

## HÉROES MECÁNICOS EN LA CULTURA POP. REVIVAL DE UN ÍCONO\*. CARMEN VIRGINIA GRISOLÍA

### Resumen

¿Quién no ha querido personificar un héroe? ¿O ser rescatado por uno? Desde épocas míticas la figura arquetípica del héroe ha seguido al hombre y a su cultura, evolucionando y adaptándose a las tendencias y avances de la tecnología electrónica-digital. Sin embargo, algunas características del héroe clásico siguen presentes en las figuras contemporáneas. Algunas de ellas resurgen presentándose como parte de la cultura popular, adentrándose e invadiendo los espacios de los mass media y del ciberespacio. Mazinger Z, el coloso de 35 años de edad del animé japonés, materializa los arquetipos heroicos erigiéndose como un ícono simbólico del pop culture e, incluso, constituyéndose en antecedente temprano de movimientos ciberfílicos y ciberpunks.

### Palabras Clave:

Arquetipo, Héroe, Cultura Pop, Mazinger Z, Animé.

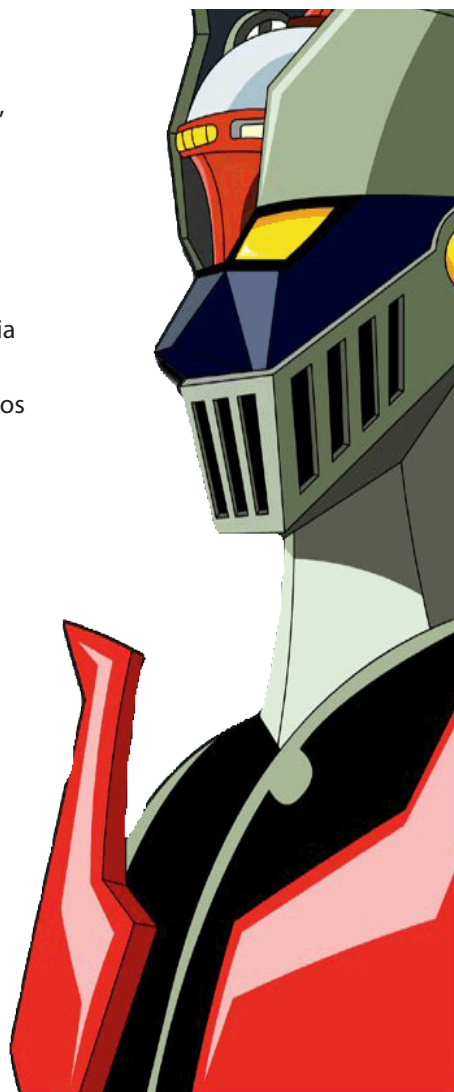
### Abstract

Who hasn't wanted to personify a hero? Or being rescued by one? From mythical times, the figure of an archetypal hero has followed the man and his culture, evolving and adapting itself into trends of electronic and digital- technological advances. However, some features of the classic hero can still be seen in contemporary figures. Some of them have arise presenting themselves as a part of popular culture, entering and invading mass medias and cyberspace. Mazinger Z, the

japanese animé 35 years old colossus, embodied the heroic archetypes emerging as a symbolic icon for pop culture, and even becoming an early reminiscence of cyberpunk and cyberfiliic movements.

### Key words:

Archetype, Hero, Pop Culture, Mazinger Z, Animé.



## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia

### El Héroe

Creemos soñando con héroes (bien sea, ser rescatados por uno, o personificarlo nosotros mismos). Míticos guerreros ancestrales, Caballeros de la Mesa Redonda (Arturo, Lancelot, Percival...), cantos y alabanzas en historias clásicas (El Poema del Mío Cid, La Odisea, La Ilíada...) nos hablan de una figura inalcanzable, de un Dios/Hombre cuyos orígenes se remontan al "...érase una vez" o "...hace mucho tiempo", e incluso "...en una galaxia muy, muy lejana". El Héroe se mueve entre los mortales, arriesgando su propia humanidad, pues es ella la que lo separa de los Dioses. Inmortal, sin embargo, en la memoria.

La figura y el arquetipo del héroe han evolucionado así como lo han hecho el hombre y su cultura, "pues responde a patrones universales e inmutables, que hacen de él un personaje fundamental en la construcción de referentes culturales y en la instauración de un sentido mitológico" (Cardona, 2006; 8). Los héroes, en este sentido, son representaciones propias de lo mítico y lo fantástico. Lo mítico y lo fantástico, sin embargo, han modificado sus lecturas y significaciones a lo largo de la historia y de la contemporaneidad. Los temores (y amores) han cambiado, la naturaleza ha perdido su simbolismo divino, la iglesia y los íconos religiosos ya no producen los mismos efectos. Nuevas fuerzas dominan la tierra: las fuerzas de la tecnología. ¿Cómo no iba el héroe, entonces, a adaptarse a esta nueva fuerza?

### El cuerpo en metal

Una buena parte del simbolismo que rodea y construye al héroe en el imaginario cultural se deriva de sus armas y vestimenta. La armadura metálica (no siempre utilizada como instrumento de protección, sino como atuendo identificador y objeto de poder), se encuentra presente en muchos de los héroes tradicionales. Podríamos sugerir que la fragilidad del cuerpo humano se ha presentado como un inconveniente a salvar en las gestas y luchas, preocupación ésta que no escapa al avance científico y la dominación mecánica y tecnocrática.

Dentro de la iconografía clásica del manga y animé japonés existe una variedad que, consideramos, presenta una perspectiva interesante en este aspecto: el género de Mechas. El mismo constituye una obsesión que trasciende el hecho de construir historias en las cuales las máquinas formasen parte del argumento. Más aún, se establece en un intento por reflejar la propia ansiedad humana por la creación: la mejora de la realidad bio-antropológica a través de la tecnología.

El objeto (¿el fetiche?) en este género es la creación de máquinas

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono.

Carmen Virginia Grisolia

perfectas, dotadas de poderes increíbles y capaces de superar las posibilidades físicas del ser humano. Vemos aquí cómo la corporeidad del héroe ha evolucionado a través de los mechas evidenciando la realidad de nuestra contemporaneidad: el universo de lo mecánico, de lo tecnológico, de lo digital...

Apreciamos aquí una antigua reminiscencia respecto al ancestral deseo del hombre de ser invencible: (Caballeros de la mesa redonda... Arturo, Lancelot, Percival), nuevamente reunidos, resementizados bajo el lenguaje gráfico japonés, reconstruidos en sus brillantes armaduras y sus poéticas batallas.

### El Caballero de la Armadura Negra

A comienzos de los años 70' el dibujante japonés Go Nagai publicó por primera vez en la revista Shonen Jump un manga llamado "Majinga Zetto". El mundo presenció el nacimiento de uno de los héroes precursores en el género mecha: un mito de 20 toneladas de peso y 18 metros de altura: Mazinger Z, el famoso Robot Gigante. El manga se publicó luego en tomos separados y, a finales de la década, fue llevado a la pantalla televisiva en una serie de animé de 92 episodios. Lo interesante de este personaje no es sólo el hecho de ser una máquina robótica (lo cual, en el año 1972, ya era de por sí una novedad). No. Mazinger Z fue el primer robot o mecha pilotado por un ser humano.

La década que siguió a las catástrofes atómicas de Hiroshima y Nagasaki sumió al imperio japonés en una loca carrera por la supervivencia; la economía de posguerra impidió generar una industria cinematográfica competitiva, por eso los creadores de manga se refugiaron en la animación (Falcone, 2002). Influenciados por Disney los japoneses reemplazaron con Cartoons a las películas que no podían realizar por falta de presupuesto; nació así el Animé (una deformación lingüística del animation americano). Una sociedad disminuida psicológicamente necesitaba combatir culturalmente al enemigo; no pudiendo luchar en una era atómica sólo con patadas, la cultura japonesa del animé crea monstruos o robots poderosísimos como Godzilla o Mazinger-Z.

Mazinger produjo una doble revolución: por un lado a causa de su extrema violencia, que producía quejas de parte de madres preocupadas por lo que veían sus hijos en la televisión (solían morir algunos cientos de inocentes por capítulo) y por otro revolucionó el campo del animé de robots, ya que los precedentes solo se limitaban a androides con

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia

art by  
Gianluigi Bagnasco  
e Fa. Gian.  
© Dynamic - D-Visual - Toei



108

conciencia propia o robots gigantes dirigidos por control remoto. Debido al dramatismo tan impactante de esta serie, en muchas ocasiones se describe como una especie de ópera japonesa en la que se muestra la lucha épica del bien contra el mal.

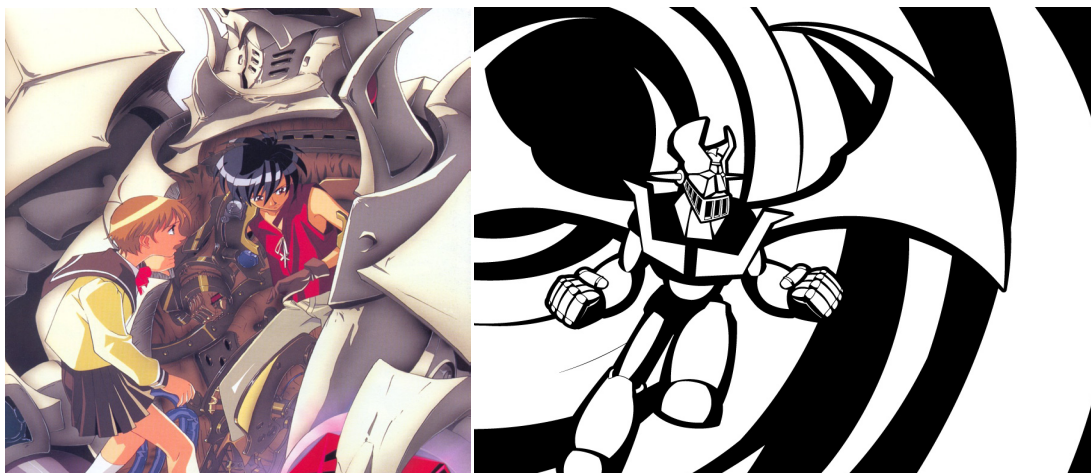
### El héroe y los arquetipos

La figura del héroe es, de por sí, un arquetipo universal. No obstante otros arquetipos se derivan de éste para construir diversas categorías o versiones del héroe, e incluso facetas del mismo. Adicionalmente, otras interpretaciones de las figuras arquetípicas, como por ejemplo la del psicólogo C.G. Jung respecto a los arquetipos del Tarot y su relación con el inconsciente colectivo (Nichols, 1989), sugieren que varios arquetipos pueden estar presentes en una misma persona, manifestándose de manera independiente de acuerdo a las situaciones y a los contextos. Así planteado, el héroe puede contener otros arquetipos, los cuales se harán presentes en el transcurso de la historia.

La determinación de los arquetipos presentes en Mazinger Z puede efectuarse a través del estudio de la historia planteada en los 92 episodios del animé, ante lo cual planteamos la siguiente clasificación:

- El Guerrero: El que lucha. Revestido de las cualidades propias de los antiguos caballeros andantes, este gigante de metal

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia



simboliza el cuerpo de acero (aleación Z<sup>1</sup>, en este caso), invencible, indestructible, que se alza imponente sobre lo vil. En su interior, un corazón puro y valiente: la figura del tripulante, el navegante, sin el cual el cuerpo es inútil e inerte. Vemos así, entonces, al guerrero con cuerpo invencible y corazón de oro.

- El Mago: El que tiene el poder de nombrar: el invocador. Y es así como desde el interior de Mazinger, el tripulante invoca su poder, y éste se materializa... Puños Fuera! Rayos Fotónicos! Vientos Huracanados! La corporeidad, así mismo, se manifiesta a través del Invocador: los poderes representan la sensorialidad humana desmitificada y conducida a la guerra, concentrada en los elementos de la naturaleza: Fuego, Tierra, Aire, Agua.
- El Amante: El que siente. El héroe y su contraparte femenina, la pasión que mueve a lograr lo imposible, surgida del frío metal y conducida hasta el interior de quienes impulsan, con sus sentimientos y su fuerza, estas gigantes armaduras. En el transcurso de la historia se presentan varias figuras robóticas femeninas que son la contraparte de Mazinger Z, lo cual construye un escenario poético que otorga personalización y humanización a entidades otrora inanimadas (Figura 1).
- El Jano: El héroe vive, también, en una realidad dicotómica: bien/mal, luz/oscuridad, pasado/futuro (Cardona, 2006). Su situación es,

1: Aleación Z es el nombre de la aleación metálica de la cual está construido Mazinger Z. De fórmula secreta, este material protege al coloso de la mayoría de los ataques enemigos, constituyéndose en su principal arma defensiva y en una suerte de "marca de fábrica".

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia

en general, ambigua... ¿Dios? ¿Hombre? En su origen, mazinger (o majinga), como término japonés, significa "dios/demonio", lo cual presume la afirmación de que una máquina creada puede usarse para el bien o para el mal en manos humanas y que expone de alguna forma que todo avance técnico no es bueno ni malo, sino que simplemente depende de la voluntad del hombre (Figura 2).

- El que se Inmola: El sacrificio es propio del héroe. Él sabe que en el cumplimiento de su deber hallará el dolor y la agonía; Mazinger Z resulta, por lo general, gravemente mutilado en las batallas, y la representación de tal destrucción es intensamente gráfica. La vida heroica adquiere sentido en la renuncia.
- El Creador: Luego de la lucha, de la invocación y de la pasión, sin embargo, vendrá la re-creación. En el último capítulo de la serie televisiva, Mazinger es destrozado y, en la muerte de uno, se presencia el nacimiento de otro: Gran Mazinger (Figura 3). Similar situación se aprecia en el nacimiento de Mazinkaiser, quien surge luego de la destrucción de Gran Mazinger y la pérdida de Mazinger Z. ¿Será herejía hablar de resurrección...?

110

### Un héroe mecánico de la cultura POP

La cultura Pop se construye a partir de las experiencias, deseos y producciones de la gente común (Pop viene de popular), por lo que se conoce también como cultura de masas.

Desde Japón, pasando por Europa y los Estados Unidos de América, llegando a nuestros países latinos, encontró gran audiencia y acogida durante su lanzamiento y años sucesivos. Hoy, un revival de la cultura Pop de finales de los años 70' y comienzos de los 80' ejemplificado en la onda retro adoptada en la estética de las tendencias más actuales (de la moda, el diseño industrial, la música y la televisión) ha "revivido" nuevamente al coloso metálico.

Si realizamos una búsqueda de "Mazinger Z" en Google, encontraremos 717.000 páginas, más unas 53.500 imágenes. El buscador especializado Google Scholar (o Google Académico) registra 64 artículos de Mazinger Z (sólo en español), y la mundialmente conocida YouTube indica la existencia de 2.580 videos sólo con el nombre en español (Mazinger Z); el nombre original Mazinga registra 3.340 videos. Numerosos comentarios en infinidad de blogs y como apéndice a los videos disponibles en YouTube, así como una llamativa cantidad de material coleccionable (figuras a escala, Mangas y DVDs) de venta en Amazon.com,

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolía



E-Bay o MercadoLibre, dan testimonio del renacimiento de un ídolo<sup>2</sup>.

Así mismo, interpretaciones y recreaciones populares de la figura de Mazinger Z pueden ser observadas a lo largo del mundo. Por ejemplo, una estatua de cemento y acero revestido de 10 metros de alto fue erigida en la localidad catalana de Pla de Santa María en la provincia de Tarragona, y se encuentra ubicada en el centro de una plaza, como un tributo al ícono metálico (Figura 4). En otras partes del mundo (especialmente en Asia), la figura robótica ha sido esculpida en vehículos motorizados utilizados como campaña política o como simple recreación (Figura 5).

A finales del siglo pasado la compañía de video juegos japonesa Banpresto lanzó a la calle un juego basado en nuestro héroe el cual se comercializó para la consola SEGA-Génesis dentro del paquete de juegos conocido como Super Robot Wars y, más tarde, para el Sony Playstation (Wikipedia.org). En esta versión el caballero negro no era, sin embargo, suficientemente fuerte e imponente para enfrentarse a la batalla decisiva en el video-juego en cuestión, por lo que el creador original de la serie, Go Nagai, ideó un nuevo modelo mejorado (un upgrade, si se quiere) a quien llamó Mazinkaiser, y quien es una evolución del propio Mazinger. La figura tuvo tal impacto que, durante el año 2002, Nagai creó una serie de OVAs (Animaciones para Video) de siete episodios, presentando a Mazinkaiser (Figura 6).

El perfeccionamiento en la estética y concepción de la serie y los personajes en Mazinkaiser evidencian la evolución del animé y su adaptación a los lenguajes de la contemporaneidad y la cultura joven. Las proporciones del robot son manipuladas hasta el punto de la exageración en los contrastes de tamaño, imitando las figuras de otros animé y

<sup>2</sup>: Entradas a dichos sitios web realizadas en el mes de noviembre del año 2009.

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia

llevándolo hacia una estética más universalizada del cuerpo del héroe, simulando, incluso, musculatura y fuerza física en la corporeidad (Figura 7). Otro aspecto interesante en la evolución de Mazinkaiser se encuentra en el hecho de que, a pesar de que continúa siendo tripulado por Koji Kabuto, tiene el poder de conducirse por sí solo: La dicotomía descrita previamente como una de las características del arquetipo heroico se hace patente en el nuevo héroe: Mazinkaiser opera en tres modos, distinguibles por un símbolo cambiante en la joya de pecho. El “modo demonio” es aquel en el cual el Kaiser Pilder<sup>3</sup> no está instalado y Mazinkaiser se mueve por voluntad propia; el “modo Z”, que es el modo normal en que Koji lo pilota, y el “modo Dios”. El nivel de potencia del Mazinkaiser en modo Dios es desconocido, y no ha sido mostrado en ninguno de los episodios OVAs. De hecho, la joya del pecho que se enciende en “Modo demonio”... ¿No nos recuerda esto el recurso utilizado en *I, Robot*, para indicar cuando los NS5<sup>4</sup> estaban siendo controlados por VIKI?

Como parte de la cultura Pop, Mazinger Z (y todo el componente que le acompaña) se convierte en un ícono poderoso que, además, establece claros vínculos de inicio y construcción teórica con tendencias tales como el ciberpunk y la ciberfilia. En ellas, la relación hombre-máquina se hace tan estrecha que se produce una especie de “simbiosis” entre los entes orgánicos y los mecánicos. En *Matrix*, por poner uno de los ejemplos más poderosos, esta relación se lleva a los extremos. En la saga de Mazinger algunos de los postulados más importantes del ciberpunk se hacen evidentes en la relación de Koji Kabuto y los Robots que pilota (Mazinger Z y Mazinkaiser). Observamos que el Robot presenta movimientos y acciones humanizados que responden a los de su tripulante. Por otra parte, Koji resulta herido, por lo general, en la misma medida que Mazinger Z, lo cual representa una analogía interesante que indica que, de alguna manera, se trata de una sola entidad humana/robótica. De hecho, hemos mencionado anteriormente que Mazinger es el primer robot en el género de los mecha en presentar un tripulante humano... ello ofrece un claro indicio de sus tempranas relaciones e inspiraciones en el movimiento ciberfílico (aunque sin la tragedia y oscura aproximación a los personajes del ciberpunk). También sugiere el hecho de que el robot no es una máquina sin conciencia o sin espíritu... la estrecha relación simbiótica con

3: Pilder es el vehículo que transporta al tripulante del robot Mazinger Z (Koji Kabuto) hacia la cabeza del mismo y que, al conectarse, hace las veces de “cerebro” y centro de mando de Mazinger. En Mazinkaiser, Pilder adopta un nuevo nombre y adquiere las propiedades éticas y tecnológicas de su nuevo recipiente.

4: NS5 se refiere al nuevo modelo de robot introducido por la compañía USR United States Robotics en la película “*I, Robot*” (2004) dirigida por Alex Proyas e inspirada en las historias de robots de Isaac Asimov.



## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia



el ser humano que lo opera hace que Mazinger sea una máquina con cerebro (el tripulante se encuentra en la cabeza) y con alma.

El nuevo héroe

¿Es Mazinkaiser el héroe final?

La evolución presente en la gráfica, el tratamiento de la animación, la música y la aproximación a la historia de Mazinkaiser permite estar a tono con una nueva generación, así como mantener a los antiguos fans. Pero, ¿hacia dónde nos dirige la cultura? ¿Hacia dónde nos lleva el avance tecnológico?

Mazinkaiser puede operar sin necesidad de la voluntad humana. ¿Será, entonces, que el nuevo héroe se desprenderá de su humanidad y mortalidad? ¿Trascenderá y superará la fragilidad de la corporeidad humana? La supremacía de Mazinkaiser y el impacto producido en el público por la última generación de nuestro ícono podrían hacernos pensar de esa manera.

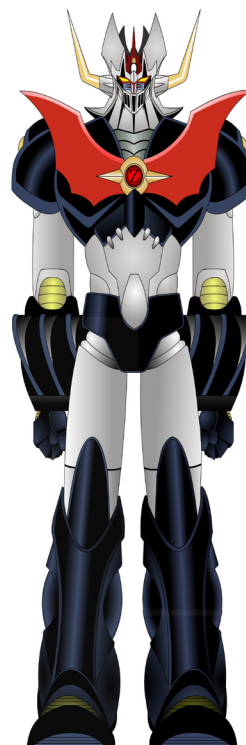
Hace unos años presentamos un estudio similar cuya conclusión consideraba la realidad virtual presentada en Matrix como una salida última al problema de la corporeidad: el héroe de neuronas y microchips, en el cual la experiencia mental de la conciencia (¿espiritual o virtual?) es la que realiza la acción (Grisolia, 2004).

Hoy, no obstante, parece existir una necesidad de retorno a los arquetipos clásicos; una necesidad de luminosidad y optimismo que trasciende el mensaje pesimista y oscuro implícito en la filosofía ciberpunk.

## Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono. Carmen Virginia Grisolia

El regreso de íconos de más de 35 años de edad productos de los albores del desarrollo tecnológico/digital de la humanidad (en el año 1972), nos hace pensar que el héroe debe conservar muchas de sus cualidades para ser visto como tal: vive en una dicotomía, tiene una brillante armadura de metal, sus armas son poderosas más no infalibles y, por último, se auto inmola a través del sufrimiento del cuerpo físico.

El robot no es, después de todo, tan diferente del caballero de la armadura brillante.



### Bibliografía y recursos electrónicos

Cardona Zuluaga, Patricia (2006). DEL HÉROE MÍTICO AL MEDIÁTICO. LAS CATEGORÍAS HEROICAS: HÉROE, TIEMPO Y ACCIÓN. Universidad Eafit, Octubre-Diciembre, año vol. 42, No. 144. Universidad Eafit, Medellín, Colombia. pp. 51-68.

Falcone, Jorge (2002). DE ALTAMIRA A TOY STORY. EVOLUCIÓN DE LA ANIMACIÓN CINEMATOGRAFICA. Proyectos en el Aula, Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina.

pp 49-56.

Grisolia, Carmen V. (2004) CABALLEROS DE ARMADURA. ÁNGELES DE MICROCHIP. Ponencia presentada en el 8ème CONGRÈS DE L'ASSOCIATION INTERNATIONALE DE SÈMIOTIQUE (AIS) Université Lumière Lyon 2, Lyon, Francia.

Nichols Sallie (1989). JUNG Y EL TAROT: UN VIAJE ARQUETÍPICO. Editorial Kairos S.A.. Barcelona, España.

Toledo, P. y Sánchez, J.M. (2000). EL PERSONAJE DEL HÉROE EN EL CÓMIC. ¿QUÉ PIENSAN NUESTROS ALUMNOS? Comunicar. Octubre, No. 015. Colectivo Andaluz para la educación en medios de comunicación. Huelva, España. pp. 175-183

Héroes mecánicos en la cultura pop. Revival de un ícono.  
Carmen Virginia Grisolía



115



