. Watson para Sherlock Holmes, es un personaje que ayuda a comprender mejor a la protagonista. Tiene curiosidad cuando ve a Clare entrar al pueblo, y la observa de una forma diferente a los demás pobladores: llena de comprensión y de paridad, contraria a una llena de horror e incompreensión. Él la mira como a un ser humano, incluso le llama “*oneesan*” –término japonés que se utiliza para llamar respetuosamente a la hermana mayor o a una mujer joven–, mientras la sigue por todo el pueblo, hablándole y preguntándole con la curiosidad típica de un niño.

Clare salvará más adelante a Raki, cuando advierta que el hermano del chico es en realidad el yoma que devora a los habitantes. Pero, tras hacerlo, el niño queda solo, sin familia, sin amigos, siendo, como Clare, víctima de la incompreensión, pues los habitantes lo expulsan al desierto, por temor a que se convierta en un monstruo como su hermano: una gran injusticia de parte de los aldeanos, pues Raki no es yoma. Clare, en un acto que no es

común en una claymore, lo lleva a otro pueblo, cura sus heridas y paga su estadía en una posada. Esto lleva a que Raki la busque para agradecerle, pero se encuentra en cambio con un yoma camuflado de claymore, que se sorprende y se aprovecha de que una claymore salve a alguien sin pagar.

Al final, sin embargo, Clare derrota al yoma, salva a Raki y, tras recordar en un breve flashback su niñez con Teresa, adopta al niño como su cocinero, lo que es claramente una excusa, visto que las claymore sólo necesitan para vivir un bocado de carne cada dos días, a diferencia de los yomas que necesitan carne humana en cada momento.

El sentimiento de venganza contra los yomas, y en particular contra Kakuseisha Priscilla – la asesina de Teresa–, poco a poco se confunde con el de proteger a Raki. El muchacho actúa en la historia como un catalizador, incluso como motivo de cambio en la vida de Clare, así como ella tiempo atrás lo fue para Teresa. Su deseo de venganza, sin embargo, no desaparece, pues ella seguirá en la búsqueda de quien le arrebatara su primera felicidad.

A Clare, en uno de sus encargos, se le ordena matar a un yoma que devora religiosos en la ciudad de Rabona, al interior mismo de la Catedral. Rabona, capital “religiosa” del universo Claymore, no permite la entrada a seres “no-naturales”, es decir yomas a claymore. Pero las autoridades religiosas se ven en la obligación, extraoficialmente, de acudir a Clare, pues no pueden localizar, ni mucho menos exterminar al enemigo con sus propias fuerzas, pero tampoco pueden reconocer su incapacidad de solucionar el problema ni pedir públicamente ayuda a las claymore. Clare se introduce entonces sigilosamente en la ciudad, disfrazada y haciéndose pasar por la hermana mayor de Raki.

En el combate, Clare salva la vida a dos guardias, ganándose su confianza, y aunque finalmente derrota al yoma, por haber recibido muchas heridas y haber forzado su yoki, Clare siente que está a punto de “despertar”. Clare, en este punto, ruega a Galk, uno de los guardias, que acabe con su vida. Cuando Clare hace esta petición, Raki entra en pánico y le dice abrazándola:

Soy feliz de haber podido viajar contigo, Clare. Mis padres y mis hermanos fueron asesinados, y fui echado de mi aldea. Todos los que quise me fueron arrebatados en un instante. Por eso fui feliz, en el momento que pude viajar a tu lado... El tener a alguien con quien estar fue lo mejor de todo... Clare, tu dijiste que no eras una persona gentil, pero para mí eres la persona más amable que conozco. Por eso... por eso... ¡No quiero estar con nadie más! ¡Sólo quiero estar contigo por siempre! ¡Si tu vas a morir, entonces yo moriré contigo! (Cap. 4)

Estos ruegos hacen que Clare gane fuerzas y se resista a convertirse en kakuseisha. Raki, mientras la abraza, llora de felicidad, mientras que ella y los guardias se quedan sorprendidos de que el “irreversible” proceso de transformación no se complete. En palabras de uno de los guardias: “Ella no se volvió yoma. Eso es todo, ¿no? Al final fue salvada [...] salvada por ese chico” (Cap. 4) La niña Clare, que en un pasado había salvado a Teresa de sí misma, recibe de vuelta el favor de parte de Raki. De nuevo, el componente humano se convierte en el determinante. Y lo que en un principio era sólo búsqueda de venganza, se transforma, a la vez, en un viaje de rescate de la humanidad por parte de la heroína.

### **2.3. Clare, de heroína a divinidad**

Un último aspecto significativo en relación con esta heroína es un guiño religioso. En el universo Claymore existe un dios masculino, llamado Dios de Rabona, pero también dos diosas, llamadas “las diosas gemelas del amor”. A diferencia del dios de Rabona –que tiene su propio culto, con catedrales y una ciudad del mismo nombre –, a estas diosas no parece rendírseles culto alguno. En algún momento, sin embargo, ya hacia el final de la serie, Clare escucha una conversación casual entre dos niños frente a dos estatuas en una plaza: hablan de las diosas gemelas del amor, de nombres Teresa y Clare; rezago de un culto antiguo y casi desconocido.

No es esta una relación fortuita, pues afirma el carácter diferente de la heroína: en un mundo de caos, muerte y destrucción, Teresa, y en especial Clare, se muestran como agentes de cambio, pues su forma de ser, su ternura, comprensión, compasión y sentido de justicia, sobresalen e influyen en los demás. Aunque esto, hasta el momento, no se desarrolle a profundidad, se evidencia el intento de crear una mitología particular. Es decir, cuando esta parte de la historia se desarrolla en la ciudad de Rabona, se advierte una religión incapaz de solucionar el problema de los yomas, contrastando con las fuerza de Clara, adscrita de algún modo a otro sustrato mítico.

Este matiz es bastante significativo en un universo casi despojado de todo sentido religioso. Así, por ejemplo, la ineficacia de una deidad masculina se hace notoria cuando, antes de un combate que decidirá la vida de muchas claymore –entre ellas Clare–, la claymore Miria pronuncia una oración, mirando al cielo: “Si es posible, por favor, permite que todas las guerreras aquí reunidas sobrevivan”. Clare, en ese momento, hace entrada, y Miria continúa: “¡Ah, algo debe andar mal conmigo! Para empezar, no hay ningún dios al que

pueda rezarle”. Así, Clare sólo puede vencer al enemigo, pero pagando un alto precio, ya que muchas de sus compañeras mueren (Cap. 20).

Clare, como agente de cambio –a diferencia de un *deus otiosus*<sup>30</sup>–, influye dentro de La Organización, en la religión, en la sociedad, y también frente a sus camaradas claymore: demuestra fortaleza, pero también fragilidad. Actúa de forma inteligente, pero también demuestra su desconocimiento de mucho de lo que acontece; su gran poder contrasta con la imposibilidad de salvarse a sí misma y su necesidad de otro ser amado para tal efecto.

Su capacidad de controlar lo humano y lo yoma confirman a Clare como un ser especial. Como se menciona antes, la fuente de la energía –el Yoki– tiene mucha relación con conceptos de tradiciones orientales –Chakra y Qi–, esto sumando a su capacidad de controlar dos aspectos del ser –humano/yoma– sugiere que la existencia de la heroína y su “despertar” equilibrado pueden ser un posible ejemplo de la relación entre los conceptos orientales del Yin y el Yang. Es decir, el principio fundamental de las cosas, donde todo se complementa y se contrapone al mismo tiempo: femenino/masculino, oscuridad/luz, calor/frío y en este caso, lo humano y lo monstruoso, lo heroico y lo anti-heroico.

Se mezclan, pues, enemigos monstruosos, una maligna organización, gente temerosa y heroínas de delicado, manifestando una combinación en la cual es difícil saber el resultado. Pero confiando en la humanidad de la heroína –y de su propia complejidad que la muestra

---

<sup>30</sup> Ser Supremo que “no desempeña apenas ningún papel en la vida religiosa. Por lo demás, se saben pocas cosas de él, sus mitos son poco numerosos y, en general, bastante simples. Este Ser Supremo es considerado como el creador del mundo y del hombre, pero abandonó muy pronto sus creaciones y se retiró al Cielo” (Eliade, 1983: 101)

como agente de cambio—, se presenta una luz para el rescate del mundo, de los suyos y de ella misma.

## CAPÍTULO 3

### **KANNAZUKI NO MIKO: HEROÍNAS PREDESTINADAS**

*Kannazuki no Miko* (2004)<sup>31</sup> es una serie que se mueve dentro dos géneros fantásticos del anime: Mechas y Yuri. El primero corresponde a aquellas series en las que aparecen robots. Los animes mechas más conocidos en América Latina son *AstroBoy* (1952-68), *Mazinger Z* (1972-73) y *Neon Genesis Evangelion* (1995). El género Yuri, poco conocido en nuestro contexto, remite a los animes que abarcan historias de amor de contenido lésbico.

El objetivo de este capítulo es caracterizar un ejemplo que resulta metonímico de lo que puede entenderse como la estructura de un camino heroico posmoderno, plagado de contradicciones, dudas, debilidades, errores, de breves sombras y profundas oscuridades espirituales, elementos que en muchos casos engendran y fortalecen al héroe de las narraciones contemporáneas de la cultura de masas global.

Esta serie relata las aventuras de Kurosugawa Himeko, Himemiya Chikane y Ogami Souma, tres estudiantes de secundaria. Las dos primeras son reencarnaciones de las sacerdotisas del Sol y la Luna, que son atacadas de un momento a otro por seres demoníacos llamados Pilares, enviados por el dios del caos Orochi, para continuar un enfrentamiento que se insinúa eterno. Las jóvenes Himeko y Chikane son el objetivo de

---

<sup>31</sup> Es una manga, creado por las mangakas –término que se refiere a los autores de manga– Hitoshi Ota y Terumasa Shichinohe, las cuales juntas conforman el grupo creativo Kaishaku. Este termino en la tradición japonesa nombra la persona que asiste (decapitando) a la persona que realiza el suicidio ritual denominado Seppuku. Se considera una gran responsabilidad y un honor. Fue adaptada al anime bajo la dirección de Tetsuya Yanagisawa, esta serie consta de doce episodios y se transmitió por el canal japonés TNK entre octubre y diciembre del 2004.



esta fuerza maligna, por su pasado y por lo que ellas representan. Ogami Souma es el hijo adoptivo de un sacerdote (posiblemente sintoísta), además de ser amigo de la infancia de Himeko. Este enfrentamiento se complicará aun más, debido al triángulo amoroso que se forma entre estos personajes.

Teniendo presente, a grandes rasgos, este contexto mítico de referencias al *Kojiki*, texto sagrado del Shinto<sup>32</sup>, en este capítulo se ofrece una descripción del mundo que habitan las heroínas definido por una confluencia espacio-temporal entre un presente y un pasado que se superponen y de los rasgos del mal que allí irrumpen; seguidamente se presentan los elementos que caracterizan a estas dos heroína y su relaciones en la trama, y finalmente se vincula la historia con su contexto mítico.

### 3.1. “Un lugar de este mundo”

La historia de *Kannazuki No Miko* transcurre en el tranquilo pueblo de Mahoroba<sup>33</sup>: “Ese lugar, [...] el tiempo pasa lentamente. La gente, la naturaleza, todo... y... muchas cosas buenas, y malas, ocurren una y otra vez. En este lugar, yo, yo...” (Cap.1). Este pueblo se muestra contemporáneo por la estructura de sus edificios, las vestimentas de sus habitantes, las actitudes de los personajes y la tecnología utilizada: automóviles, motocicletas y aparatos diversos como celulares y computadoras.

---

<sup>32</sup> Sintoísmo, Shintoísmo o Shinto (que significa “el camino de los dioses”) es una religión nativa japonesa influenciada por el budismo y taoísmo. Tiene cierto carácter animista, por la cantidad de dioses o *kamis* que se alaban –dos millones o más–, y su fuerte enlace con la naturaleza.

<sup>33</sup> Palabra o concepto descrito en un poema del *Kojiki*, el libro más viejo del Japón, equiparable al concepto occidental de Arcadia, es decir, el lugar feliz.

Podría decirse, en un primer momento, que el pueblo es descrito como monótono, donde no pasa nada interesante –por lo menos para Himeko–. Algunos puntos sobre la caracterización de este espacio pueden servir para descifrar la propuesta de la serie: el contraste de lo moderno con la tradicional, reflejado en los elementos arquitectónicos coetáneos (rascacielos, hospitales, escuelas y complejos deportivos) y antiguos (templos y *dojos*, o lugares donde suele practicarse un arte marcial); jardines que se convierten en sitios de esparcimiento donde se toma el té; las vestimentas y los rituales de diversos oficios; mansiones entre montañas con estilo occidental (ubicadas entre una naturaleza abundante, dominada por la diversidad de colores y la presencia de un sol avasallador). Se trata de un lugar tranquilo, entre montañas y ríos, donde las cosas, malas y buenas, se repiten una y otra vez. Mahoroba es, claramente, la visión arcádica del mundo donde se da la confluencia de Oriente y Occidente.

Más que un carácter “monótono”, sin embargo, lo anterior tiende a presentar un estado del tiempo no lineal, cíclico o repetitivo, que conjuga y destemporaliza presente y pasado: doble sentido en el que se distinguen, por ejemplo, un carácter profético, pero profundamente arraigado en un tiempo mítico.

En este mundo los colores juegan un papel importante. Los amarillos, azules, blancos y púrpuras, con sus diferentes tonalidades, aparecen cuando hay momentos de paz y los personajes se encuentran en actividades fuera de un contexto heroico: jugando tenis, en un parque de diversiones, almorzando o simplemente conversando. Hay que tener en cuenta que cuando pasan estos acontecimientos siempre hay sol y el clima es agradable. Estas tonalidades cambian cuando se encuentra en batalla: el día se oscurece, la lluvia aparece y

con esto los colores negros, azul turquí, rojo y demás colores con tonalidades oscuras. Este cambio en los ambientes y colores tiene como objetivo hacer que las situaciones que acompañan se vean reforzadas, de modo, una pelea o una noticia negativa tendrá un mayor efecto en la noche o en un cuarto con poca iluminación y con un clima lluvioso.

Un ejemplo representativo de esto acontece cuando Ogami Souma, después de una cita con Himeko en un ambiente primaveral, siente que algo malo va a pasarle a ella, y se devuelve a buscarla. En un lapso de tiempo breve encuentra a Himeko violada: ella está con una mirada perdida y mientras Ogami Souma reclama a la victimaria Chikane, el ambiente para ese entonces ha cambiado a lluvioso y oscuro.

En este universo idílico irrumpen las fuerzas del mal. En la trama, la derrota de Orochi, dios del caos que atormenta a las protagonistas, no significa su muerte, puesto que en realidad sólo es sellado. Este dios, poco a poco –desde el mítico enfrentamiento del pasado– va recobrando sus fuerzas, alimentado por los pecados y malos sentimientos de la humanidad, hasta que convoca a diferentes personas alrededor del mundo y los convierte en seres sobrenaturales y con gran poder, llamados los Nueve Pilares u Orochis, que tienen como propósito asesinar a las reencarnaciones de las sacerdotisas.

Estos Pilares son personajes que odian a la humanidad, puesto que todo lo que son, lo que poseen –sus historias–, es producto de acontecimientos negativos de la sociedad, su tecnología y sus creencias. Tsubasa, por ejemplo, es un sociópata, una persona que no tiene ya ningún afecto a las leyes sociales. Víctima de violencia intrafamiliar, puesto que su padre abusaba físicamente de él, soportó dicha situación hasta que éste quiso abusar de su

hermano, Ogami Souma. Tsubasa, para protegerlo, comete parricidio, y su intención al unirse a Orochi es destruir el mundo para realizar uno nuevo, un mejor mundo que el que tuvo con su hermano. Al final del anime se rinde en una pelea pareja frente a Chikane, la sacerdotisa de la Luna, y al hacerlo, le entrega una espada a Souma.

Los demás Pilares no son trabajados con tanta profundidad: se sabe del pasado de cada uno por breves flashback o analepsis de terribles situaciones por las que pasaron. La hermana Miyako encarna a una monja que perdió la fe en Dios luego de ser testigo de las atrocidades de la guerra; Girochi, víctima de la guerra, perdió a un ser querido –posiblemente una madre o hermana–, y está resentido con la sociedad; Corona simboliza la pérdida de ilusiones, ya que quería ser modelo –se le muestra llorando en una cama, semidesnuda, al lado de un posible manager–; Ohta Reiko es la encarnación del fracaso de los sueños: quería ser dibujante de manga; Nekoko es una niña que representa el ser desconocido por la piedad, respeto y falta de ética de la ciencia, pues sufrió varios experimentos científicos durante una guerra.

Estos Pilares utilizan como armas de destrucción robots gigantes, los cuales poseen misiles, rayos láser y una fuerza física superior, características que los hacen tan poderosos que ningún arma humana convencional puede detenerlos.

### **3.2 Himeko y Chikane, heroínas antes de saberlo**

Kurosugawa Himeko y Himemiya Chikane son jóvenes estudiantes de secundaria y las sacerdotisas del Sol y la Luna, respectivamente. Estas dos protagonistas son reencarnaciones de sacerdotisas de un pasado mitológico en el cual fueron las salvadoras de

la humanidad al derrotar al dios del mal, Orochi. Pero, a pesar de ser las salvadoras de la humanidad en un pasado, esto no quiere decir que se acuerden de ello –en realidad, sólo al final recuerdan lo que pasó–, y tampoco quiere decir que sean iguales. Es más, sus diferencias fortalecen la atracción entre ambas –atracción que será determinante para el giro heroico de las protagonistas –.

Kurosugawa Himeko es aparentemente una joven normal, estudiante de secundaria. Inocente y sincera, tiende a levantarse tarde para ir al colegio; no tiene habilidades extraordinarias, o fuera del promedio en ninguna actividad, y manifiesta ser una chica tímida, que duda de sí misma, posiblemente a causa de tener familiares abusivos, pues sus verdaderos padres murieron en un accidente. “Extraño mucho a mi padre y a mi madre”, afirma: “Ogami-kun, Mako-chan, Chikane-chan [se refiere a sus amigos], son todos muy importantes para mí, aunque hago grandes esfuerzos para luchar por ellos, pero... cuando miro a mi alrededor siempre los castigo, como a ti. Chikane-chan, yo sólo soy una molestia para los demás. Después de todo, no debo estar cerca de nadie” (Cap. 8).

Estas palabras de Himeko son una muestra de su personalidad. Ella se deja llevar por los sentimientos y siempre piensa en las personas de su alrededor cuando realiza determinada acción. Si bien, a pesar de sus esfuerzos, Himeko cree que no tiene lo necesario para hacer la diferencia, lo que la convierte en una protagonista indecisa y desconfiada de sus habilidades para llevar a cabo la tarea heroica. Su color característico es el rojo, que es el mismo de la deidad japonesa del Sol (Amaterasu): representa la pasión ardiente y anuncia el despertar de su sexualidad, y desencadenará la pasión en la otra heroína, Chikane, y de Souma, su amigo de la infancia. A su vez este color es asociado a la fuerza y al entusiasmo.

Himemiya Chikane es casi todo lo contrario a Himeko. Es la muchacha más popular de la escuela y posiblemente del pueblo. Tiene conocimientos en diversas áreas, que van desde el virtuosismo al tocar el piano, la etiqueta y la equitación, hasta el manejo del arco y la flecha –es, además, la Presidente del Consejo Estudiantil–. Su personalidad es un poco más fría y distante con los demás (en comparación con su coprotagonista), concentrada más en los códigos que la etiqueta exige: casi no tiene tiempo para ella misma. Esto se debe a que su familia es extraordinariamente rica. La lista de quienes le han declarado su amor comprende tanto mujeres y hombres de gran riqueza y estatus social, siendo todos rechazados sin ningún remordimiento.

Ahora bien, los colores que poseen las vestimentas también hablan de sus cualidades, e incluso defectos. En este caso, Chikane, quien al ser sacerdotisa de la Luna, y representante de la figura mítica Tsukiyomi (divinidad lunar), usa el color morado en su traje tradicional, reforzando la idea de un personaje dentro de una condición de realeza o de una posición económicas y social superiores a los demás. Pero también puede indicar un carácter negativo: este color también se relaciona con el luto y, por consiguiente, la muerte, enfatizando el carácter trágico de la historia. Estas jovencitas, en términos generales, entran, como las demás heroínas, dentro de lo Kawaii, es decir, alguien que “provoca” ser poseída y protegida, por su ser “frágil” e inocente.

A pesar de sus diferencias, Himeko y Chikane se conocen desde hace tiempo, incluso más allá de su vida en el presente de la historia. Tienen encuentros clandestinos en un jardín o *locus amoenus*, cada vez que es hora de almorzar, puesto que para Chikane, al ser tan

popular y verse tan ocupada de tareas, le es imposible estar con Himeko la mayor parte del tiempo.

Una de las constantes de estas dos protagonistas, más allá de sus diferencias más evidentes, es que las dos sienten algo muy profundo la una hacia la otra. Una cuestión que en la mayor parte de las serie no pueden explicar con palabras ni con acciones, como si estuviera en el fondo de sus almas esperando a ser revelado –esto se explicará al final de la serie–. En el capítulo cinco se observa un claro ejemplo de esta tensión: después de que en una lucha Himeko resulte herida y permanezca recuperándose en la mansión de Chikane, la anfitriona piensa para sí misma: “Deseaba que esto pasara. Para que ella venga a mis brazos. Ahora que Himeko lloró sentí un alivio en mi corazón. Himeko, ¿yo que soy para ti?”(Cap. 6).

Ésta es claramente una actitud egoísta de parte de ella, quien afanadamente quiere estar todo el tiempo posible a lado de Himeko, incluso si la causa es fuente de dolor para su compañera y para ella misma. Pero también muestra un desespero de Chikane en torno a la compañía de Himeko, que es sugerido, muchas veces insinuado en la mirada o en comportamientos y comentarios que, normalmente, no haría por otra persona. En el segundo capítulo, por ejemplo, Chikane invita a vivir a Himeko a su mansión, o en otro, cocina junto a ella, algo que sorprende a sus empleadas de servicios, puesto que jamás lo había hecho.

El “primer momento” en que se encuentran las dos heroínas ocurre en el jardín donde Chikane acostumbra a almorzar, pues Himeko, sin saber, entra al lugar secreto con un perrito perdido, teniendo una serie de aventuras y charlas antes de entregarlo a su dueña. A

partir de ahí, Chikane manifiesta alegría por la compañía de Himeko, sin importarle nada su condición social, sino su pureza, inocencia y espontaneidad.

“*Kannazuki no Miko*” traduce “sacerdotisas del mes sin dios”, puesto que la serie acontece el mes de octubre, mes en el cual, para el sintoísmo, los dioses no están en el mundo. En este contexto, la historia retrata cómo tres personajes: Kurusugawa Himeko, Himemiya Chikane y Ogami Souma, se ven inmiscuidos en un conflicto de épicas proporciones. Los tres personajes son entes que están llamados a participar en una guerra que tiene sus inicios desde tiempos míticos.

La trama de *Kannazuki no Miko* se remonta miles de años en el pasado, cuando las Sacerdotisas del Sol y de la Luna se enfrentaron al dios del caos, Orochi. Este dios quería destruir el mundo para crear un nuevo orden, pero las sacerdotisas lo impidieron invocando al dios espadachín Ame No Murakumo, un robot poderoso que podría combatir contra Orochi. La guerra la ganaron las sacerdotisas, pero a un alto precio: la aniquilación de la humanidad.

Los dioses contemplaron resucitarla sólo si una moría a manos de la otra. La sacerdotisa del Sol, Himeko, acepta entonces el sacrificio y muere a manos de Chikane quien, en el presente –al recordar estos acontecimientos– se prometerá jamás volver a hacerlo. Así la humanidad puede ser creada de nuevo, por la sangre derramada de la heroína.

Al ser reencarnaciones de heroínas del pasado, Himeko y Chikane tienen una responsabilidad gigantesca: están destinadas a ser salvadoras de la humanidad nuevamente.



Ahora, esto no quiere decir que acepten ciegamente los mandatos divinos, pues la tensión principal se centra en la revelación del destino manifiesto de la heroína Chikane y la aceptación de éste por parte de Himeko.

Estas dos heroínas viven sus vidas de forma común y corriente, sin saber nada de su pasado, hasta que la hermana Miyaco ataca, desatando el caos en el pueblo. Nada, ningún arma humana puede contra los enviados de Orochi, los Pilares. Sólo Ogami Souma, un Pilar que por amor a Himeko se resiste a su destino como servidor de Orochi, es capaz de enfrentarlo para poder defenderla. Para esto Ogami obtiene ayuda del poder de Himeko, que irradia de una cicatriz con forma de sol que aparece en su pecho cuando el orochi hace su primer ataque.

Estas batallas van una tras otra, y en cada una Ogami es el campeón de Himeko, aquel que puede defenderla. Esto afecta poco a poco a Chikane, quien quiere ser todo para Himeko, incluso su heroína, pero se descubre incapaz de serlo por el poco poder que en un principio posee. Tal situación hace que Chikane se desespere en ser el centro de Himeko, desconcentrándola en su tarea de heroína. Esto es aprovechado por la hermana Miyaco, quien la induce a convertirse en un sirviente de Orochi, pues así no tendría que repetir la historia de sacrificar al único ser que ama.

Chikane acepta y obtiene un gran poder. Es decir, en este punto su fuerza parece obtenida de lo negativo, de los malos sentimientos y de las intenciones malignas de Orochi. En este sentido, se puede decir que se convierte en la figura del “falso héroe” o “héroe fracasado”, entregándose a sus propios deseos y rechazando un destino impuesto antes de nacer: el de

ser la heroína de la humanidad. Sus acciones, de ahí en adelante, parecerán contradictorias y hasta deplorables: abandona todo lo que era y lo que hacía: deja el Consejo Estudiantil, su hogar, y maltrata a sus seres queridos: viola a Himeko y casi asesina a Souma.

Esto contrasta con la actitud de Himeko que incluso, después de ser violada, guarda un inmenso amor a Chikane, queriendo salvarla todavía. Ahora, para hacerlo, necesita entrenar el ritual que despierte a Ame No Murakumo y así derrotar a Orochi. Esto le resultará difícil, pues idealmente se necesita de las dos sacerdotisas para hacerlo. Pero Himeko, demostrando una increíble fortaleza, logra despertar al dios espadachín.

En el clímax de la historia, después de despertar al robot Murakumo, Souma y Himeko se embarcan en la pelea final contra Orochi, encontrándose primero con Chikane. El combate se lleva a cabo en la Luna –donde hay un antiguo templo–, y Souma queda fuera de combate, lo cual abre espacio para que se enfrenten las dos heroínas.

Himeko y Chikane tienen un combate con espadas –símbolo de poder y justicia–, y Chikane expresa su odio a la humanidad: “Todo lo que deseo eres tú. Una noche interminable solas tú y yo. Pero aún el mundo está lleno de basura. Lleno de personas molestas que interfieran entre nosotras. Por eso los elimino. A todos” (Cap. 11). Himeko, al escuchar esto, la increpa:

Chikane-chan si esto es lo que quieres, déjame ayudarte. Pero al mirarte así, Chikane-chan, mi corazón se apena. Es muy doloroso. ¿Por qué me siento de esa manera? Es porque estás mintiendo. Es porque lastimas a los que quieres. Chikane-chan, tú no lo harías, Chikane-chan, tú no eres así. Lo que haces no está bien. Si no

puedes perdonarme, lo aceptaré. Puedes hacer lo que quieras. Estoy... estoy segura de que soy la culpable. Pero Chikane-chan, preferiría morir si sigues así (Cap. 11).

Estas palabras no tienen el efecto esperado, y la lucha continúa, hasta que Himeko hiere a Chikane, ganando la batalla. Es entonces cuando se descubre el secreto de Chikane: la verdadera razón por la cual toma el papel de antagonista. Chikane ha decidido convertirse en aliada de Orochi después de recordar que, en su vida pasada, la había matado y no quiere volver a hacerlo. Decide, pues, convertirse en verdugo para que Himeko la odie, y la derrote, liberándole de la culpa:

[...] ese remordimiento lo tengo en lo más profundo de mi memoria. Incluso si pudiera haberlo olvidado, el dolor de aquello siempre estará conmigo... esa fue la razón por la cual Ame no Murakumo no revivió. No importaba cuanto lo deseáramos, yo, quien había matado a Himeko, odiaba a Ame no Murakumo en algún lugar de mi interior (Cap. 12).

Aunque no recordara el dolor, Chikane sentía como éste hacía de su vida una existencia pesada, muy a pesar de su belleza, inteligencia y riqueza. La confesión de Chikane, el hecho de decirle que siempre ha estado a su lado, de que ha deseado que sea su enemiga para que pueda ser la heroína, para que triunfe y viva, convierte a Chikane de héroe caído en antiheroína, es decir, una heroína que cumple sus objetivos con métodos cuestionables<sup>34</sup>.

Tras la derrota de Chikane, las dos se confiesan enamoradas, justificando sus acciones heroicas en pro de la otra: a la pregunta de Himeko de si es mentira también que no la

---

<sup>34</sup> Cabe anotar que la definición de antihéroe es un tanto problemática, y se mezcla muchas veces con la de héroe. Pues el héroe, al querer cambiar el mundo, puede ver sus acciones cuestionadas, lo que le equipara, en ciertos contextos, con la figura del antihéroe. La diferencia radicaría en los niveles de cuestionamiento éticos que se ciernen sobre el antihéroe, resultando así más “reprochable” la actitud de Chikane que la de Himeko.

amaba, Chikane le dice que eso sí era cierto, que su amor no era una mentira, pero que es “diferente”, pues ella significaba todo, era su “princesa real”: “La luna es capaz de brillar porque el sol siempre está a su lado” (Cap. 12). No le había confesado su amor –continúa– porque pensaba que no lo aceptaría tras haberle mentido y lastimado, pero Himeko le asegura que también la ama, y se besan, confirmando el amor mutuo que se tienen.

Este amor es el que finalmente convierte a Ame no Murakumo en un robot mucho más poderoso que su primera versión: ahora tiene la fuerza de las dos sacerdotisas y mayor capacidad para destruir a Yamata no Orochi. Las sacerdotisas, no obstante, pudiendo dar la estocada final, no lo hacen, pues dejan la tarea a Souma –a petición suya–, para que así pudieran tener un tiempo libre de angustias.

Durante este encuentro feliz (aunque breve, o tal vez por lo mismo), Himeko y Chikane reflexionan sobre su destino cruel, puesto que están condenadas después de la batalla a ser separadas y a olvidar todo lo que han vivido juntas, tal como sucedió en el pasado y como posiblemente ocurrirá en el futuro. En este sentido, la despedida es muy dolorosa para ambas. Chikane debe ser ahora la sacrificada, pues el destino impuesto por los dioses invisibles determina que sea así. Himeko, no obstante, afirma que “aunque espere una eternidad, aunque sea mi destino, no perderé incluso ante el mismo Dios”. Himeko no perderá ese bello sentimiento hacia ella, aunque no lo recuerde.

Al final, efectivamente se cumple el destino. Chikane y todo el conflicto entre las sacerdotisas, y Orochi y sus Pilares, se olvida. La vida transcurre normalmente en el pueblo de Mohoraba: la paz reina finalmente, e incluso los que fueron una vez Pilares dejan de

vivir como seres desdichados, mostrándoseles en facetas comunes y corrientes, felices también. Y efectivamente, en la última parte del anime, Himeko se encuentra con Chikane, cumpliéndose así la promesa de la sacerdotisa solar.

### 3.3. Tránsito mítico

La trama de *Kannazuki no Miko* juega, como es costumbre en gran parte de los mangas y animes japoneses, con una mitología vernácula<sup>35</sup>. Esto es notable cuando se refieren a figuras como Ame No Murakumo, Orochi, Mohoraba, Amaterasu, Tsukuyomi –aunque estas dos últimas no se mencionen están implícitas en las referencias al Sol y a la Luna, que remiten a historias del Sintoísmo–.

La historia original del derrocamiento de Orochi transcurre en un tiempo mítico. Susanoo, dios de las tempestades y hermano de la diosa del Sol, Amaterasu, e hijo del primer varón, Izanagi, fue expulsado de su lugar sagrado cuando quiso usurpar el cetro del poder de su hermana solar, lo que le llevó a vagar por la tierra. Recorriendo muchos lugares, llega a la casa de una pareja que estaba siendo acosada por un temible dragón de ocho colas, llamado Orochi, el cual ya había devorado a casi todas las hijas de la infeliz pareja. Susanoo promete entonces que acabará con Orochi, siempre y cuando le sea entregada en matrimonio la última hija de la pareja. Por medio de engaños, Susanoo derrota al dragón Orochi, y en la cuarta cola encuentra la legendaria espada Kusanagi, conocida también con el nombre de Ame No Murakumo. Esta espada se la entrega a Amaterasu como ofrenda y expiación, y le sean así devueltos los honores correspondientes, a lo que la diosa accede.

---

<sup>35</sup> El resumen de estos relatos míticos se hizo a partir del libro *Mitologías y leyendas Asiáticas* de Flancesc Ll. Cardona, editorial Olimpo, y el texto en red *La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en el Kojiki*, de Cora Requema Hidalgo.

En cuanto a Tsukuyomi, dios de la Luna y de la Noche, pelea con Amaterasu, pues en un banquete celestial mata deliberadamente a Uke Mochi, diosa de la Comida. Esto trae como consecuencia la separación de los hermanos y la división de su reinado celeste en Día y Noche (esta muerte es creadora, pues gracias a ella los seres humanos obtienen “los cinco cereales”, entre ellos el arroz)<sup>36</sup>.

*Kannazuki no Miko* no es una adaptación exacta del mito de Susanoo, Amaterasu, Tsukuyomi y Orochi, pero es posible identificar correspondencias: Orochi como ser malvado que representa el Caos; la separación de los dioses; la clara identificación del Sol y la Luna; la intervención divina como agente salvador y civilizador; la espada Kusanagi; y la reconciliación con la diosa Amaterasu.

Hasta ahora, en lo descrito anteriormente, se ha tratado el espacio y tiempo como configuradores del sentido del anime; de los colores y demás características de la heroína que hablan de su camino, acciones y pensamientos. En esta exploración se notó la dificultad de la empresa heroica, a razón de un destino cruel que obliga a lastimar a los seres queridos, y de personalidades que no aceptan dicho destino por considerarlos injusto –por lo menos por un breve instante–. Pero el “llamado del héroe” es atendido, y a pesar de la dificultad de la empresa y la seducción del mal, por un momento, las sacerdotisas hacen lo correcto y se enfrentan contra Orochi y todo lo que éste representa: el fracaso moderno.

---

<sup>36</sup> Otra variable del mito relata que fue Susanoo el dios que mata a Uke Mochi.

El mal, sin embargo, no se acaba: regresará tarde o temprano, puesto que hace parte del mundo, y una vez más las heroínas, representantes de lo mejor y a veces lo peor de los seres humanos, atenderán el llamado, aun al costo de su felicidad. Ellas entienden que los finales “y vivieron por siempre felices”, arcadias a futuro, son simplemente ilusiones.

## CAPÍTULO 4

### LA HEROÍNA POSMODERNA ORIENTAL FRENTE AL PARADIGMA TRADICIONAL DEL HÉROE

Este capítulo presenta el análisis de los gestos y acciones heroicas y anti heroicas que hacen de Clare y las sacerdotisas del Sol y la Luna, Himeko y Chikane, heroínas conflictivas y contradictorias, explorando así mismo las conexiones de estas heroínas con otros personajes del anime y la literatura. Varios puntos pueden considerarse significativos del carácter heroico de estos tres personajes. Un primer elemento a considerar es la ineficacia de un héroe masculino: sólo heroínas como Clare, o las claymore, pueden salvar el mundo.

Esto, por supuesto, no ocurre al azar: en *Claymore* corresponde a una razón biológica y – por qué no– cultural. El proceso de utilizar el poder yoma incita el despertar de instintos sexuales –y probablemente animales–; proceso que si no se controla conlleva a la transformación en Kakuseisha. Los claymore hombres, en este sentido, no podrían ser los protagonistas, ya que sus instintos hacen que su parte humana ceda ante su parte yoma con mucha más facilidad<sup>37</sup>.

En este caso la serie supone una mayor resistencia del género femenino ante el placer sexual, y de ahí el éxito de las claymore como guerreras. Los hombres no pueden ser los héroes, simple y llanamente por su incapacidad de contenerse sexualmente. En *Kannazuki no Miko*, por su parte, las heroínas son las que pueden salvar el mundo. Sólo ellas, por su

---

<sup>37</sup> Hay que tener en cuenta que la presión y el placer son más fuertes de lo normal debido a que la parte yoma, al parecer, es introducida o fusionada en el órgano sexual de la guerrera.



destino –porque los dioses lo han predestinado–, son capaces de derrotar el mal, mientras que los demás son solamente espectadores.

El honor, históricamente ligado al carácter heroico masculino, no es un requisito. En *Claymore* sólo lo económico impera: los valores del caballero cortesano, al servicio de un rey o señor feudal, o los deberes de un soldado con respecto un gran general o nación, no existen. Es más, estas figuras políticas –o alguna parecida que detente autoridad– son invisibles. El servicio heroico prestado por Clare sólo puede realizarse si se paga la cantidad de dinero acordada, pues sin ella no hay trato. Esto hace de Clare una heroína mercenaria, sin un aparente código de honor –también es el caso de Teresa: no le importa, en su propia constitución heroica, lo que hagan con su cuerpo, ni siquiera una violación (Cf. *supra*, Cap. 1, 1.6, p. 31) –, y sin un mayor interés a salvar al prójimo, si no es por una orden de La Organización.

En un mundo sin autoridad, sistema o figura de orden, el acto heroico deja de ser altruista y se convierte en una mercancía para los que puedan pagar. No obstante, con Chikane, sacerdotisa lunar, el acto heroico no se considera ni siquiera como mercancía; sencillamente no se desea realizar. El comportamiento heroico, más que un honor o servicio, se convierte en carga para el héroe, una carga pesada, y a veces dolorosa. Esta negación al valor heroico es lo que Campbell llamaría “resistencia al llamado o a la aventura”, tal como ocurre con el profeta judío Samuel, quien no atiende adecuadamente el llamado de Dios (Cf. *1 Sam.*, III, v.1-10), o con Luke Skywalker, que en un principio no atiende al llamado de la princesa Leia.

El hecho de poseer habilidades sobrehumanas convierte a Clare en un ser que no inspira confianza o sensación de paridad, mucho menos de admiración: no se le ve como a un héroe, y por consiguiente no despierta empatía, ni mucho menos una identificación. Tiene, además, un entrenamiento que le aleja de las personas corrientes; es mercenaria y no realiza acto heroico alguno si no se le ordena; tiene una vida errante (las misiones varían de lugar, lo que imposibilita la permanencia en un lugar específico por un tiempo prolongado, así como el estrecho contacto con otros). En lo que respecta a las sacerdotisas de Sol y la Luna, tampoco parecen encajar en la sociedad que intentan salvar. Himeko es molestada por sus compañeras de clases, todas celosas por la preferencia que Chikane le profesa, y Chikane, a su vez, se siente incomprendida en su dolor, a pesar de la fortuna y la popularidad.

Todo ello sugiere que la no identificación, ya sea por miedo, celos o incomprensión, provoca la apatía de la heroína. Habría que sumar, además, una posible ineficacia de su existencia: el héroe vive para cambiar un orden, o restablecerlo, pero siempre porque se necesita que lo haga, es decir, su existencia es imprescindible para un propósito determinado. En *Claymore*, por ejemplo, la existencia de la heroína implica la de los yomas. La creación de las claymore por parte de La Organización –como se ha dicho anteriormente– es causante de la aparición de los enemigos más poderosos, algunos Kakuseisha y todos los Abismales, lo que sugiere que la existencia de estas guerreras y los yomas tiene una misma procedencia. Si esto es así, en realidad el surgimiento de estas guerreras, y en especial de Clare, no sería el resultado de un llamamiento al rescate, sino más bien las dos caras de la misma moneda.

La resurrección de Orochi en *Kannazuki no Miko*, así mismo, puede muy bien indicar no sólo la ineficacia de héroe, sino también la imposibilidad de acabar con el Mal. Orochi se debe y se ve representado en los denominados Pilares que encarnan la crisis de la familia como institución, la ineficacia de la religión (cristiana), la proliferación de la guerra, la superficialidad mediática, el fracaso laboral (que, paradójicamente, puede considerarse una crítica a la industria del manga/anime) y la falta de ética y piedad de la ciencia que, a costa de nuevas creaciones tecnológicas, pasa por alto la salud y la vida familiar.

Una lectura del camino de las sacerdotisas como heroínas podría ser la de un llamado a la religiosidad sintoísta, es decir, una respuesta conservadora –en un producto postmoderno– a los fracasos de la modernidad. Así, el sometimiento de las heroínas a las leyes de los dioses con la misión de combatir el mal sería una réplica a la crisis de la sociedad<sup>38</sup>. Se puede ver cómo Himeko y Chikane guardan resonancias con las figuras de los dioses sintoístas Amaterasu y Tsukuyomi, y con la historia de Susanoo y Orochi. Estas figuras míticas, no obstante, son re-escritas de acuerdo a un contexto moderno. Es decir, las heroínas se enfrentan a Orochi, un ser mítico, pero que representa ahora factores negativos de la modernidad o de su fracaso.

Toda época posee su Orochi, sus demonios. De este modo se devela una peculiar visión de mundo: durante periodos violentos de la sociedad pueden nacer descendientes de la

---

<sup>38</sup> Esto dialoga con lo que ya se expuso anteriormente acerca de una “generación perdedora” –en la cual se contarían creadores de manga y anime– posterior a la Segunda Guerra Mundial, y en la que incluso algunos pregonaban la vuelta a los valores tradicionales y la lealtad al Emperador, buscando el renacimiento del pueblo japonés. Un caso emblemático es el de Yukio Mishima, célebre escritor japonés, quien afirmaba que la sociedad japonesa estaba sumida en una decadencia moral y espiritual, y tras eso intentó dar un golpe de estado para restituir el poder al Emperador. Al no ser escuchado por los soldados, tomó la decisión de cometer el suicidio ritual Seppuku (esta anécdota es curiosa si se tiene en cuenta que el manga/anime *Kannazuki no Miko* aborda con sus Pilares la decadencia moderna/occidental, y, por otra parte, que el grupo de creadores de esta historia tenga como nombre artístico *Kaishaku*, es decir, los que asisten al Seppuku).

serpiente maligna, ya que por cada evento que transcurre en el mundo los futuros Pilares terminan inevitablemente siendo víctimas o victimarios creados por la misma sociedad, y en este sentido ahora a Himeko y Chikane corresponde derrotarlos. Esto confirmaría el carácter cíclico del las heroínas, pues una y otra vez tendrán que derrotar el mal. Es decir, se puede hablar de otra forma de crítica frente a la linealidad del progreso indefinido, de arcadía hacia el futuro, el “vivieron por siempre felices”.

Podría decirse entonces que los valores de las heroínas, tanto en *Claymore* como en *Kannazuki no Miko*, parecieran escapar del contexto heroico, imposibilitándolo. Deben tenerse en cuenta, sin embargo, algunas consideraciones. El uso de la espada, por ejemplo. Clare utiliza la espada como arma que desenvaina no desde el cinto, sino desde su espalda. El desenvainar la espada desde la espalda sugiere que es un arma que pesa más de lo normal –su extensión es extraordinariamente grande– y demuestra su gran nivel de fuerza. Este instrumento de batalla funciona como continuación o prolongación del cuerpo de la heroína, y a su vez ramificación de su belleza y poder. El acabado de la espada, además, simboliza la gloria y nobleza de las guerreras, como lo menciona Jean-Pierre Vernant:

El equipo del guerrero, con las armas prestigiosas que hablan de la carrera, hazañas y valor personal del combatiente prolonga directamente el cuerpo del héroe, se adhiere a él, se emparenta con él, se integra con su figura singular como cualquier otro rasgo de su libro de armas corporal (Vernant, 1999, p. 30)

Deben recordarse también otras significaciones con las que cuenta la espada. Es de citar la historia de Themis, hija de Urano (El cielo) y Gea (La tierra). Como oráculo que servía a los mortales para comunicar las profecías sólo conocidas por los dioses –puente que

comunicaba la justicia divina a los mortales— fue representada por el pintor alemán del XVII, Lucas Cranach, con una balanza y una espada. Esta diosa serviría, posteriormente, para la representación de la Justicia contemporánea, es decir, se muestra la espada como símbolo de justicia. Simbólicamente, además, la espada denota poder.

Muchos héroes poseerán espadas y estas tendrán incluso nombres, que a la vez afianzarán sus mitos: *Excalibur*, del rey Arturo; *Durendal*, de Rolando; *Joyeuse*, de Carlomagno; *Kusanagi*, de Susano, etc. No sólo se trata, por supuesto, del poder que representa la espada, sino del poder usado para una causa: la justicia, y la autoridad del que la posee para aplicarla, afianzando así el estatuto de los héroes, y en este caso de Clare (a pesar de que en un principio lo haga únicamente si se lo ordenan) como un ser que tiene una responsabilidad sobrehumana, especial, o por lo menos diferente en relación con los demás<sup>39</sup>.

Los mechas también se incluyen dentro de esta función. Japón es potencia mundial en tecnología robótica, y ésta se halla presente tanto en la industria como en la cultura popular. En *Kannazuki no Miko* puede ser usada como arma para el bien o para el mal, tomando el carácter de quien se sirva de ella —esto vale para cualquier otra arma, incluyendo la espada—. Es así como el arma principal para la derrota de Orochi es el robot llamado Ame no Murakumo, otro nombre con que es conocida la mitológica espada japonesa de la diosa Amaterasu, *Kusanagi*.

---

<sup>39</sup> En los mitos americanos será el arco y la flecha los símbolos de la autoridad del héroe y de su poder divino para impartir la justicia. Para las culturas indígenas el arco y la flecha son armas de gran importancia puesto que ayudan a los pueblos a cazar y a defenderse del enemigo.

Siguiendo con la descripción del carácter heroico, se puede observar que, antes de tomar el camino del héroe, los primeros pasos de Clare y las sacerdotisas eran los de seres débiles en mundos adversos. A pesar de sus limitaciones, sin embargo, logran una fortaleza superior a la de los demás. Cuando Clare se convierte en claymore, es la guerrera más débil de todas, hasta que poco a poco, por las pruebas que pasa (como el alejamiento de la sociedad y de La Organización para irse a entrenar con Irene, o su encuentro con la heroína caída, Ophelia, y más tarde con Raki), se convierte finalmente en una heroína fuerte. Himeko, en este mismo sentido, lleva sus habilidades al límite para, contra todo pronóstico, derrotar a Orochi. Esto confirma una de las constantes universales en las historias sobre héroes: aquel que en un principio es el más débil y subestimado, sorprende en el transcurso de la historia.

No sólo basta entonces superar las limitaciones, sino que importa en mayor medida su motivación, rebelándose contra lo establecido. Clare poco a poco se da cuenta que La Organización es causante del sufrimiento de las claymore y del surgimiento de muchos Kakuseisha y de Los Abismales. Se entera de los intentos de asesinato que La Organización lleva a cabo contra ella y en contra de algunas de sus compañeras: como cuando es enviada junto a otras claymore a enfrentarse a un Kakuseisha, enterándose de que no son las primeras que han sido enviadas (sugiriendo una suerte de pacto entre La Organización y ciertos yomas para controlar a las claymore que fueran “problemáticas”). En este punto la heroína se rebela contra la institución establecida. Es decir, no sólo se vuelve más poderosa, sino que también crece su perspectiva de la realidad que le rodea, intentando construir una propia.

La afirmación de Himeko, por su parte, de no olvidar a Chikane, enfrentándose incluso al mismo Dios, se desplaza a un territorio más herético. Además, sumado a la forma que toma este amor –uno que rompe barreras sociales y culturales, pues se trata del amor lésbico (cuestión, por lo demás, nada nueva, ya que ha sido abordada por otros manga/animes) –, se plantean dos planos en los que se rebela la heroína: en el social y el religioso.

Ahora bien, en *Claymore* ocurrirá un fenómeno bastante interesante. Ya se sabe que cuando una claymore abusa de su poder puede convertirse en Kakuseisha, lo que se denomina “despertar”, pero hay una especie de equilibrio que puede hacer que una claymore “despierte” sin necesidad de convertirse en una Kakuseisha monstruosa y devoradora de personas. Una claymore puede convertirse así en un ser poderoso, sin perder su humanidad; situación esta que preocupa a La Organización y le lleva a tomar medidas drásticas, y este “despertar” se dará en Clara y algunas de sus compañeras.

Este dominio de un “yo” interior, del autocontrol de una fuerza monstruosa, en el caso de Clare, se manifiesta de una forma similar en los caminos heroicos de Himeko y Chikane. Estos son diferentes, indudablemente, pero ambas heroínas comparten un principio y un final común. Himeko luchará contra los demonios “externos”, tratando de encontrar un significado a su existencia y, a la vez, no lastimar a sus seres queridos y intentando ser aceptada por los demás –todo esto muy a pesar de sus pocas cualidades, especialmente las bélicas–; mientras que Chikane, siendo talentosa en muchas aéreas del conocimiento, del arte y la guerra, tendrá una lucha mucho más “interna”, ya que se unirá a su enemigo Orochi, abandonando a Chikane, aquella que más quiere, para protegerla.

Esto deja claro el carácter especial de la heroína, pues es capaz de controlar ambos mundos: su humanidad y la capacidad de ser poderosa. Campbell (1997) explica este estado del héroe como *maestro de dos mundos*. En el caso específico de Clare, ésta controlaría tanto el poder humano como el monstruoso (yoma), tanto lo externo como lo interno, convirtiéndose en agente de cambio. A lo largo de la serie, Clare no sólo transforma su modo de ver la realidad, sino que también influye en la forma de ver de las demás claymore, como Miria, Helen, Deneve y Ophellia, entre otras. Esta característica es fundamental en la construcción de un héroe, puesto que, cada vez que el orden actual devenga en “incorrección” o caos, debe ser él quien restablezca un viejo orden o imponga uno nuevo. La heroína se convierte así en un agente de transformación: su contacto con diversas claymore, e incluso con los Abismales, provocará nuevas sensaciones, formas de pensar y de actuar.

El cambio de Clare se manifiesta en la preocupación de algo más que su seguridad. Dejará de rescatar sólo porque se lo ordenen, se preocupará por los demás –en especial por Raki y sus compañeras claymore–, exponiendo varias veces su vida para salvar a quienes le importan. Pasa cuando se separa de Raki para salvarle, muy a pesar de que el niño le ruega su compañía, incluso si eso le cuesta su vida, a lo que Clare le contesta: “No vuelvas a decir cosas como esa [...] Te lo prometo. Yo no moriré. Sobreviviré y nos volveremos a ver [...] tienes que vivir hasta entonces” (Cap. 12).

Chikane asume una actitud parecida, al jugar el rol de verdugo contra Himeko; sin embargo termina haciendo una gesta heroica: sacrificarse por el amor para que así la sacerdotisa del Sol no muera de nuevo. En este punto se observa un giro radical de la heroína, que pasa de



ser una mercenaria o un ser apático, a realizar acciones altruistas, demostrando la sensibilidad de alguien que tal vez lo único que quería era ser reconocida por los demás.

Podría decirse, a modo de cierre, que la mayoría de los “superhombres”, representados en gran cantidad de héroes occidentales –todopoderosos, imbatibles y seguros de sí mismos– dan paso a una nueva feminidad heroica en Clare y las sacerdotisas del Sol y la Luna, trasgrediendo los estereotipos de lo exclusivamente frágil, *kawaii*, dando paso a una visión mucho más compleja de lo humano y el fenómeno heroico, y que el giro de estas animaciones postmodernas rescata.

Se trata, pues, de un dualismo heroico en el que la fragilidad la hace fuerte y su fuerza la hace frágil; pelea y necesita ser defendida; salva y debe ser salvada; odia, porque quiere ser amada, y es verdugo, porque es víctima. Este dualismo muestra la gran carga que debe soportar la heroína para salvar el mundo, y en especial a sí misma: contradicciones que se juntan para abrirle el camino a la heroína posmoderna.

## CONSIDERACIONES FINALES

Este trabajo ha pretendido comprender, desde un acercamiento a las estructuras heroicas, la construcción de la figura heroica femenina en los animes *Claymore* y *Kannazuki no Miko*, buscando una posible forma de abordar la pregunta: ¿cómo ocurre el fenómeno heroico en un mundo contemporáneo marcado por la crisis de los valores, el desencanto y la ausencia de sentidos?

Para ello fue fundamental rastrear, en un primer momento, los significados de lo heroico en diferentes contextos socio-temporales. De ahí que se describiera, desde diversos autores fundamentales (Propp, Rank, Campbell, Jaeger y Curtius, entre otros), el tema de lo heroico, sus caminos, sus valores y su significado en dichos contextos. Esto llevó a concluir que, muy a pesar de las diferencias culturales, los héroes y sus historias manifiestan elementos parecidos y diferentes, tan cambiantes y repetitivos a la vez.

A la temática heroica se adicionó, por otra parte, su representación en la cultura de masas, específicamente en los mangas/animes –fuerza narradora contemporánea que posee una tensión entre una modernidad conflictiva y una tradición milenaria, entre Oriente y Occidente–. Representaciones que los definen por sí solos (a los mangas/animes) como objetos de estudio estéticos interesantes.

Se demostró que estos medios contemporáneos se abren paso como un producto posmoderno receptor, transmisor y creador de valores: valores que se enfocan en una crítica

a la promesa del bien presente y futuro, reflejándose en un héroe que por sí sólo no puede salvar al mundo, ni siquiera así mismo, y si lo hace, no será por siempre.

Específicamente, para dibujar la construcción de la figura heroica femenina en *Claymore* y *Kannazuki no Miko*, se mostró a la heroína posmoderna oriental –en sus elementos *Kawaii*, en su fortaleza y su creación de nuevos sentidos– como un ser complejo y contradictorio: complejidad y contradicción que, en sus múltiples posibilidades, es una de las claves para la comprensión, y a la vez salvación, de ella mismo y de su universo.

En este sentido, se observó en un tercer momento que las heroínas de los animes tratados (Clare, Himeko y Chikane) se mostraron débiles y fuertes en esa debilidad; inseguras de su camino heroico, pero dispuestas a seguirlo; predestinadas por fuerzas mayores que ellas, pero que asumían bajo su propio criterio; como potencias creadoras de sentido; subversivas del orden, ya sea político, religioso, social, cultural y hasta biológico. Contrastes estos que las convierten en agentes de cambio, en cuestionadoras de lo establecido, luchadoras por lo que consideran correcto y creadoras de nuevas perspectivas. Todo esto, por supuesto, sin renunciar a sus necesidades como seres humanas, opacando al héroe varonil, que por su exceso de “masculinidad” sucumbe ante lo negativo del ser.

Todo ello abre un sin fin de opciones al estudio de lo heroico, no sólo limitado a las consideradas artes tradicionales, sino también ampliándose en la diversidad de otros medios narrativos, permitiendo identificar patrones, estructuras, valores, sentidos viejos y nuevos

dentro del abanico de opciones que dialoga más con los fenómenos que conlleva la globalización (de ideas, filosofías, modos de ver el mundo, técnicas, etc.).

Estudiar lo heroico y sus modelos permite así cierta liberación y felicidad. De ahí que se proyecte una lucha, un deseo íntimo de lo humano en historias que propongan valores, muestras de que aun muriendo, incluso perdiendo la guerra contra todo lo negativo del ser y del mundo, la lucha en sí es la misma victoria sobre una condición mortal. Esto es lo que desde siempre ha promovido el arte y es mucho de lo que se nutre la denominada narrativa de masas. Y es en una pasión a medio camino entre estos dos lugares en la que se sitúa esta exploración.

## BIBLIOGRAFIA

### Referencias citadas

Aristóteles. (2000). *Retórica*. Madrid: Alianza.

Bauzá, Hugo (1998). El mito del héroe, morfología y semántica de la figura heroica.

Argentina: Fondo de cultura económica.

Bechtel, Guy. (2008). *Las cuatro mujeres de Dios*. Madrid: Ediciones B.

Brenna, K. (2006). *How did Georges Lucas Create Star Wars. A far Cry From The Official Site, Star wars Origins*. Citado de: <http://www.moongadget.com/origins/myth.html>

Bogarín, J. (2009). *Kawaii como óptica*. *Societarts, Revista de artes, ciencias sociales y humanidades*. Citado de: <http://societarts.com/estudios-culturales/kawaii-como-optica/>

Bogarín, J. (2009). *Kawaii y cosificación de la mujer en el manga/anime*. *Societarts, Revista de artes, ciencias sociales y humanidades*. Citado de:

<http://societarts.com/estudios-culturales/kawaii-y-cosificacion-de-la-mujer-en-el-mangaanime>

Campbell, C. (1997). *El Héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cardona, Ll. F. (1998). *Mitología y leyendas asiáticas*. Barcelona: Edicomunicación, S.A.

Curtius, E. R. (2004). *Literatura europea y edad media latina*. México: Fondo de cultura Económica México.

Cutts, J. & Smith, J. (2000). *Van Gogh*. Barcelona: Parragon.

Davalovszky, C. (2009, septiembre 5). Los embajadores Pop de Japón. *El País*. Citado de: [http://www.elpais.com/articulo/opinion/embajadores/pop/Japon/elpepiopi/20090905elpepiopi\\_13/Tes](http://www.elpais.com/articulo/opinion/embajadores/pop/Japon/elpepiopi/20090905elpepiopi_13/Tes)

De Sevilla, San Isidoro. *Etimologías, Libro 1, XXXIX, 9*. Citado en:

[http://penelope.uchicago.edu/Thayer/L/Roman/Texts/Isidore/1\\*.html](http://penelope.uchicago.edu/Thayer/L/Roman/Texts/Isidore/1*.html)

- Eliade, M. (1983). *Mito y realidad*. Barcelona: Labor.
- Eliade, M. (1994). *El mito del eterno retorno*. Barcelona: Altaya.
- “Era Meiji”. (1988). En *Salvat/Uno, diccionario enciclopédico básico* (página 936). Madrid.
- Entertainment Software Association. (2009). *Essential Facts about the computer and video game industry*. Washington, DC. Disponible en:  
[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2009.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf)
- Vernant, Jean-Pierre. (1999). *Cuerpo oscuro, cuerpo resplandeciente*. En Feher, M. (1999). *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*. Madrid: Taurus.
- Mendizábal, I. R. (2004). *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Abya Yala, Universidad Andina Simón Bolívar, Corporación Editora Nacional.
- Papalini, V. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Piñeros, G. (2008, mayo 31). *Venta de videojuegos ya supera millonarias taquillas de cine en Estados Unidos*. *El Tiempo*. Citado de:  
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4220170>
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Rank, O. (1981). *El mito del nacimiento del héroe*. Buenos Aires: Paidós
- Requema, H. (2007). *La creación del mundo japonés: representaciones mitológicas y literarias en Kojiki*. *Espéculo, revista de estudios literarios, número 37*. Consultado en:  
<http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/mjapones.html>
- Riaño, V. (2008). “Semiosis y Cybercultura”. En *Memorias de Ponencia en el marco del 2do Congreso de la Sociedad en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano*. Citado de:

<http://sites.google.com/site/socesc/iicscsc42>

Rochas, V. M. (2004). *El héroe de nuestra imagen*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

Ruh, B. (2000) Liberating Cels: Forms of the female in japanese cyberpunk animation.

*AnimeResearch.com, Anime, Manga and Japanese Popular Culture Research*. Citado de:

<http://www.animeresearch.com/Articles/LiberatingCels/index.htm>

Schmid, J. & Martín, D. (2005). *Los mundos mangas*. Bogotá: Océano.

Jaeger, W. (1992). *Paideia*. Bogota: Ed. Fondo de cultura y economía Ltda.

### **Referencias consultadas y no citadas**

Ayala, R. R. (1999). *Mitología China*. Barcelona: Edicomunicación, S.A.

Casetti, F., & Di Chio, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Eco, U. (1994). *La estructura ausente*. Barcelona: Ed. Lumen.

Eco, U. (1989). *La estructura ausente, una introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.

Garces, B. A. (2005). *Aproximación semiótica a la narrativa*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Guiraud, P. (2006). *La Semiológica*. Buenos Aires: Siglo XXI

Lacourt, J. (2008). La transculturalidad del anime y su integración en Puerto Rico a través del espacio televisivo Universidad de Puerto Rico. *Recinto de Rio Piedras*. Citado de:

[http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/Discurso/ponencias/GT8\\_4Lacourt.pdf](http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/Discurso/ponencias/GT8_4Lacourt.pdf)

Matson, J. E. (2003, septiembre). El siniestro mundo de la maldad se estremece ante el poder infinito de Kalimán. *Unicarta 99*, ISSN No. 0122-8919.

Saintine, X. B. (1998). *Mitología del Rin*. Barcelona: Edicomunicación.

Stokes, J. (2003). *How to do media and cultural studies*. Gran Bretaña: Sage Publications.

Walker, J. M. (1996). *Seres Fabulosos de la Mitología*. Barcelona: Edicomunicación.

Zunzunegui, S. (1998). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

### **Material audiovisual**

Guita, D. (Productor), & Jordi Costa (Guión). (2005). *Explosión Anime* [Documental].

España: Canal +.

Kaishaku (Productor), & Hiroyuki Tanaka (Director). (2007). *Claymore* [Serie de televisión]. Japón: Estudio Madhouse.

Norihiro Yagi (Productor), & Tetsuya Yanagisawa (Director). (2004). *Kannazuki no Miko* [Serie de televisión]. Japón: Estudio TNK.