

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA



GRADO EN

FILOLOGÍA HISPÁNICA

Trabajo de Fin de Grado

*El Viaje del héroe en Psycho-
Pass*

La narrativa de los mitos en la distopía *cyber-
punk* de la animación japonesa

Autor: Álvaro Rodríguez Sánchez

Tutor/a: Dr. /Dra. María José Rodríguez Sánchez de León

Salamanca. Curso 2017-2018

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA

GRADO EN
FILOLOGÍA HISPÁNICA

Trabajo de Fin de Grado

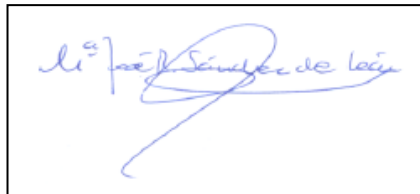
*El Viaje del héroe en Psycho-
Pass*

La narrativa de los mitos en la distopía *cyber-
punk* de la animación japonesa

Autor: Álvaro Rodríguez Sánchez

Tutor/a: Dr. /Dra. María José Rodríguez Sánchez de León

VºBº



Salamanca. Curso 2017-2018

Índice

1. Introducción	4
2. Presentación y estructura de la trama de Psycho-Pass New Edit.....	5
3. El Viaje del Héroe, de Joseph Campbell a Sánchez-Escalonilla.....	8
3.1. Joseph Campbell y el monomito.....	8
3.2. Christopher Vogler y la difusión en el cine	9
3.3. La lectura de Sánchez-Escalonilla de <i>El héroe de las mil caras</i> y <i>El viaje del escritor</i>	10
4. La creación del héroe en Psycho-Pass New Edit	11
4.1. El héroe	11
4.2. Virtudes heroicas	12
4.3. Tipología del héroe	13
4.4. Tramas maestras y misiones del héroe	15
4.5. Arquitrama de La forja del héroe en Akane Tsunemori	18
5. Conclusiones	26
6. Bibliografía.....	28

1. Introducción

La pretensión de este trabajo es demostrar que, en la primera temporada de la serie de animación japonesa *Psycho-Pass New Edit*, podemos encontrar una narrativa clásica que puede retrotraernos hasta la creación de mitos. Para analizar estas formas primero nos adentraremos en la estructura serial y, más tarde, acometeremos un acercamiento a las tesis de Joseph Campbell y su *Viaje del héroe*, teoría narrativa propuesta a mitad del siglo XX como conexión con estas ideas de la narrativa tradicional en las que ahondaremos.

Por ende, resultará fundamental posicionarse y aclarar qué significa la palabra *héroe* y qué es *el Viaje del héroe* con todo lo que ello conlleva; sobre todo desde el enfoque de Antonio Sánchez-Escalonilla, que nos posibilitará profundizar en las virtudes, tipología y misiones heroicas para aplicar estas claves dramáticas, que beben de los estudios de Campbell, a los conceptos en la propia serie.

Sin embargo, aun dentro del estudio del héroe y su viaje, complementaremos la visión heroica clásica de Campbell con lo que en la perspectiva de la actualidad podemos considerar un *héroe*. Para ello abordaremos, en el apartado de la tipología heroica, algunos conceptos modernos del término, y en anexos del trabajo facilitaremos explicaciones detalladas de la trama de la serie, así como una lista de la literatura y filosofía en la que la serie se basa o que, directamente, aparece de manera metarreferencial o parafraseada.

Llegados a este punto en el que ya tendremos toda la información necesaria, el grueso del trabajo lo constituye la explicación de la arquitecra del viaje heroico de la protagonista de la serie, lo que nos puede proporcionar la perspectiva necesaria para encajar todo lo anterior en un modelo práctico nuevo.

De este modo, podremos sacar conclusiones ya que, después de todo, la intención del trabajo es emparentar una serie japonesa del siglo XXI con la narrativa clásica procedente de los mitos de todo el mundo y, también, comprender cuánto debe *Psycho-Pass* a estructuras que llevamos usando cientos y cientos de años, lo que nos llevará reflexionar sobre el medio y conocer hasta qué punto seguimos subidos a hombros de gigantes.

2. Presentación y estructura de la trama de Psycho-Pass New Edit

Psycho-Pass es un *anime*¹ de dos mil doce. Sin embargo, la versión aquí analizada, aunque basada en la original, es una reedición elaborada dos años más tarde, que comprende los veintidós episodios de veinte minutos de la primera temporada en once de cuarenta y seis, añadiendo dos escenas nuevas en cada episodio: una al principio y otra como transición, a mitad de este.

Es indudable que, para poder analizar la serie, es importante realizar un acercamiento a su mundo, concepción y personajes, por ello, podemos presentar *Psycho-Pass* como una ficción que se basa fundamentalmente en la novela y cine negro además de la ciencia ficción *ciberpunk*, sin olvidar el corte episódico y estructuras propias de la seriedad con subtramas autoconclusivas en un mismo episodio.

Si nos adentramos en el trasfondo de la historia que se nos cuenta, desde el comienzo se nos sitúa en el siglo XXII, en un Japón convertido en fructífera autarquía que vive en paz y calma debido a la implantación del Sistema Sybil un par de décadas antes, que gobierna tras las bambalinas aun con la existencia de un gabinete de gobierno.

El sistema Sybil es una supuesta inteligencia artificial que afirma haber trascendido el conocimiento humano, algo del todo falso ya que no es más que un conjunto de cerebros conectados entre sí. Aun así, lo brillante es conseguir que todo Japón deje en sus manos las elecciones vitales y cualquier otra decisión importante de forma voluntaria y hasta agradecida. Es cierto que Sybil busca dar la mayor felicidad al mayor número de gente, pero, a pesar de esta búsqueda ideal, el sistema aboga por soluciones como la censura, adoctrinamiento y pérdida de la privacidad y libertad de elección de los japoneses, a favor de una mayor seguridad y bienestar social.

A todo ello, se suma que, para mantener este clima de paz y confort, Sybil utiliza su conocimiento e información para guiar la educación de cada ciudadano y lo encamina hacia el trabajo perfecto para sus capacidades y felicidad. Además, implanta multitud de escáneres y cámaras que pueden medir el estrés y comprender el estado mental de cada persona y, con ello, formar una gráfica llamada *Psycho-Pass*, que a menudo se utiliza como sinónimo de índice de criminalidad, ya que una vez se supera el límite considerado como saludable, el sistema busca el arresto del individuo en cuestión, puesto que se le considera inestable y propenso al crimen.

¹ Término utilizado para referirse a las series de animación de Japón.

Es en estas ocasiones cuando los detectives acuden a escena y pueden poner bajo arresto o eliminar al marcado como criminal latente. Para ello utilizan un arma desarrollada por Sybil conocida como Dominator: una pistola que posee un escáner capaz de medir en vivo el índice de criminalidad y, asimismo, permitir solo el disparo si el sistema lo autoriza, en cuyo caso, permite una descarga paralizante o una letal. Si se la arresta y su índice, aunque se estabilice, no se adecua a los niveles que Sybil considera convenientes, se le envía a un centro de rehabilitación que no deja de ser una cárcel.

Finalmente, para ayudar y servir a los detectives se encuentran los ejecutores: aquellos rechazados por Sybil al tener un coeficiente de criminalidad alto pero que el sistema les considera aptos para lidiar con el trabajo sucio de las Fuerzas de Seguridad en un intento de evitar que se enturbie el coeficiente de criminalidad de sus superiores².

Dicho esto, una primera división factible es la clásica planteamiento-nudo-desenlace. Estos se mueven en torno Akane Tsunemori, personaje principal, y su admisión en las Fuerzas de Seguridad japonesas como detective, la evolución personal conforme se acostumbra al empleo para finalizar con la resolución de un viejo caso que vuelve a aparecer años después.

La serie comienza con Akane acudiendo en su primer día a su nuevo puesto de trabajo, y desde aquí, se sumerge en lo que Joseph Campbell conoce como mundo especial, donde se desarrollará el viaje heroico. Así, se nos permite conocer el espacio y el tiempo a la par que la novata durante los primeros episodios: se produce una sucesión de casos, y, obviando los dos primeros, que son introductorios, todos los demás son crímenes relacionado con el viejo caso en el que el deuteragonista, Kougami, sigue indagando desde el asesinato de uno de sus compañeros durante aquella investigación.

De este modo, el nudo de la serie nos muestra el enfrentamiento de los detectives y ejecutores lidiando con esta oleada de criminales cada vez más arteros y que escalan la complicación de la trama principal, que subyace durante casi toda la primera mitad de temporada hasta que por fin toma fuerza y se presenta cuando descubren que hay un responsable último de los crímenes: Makishima Shougo³, que actúa como cerebro criminal

² En este punto de la explicación ya nos encontramos con una forma de gobierno despótica propia de distopías en las que gobierna el gran hermano que lo ve todo: *1984*, pero también una división de castas, dogmatismo y adoctrinamiento: *Un mundo feliz*. Continuamente encontraremos referentes literarios en la serie. Información adicional se encuentra recogida en los “Apéndices” de este trabajo.

³ Curiosamente las adiciones en la versión *New Edit* son, en su inmensa mayoría, diálogos y reflexiones del propio antagonista.

al más puro estilo de James Moriarty, pues él mismo dota a los disidentes y a los insatisfechos con el sistema de las herramientas necesarias para perpetrar sus crímenes.

Después de multitud de problemas y el caos y la violencia desatados por el antagonista, la unidad uno consigue capturarlo gracias a Akane. Sin embargo, Makishima conocerá el secreto Sybil y escapará. Esto supone volver a enfocar *el Viaje del héroe* de Akane, puesto que parece haber pasado todas las pruebas, pero todo parece caer en saco roto. Entonces, ¿por qué la serie aboga por esta estructura?

Lo que se busca es utilizar al espectador. Darle la impresión de que todo ha salido bien⁴, para luego hacerle ver que, en términos de Campbell, “el héroe sigue en la caverna más profunda”. Es entonces cuando nos damos cuenta de que Akane todavía no ha pasado por el tercer acto o regreso de su forja heroica.

Makishima, huido, provocará un fuerte cambio: obligará al sistema a confesar la verdad a Akane, su campeona elegida, y a que Kougami tome la decisión final de abandonar y convertirse en un fugitivo para cazar a su archienemigo.

Y este tercer acto, la recta final será la mayor crisis organizada por Makishima: su plan, en caso de salir bien, significaría la apertura de Japón al resto de países y, con tiempo, el fin de Sybil.

Akane, que ha transitado a la perfección por el camino del héroe, se enfrentará finalmente sola a la persecución de Makishima y de Kougami hasta lograr que su antiguo compañero se ponga de su lado. Sin embargo, en última instancia, Kougami optará por acabar con la vida de su enemigo, lo que le obligará a huir del país.

Pero, a pesar del fracaso en la misión de redimir a Kougami que la protagonista se había propuesto, podemos afirmar que su forja heroica termina positivamente: Kougami jamás tuvo salvación, y Akane, convertida en una heroína sabia, ya conoce la respuesta a la pregunta que se formulaba en el primero de los episodios:

KAGARI

[Hablando sobre los exámenes de admisión de Sybil a los puestos de trabajo]

(...) Si superabas el baremo de las Fuerzas de Seguridad, también tendrías buenas valoraciones de tus otras aptitudes. ¿No podrías haber elegido otro trabajo?

AKANE

Sí... Verás, yo... saqué la nota máxima de aptitud de trabajo en trece ministerios y seis empresas.

⁴ Estructura más propia de la posmodernidad: *Psycho-Pass*, como otras tantas obras toma la conciencia de que la resolución, para ser humana, no puede ser perfecta. Todo es una escala de grises con sus luces y sus sombras.

KAGARI

(sorprendido)

¿En serio?

AKANE

Pero sabes... en todos los demás trabajos había una o dos personas que sacaron la misma nota de aptitud que saqué yo. Yo fui la única que sacó la nota máxima para trabajar en las Fuerzas de Seguridad. De quinientos estudiantes yo fui la única que lo consiguió. Por eso pensé que en las Fuerzas de Seguridad había un trabajo que solo yo sería capaz de hacer.

(Pensativa)

Pensaba que si venía a aquí sería capaz de averiguar la razón por la que he venido a este mundo.

Convertida en la principal valedora de la humanidad al desafiar al falso Sistema Sybil su misión será volverlo obsoleto para, desde el pacifismo, lograr que sea innecesario y los ciudadanos vuelvan a ser libres:

AKANE

(a Sybil)

(...) Subestimáis a los seres humanos. Siempre aspiramos a tener una sociedad mejor, un día alguien vendrá y apagará el interruptor de este cuartucho. Hallaremos un camino mejor. ¡Sistema Sybil, vuestros días están contados!

SYBIL

Akane Tsunemori, lucha, suda, así nosotros podremos evolucionar.

3. El Viaje del Héroe, de Joseph Campbell a Sánchez-Escalonilla

Una vez entendida esta primera aproximación a la estructura que conforma la serie, podemos acercarnos, ahora sí, a *el Viaje del héroe*. Para ello vamos a realizar un recorrido de tres autores: desde Campbell como el primero en desarrollar la teoría, que nos permitirá entender exactamente conocer qué es y de dónde viene el término *Viaje del héroe*, pasando por Vogler, quien lo adaptó a la cinematografía estadounidense, hasta terminar en Sánchez-Escalonilla, continuista con Vogler en parte, pero que enriquece sus ideas en torno al esquema heroico que desarrolla para profundizar en el héroe y los conceptos que orbitan a su alrededor.

3.1. Joseph Campbell y el monomito

Joseph Campbell (1904-1987) fue un mitólogo y profesor estadounidense que propuso el término – extraído de la obra de Joyce, *Finnegan's Wake* – *monomito* como uno de los ejes principales de su investigación. Con ello se refería a que el estudio comparado

de las diferentes mitologías le había llevado a la conclusión de que los mitos se manifiestan continuamente en el pensamiento del ser humano, y, además, planteó la posibilidad de que todos los mitos son en realidad uno con diversas variaciones.

A pesar del extenso ideario que Campbell conformó en sus múltiples obras, nosotros hemos de centrarnos únicamente en una: *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. Incluso dentro de esta obra, densa y cargada de simbolismo, es precisamente la idea propuesta de que las historias son una sola y única la base de este trabajo.

Para ilustrarlo, Campbell acudió a una división en diecisiete partes de esta historia total, a la que llamó *el Viaje del héroe*; en ella explica paso a paso cada una de ellas con numerosos ejemplos extraídos de diferentes mitologías. Sin embargo, la complejidad y profundidad de la obra radica, además, en el acercamiento del autor a campos como el de la psicología, filosofía o antropología. Por lo que, en última instancia, nos resulta más conciso, sencillo y práctico para este análisis extraer conclusiones de lo que Campbell definió como *monomito* según acercamientos más recientes de otros autores, aunque este nos sirva como base.

3.2. Christopher Vogler y la difusión en el cine

El siguiente alto en el camino que nos llevará hasta la interpretación en la que vamos a basarnos para discernir qué hay del Viaje del héroe en *Psycho-Pass New Edit* es Christopher Vogler (1949). Este norteamericano trabajó como guionista de Disney y, basándose en las ideas de Campbell, desarrolló un documento para la compañía llamado *Guía práctica para el héroe de las mil caras*, que servía como introducción al *monomito* para que los guiones en el ámbito del cine pudiesen beneficiarse de estas ideas.

Más tarde, retomó el escrito como base para publicar *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* en las que ampliaba aquel primer acercamiento y se lo ofrecía al gran público. Así define la propia introducción lo que podemos encontrar:

Le invito a que me acompañe en el viaje de un escritor, una misión de descubrimiento encaminada hacia la exploración y el trazado de toda una cartografía de las tierras fronterizas que se localizan entre los mitos y la narración de historias entendidas desde la modernidad. Nos guiará una idea muy sencilla: todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños. Comúnmente se los conoce por el nombre de *el Viaje del héroe*. El entendimiento de estos elementos

y su utilización den la escritura moderna constituye el objeto principal de nuestra búsqueda (2002:31).

En Vogler encontramos una estructura en doce pasos que ayuda a simplificar las ideas de *El héroe de las mil caras* trasladándolas desde ámbito mítico hasta un plano más cercano y centrándose en su aplicación meramente práctica.

3.3. La lectura de Sánchez-Escalonilla de *El héroe de las mil caras* y *El viaje del escritor*

Finalmente, y aunque en la línea utilitarista de Vogler, Sánchez Escalonilla (1966) propone en su libro *Guión de aventura y forja del héroe* una definición de héroe, qué tipos de virtudes y rasgos poseen, sus misiones, viajes interiores y una nueva división del *Viaje del héroe* en doce pasos bastante cercana a la de *El viaje del escritor*. Será este el autor que nos servirá de referencia en el momento de analizar la arquetipo de *Psycho-Pass* en base a los viajes del héroe de sus personajes principales⁵.

En resumidas cuentas, la arquetipo del *Viaje del héroe* según Sánchez-Escalonilla se podría resumir del siguiente modo:

1. Un candidato a héroe se encuentra en su *mundo ordinario*.
2. El candidato recibe la *llamada a la aventura*, que podría ser aceptada o rechazada.
3. Sea como fuere, con la *aparición del sabio anciano*, la llamada ya no puede seguir siendo pospuesta.
4. De este modo, el héroe es guiado hasta la *entrada al mundo especial* (cruza el primer umbral).
5. Recibe la *instrucción del candidato*.
6. Pero también sufre a manos de sus enemigos las *primeras heridas*.
7. El héroe consigue recuperarse y *visita al oráculo*.
8. Tras esto, se adentra en lo más recóndito para enfrentarse a los mayores peligros al realizar su *descenso a los infiernos* (atravesando así el segundo umbral).

⁵ Para una comparación detallada, consúltese el primer apéndice: Esquema de *el Viaje del héroe* según los autores propuestos. En dicho apéndice se recoge la visión de cada uno de los tres autores, partiendo de similitudes como una división en tres partes y se hace palpable los paralelismos más acusados entre Vogler y Sánchez-Escalonilla.

9. En este punto se produce la *desaparición del sabio anciano*, que no puede acompañarle hasta el final del camino.
10. El héroe encuentra *la salida de los infiernos*.
11. Pero aun queda su *prueba suprema y resurrección*, donde demostrará ser digno y pondrá en práctica todo lo aprendido (cruza el tercer umbral).
12. Y por fin, con la victoria podrá encaminarse en su *regreso al hogar* (cuarto umbral).

4. La creación del héroe en *Psycho-Pass New Edit*

4.1. El héroe

Tras conocer el funcionamiento de los diversos viajes del héroe y su procedencia, antes de analizar la arquitraba de *Psycho-Pass New Edit*, debemos realizar una parada para examinar varios puntos de qué significa ser un héroe y todo lo que se relaciona con ello: desde la tipología heroica en la que se enmarcan Akane y Kougami, hasta sus misiones y tramas pasando por las cualidades heroicas que poseen o les faltan.

Sánchez-Escalonilla, al comienzo de su libro *Guión de aventura y forja heroica* declara que el héroe se define por servir y proteger. La palabra actual proviene del latín *heros* y esta, a su vez, del griego *ἥρωες*, significando algo así como “noble guerrero, semi-dios o divinidad local”. Los griegos utilizaban este término, generalmente, para los guerreros que aparecieron en la *Ilíada* y la *Odisea* de Homero, sin embargo, el término continuó creciendo.

En cualquier caso, hay autores como Robert Stephen Paul Beekes, experto en lingüística indoeuropea, que abogan por que la etimología original procede de un dialecto pregregio no relacionado con el indoeuropeo; otros, sin embargo, creen que la palabra proviene del protoindoeuropeo, en concreto de la raíz **ser-2-* con el significado de “proteger”, que más tarde se encontrarían en la base de las palabras *Hera* y *héroe* en griego, o *servus* en latín.

Aunque no hay un consenso total y la discusión se mantiene, en caso de que la raíz indoeuropea marcara la cualidad principal del héroe hace unos seis mil años es algo digno de mención.

En cualquier caso, el héroe para llevar a cabo su labor de servidumbre y protección necesita de una serie de cualidades.

4.2. Virtudes heroicas

Dicho esto, los héroes a priori, de manera clásica deben poseer cuatro virtudes, aunque no siempre desde el principio de su forja. Estas son: fortaleza, justicia, autodominio y sabiduría.

Akane Tsunemori, el personaje protagonista y el que comienza la forja heroica con el inicio de la propia serie. Se nos muestra desde el principio como una mujer de principios éticos claros y, por tanto, muy justa y con un gran autodominio. A pesar de su aparente debilidad, posee la fortaleza y perseverancia necesarias, que suplen su inexperiencia en el campo detectivesco y policial, y, por tanto, su falta de sabiduría práctica, única virtud que precisa obtener, y que aprenderá gracias a sus diversos mentores a lo largo de la serie poseyendo por tanto las cuatro cualidades.

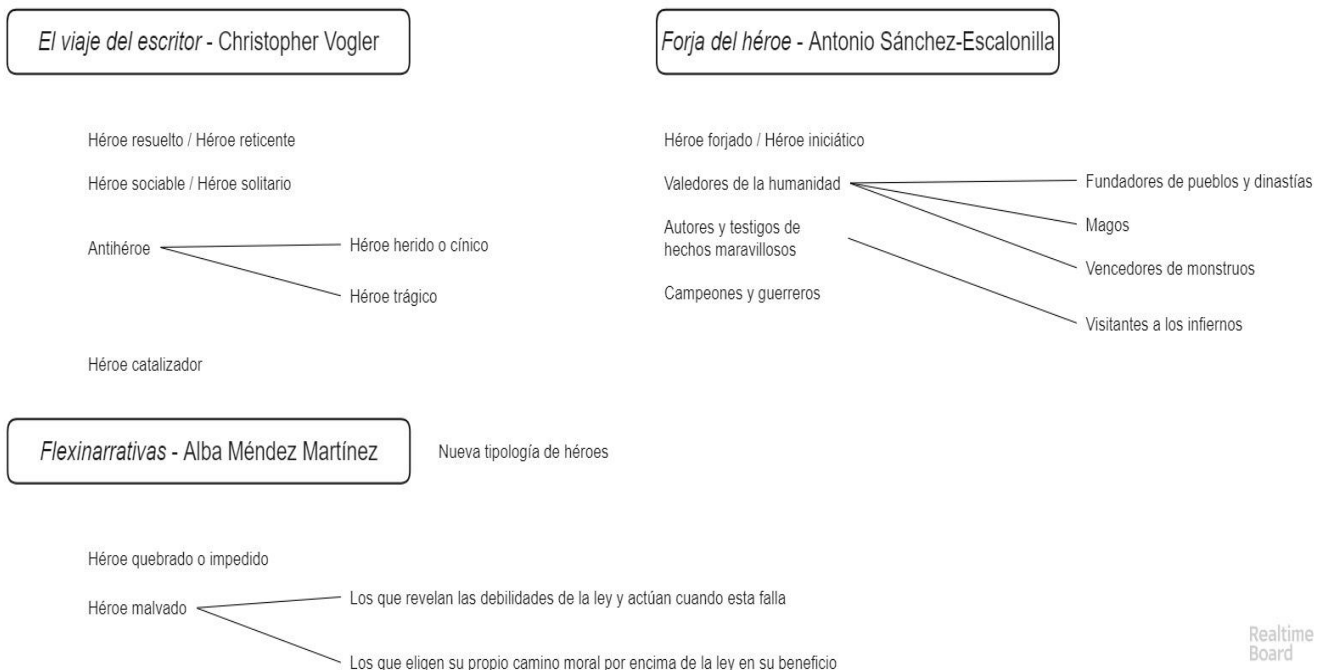
Por su lado, Kougami, deuteragonista, compañero, subordinado y tutor de Akane se muestra en todo momento como el que fue otrora un héroe tan puro como la protagonista: desde ser otro alumno brillante que consiguió ser el mejor de su promoción hasta en compartir una sed de justicia y pensamiento más abierto y flexible como investigador. Sin embargo, Kougami, tras un caso en el que uno de sus ejecutores fue asesinado, fue perdiendo su autocontrol y terminó ansiando la venganza en lugar de justicia. Aun así, cerca del comienzo de la serie, el encuentro con su nueva superior, le hace querer volver a luchar por la justicia, y este punto será uno de los alicientes de la serie: ¿Akane podrá conseguir que Kougami transite de nuevo por el resto de la forja heroica o la venganza terminará por consumirle cuando encuentre al culpable?

Nosotros ya sabemos que Kougami en última instancia no podrá volver al lado de Akane como un igual. Pese a todo, cumple sobradamente con las virtudes de la fortaleza y la sabiduría práctica. Incluso parece volver a la senda heroica durante un tiempo, pero la falta de templanza, la virtud que no consiguió recuperar, provoca su último e irreparable fallo, reforzando la idea que hoy tenemos de héroe caído, algo que veremos en el próximo apartado.

4.3. Tipología del héroe

Más allá de las virtudes, conviene hacer una distinción del tipo de héroe que pueden ser Tsunemori y Kougami, para ello utilizaremos las tipologías propuestas por Vogler y Sánchez Escalonilla en sus obras ya mencionadas, y también seguiremos a Alba Méndez Martínez en su tesis: *Flexinarrativas: aproximación ás novas formas do relato televisivo*.

Todos ellos buscan dar luz a los distintos tipos de héroes, en algunos casos, a héroes más cercanos a los presentes, otros, desde una perspectiva más clásica. En cualquier caso, sus diferentes tipologías nos servirán para enmarcar, al menos hasta cierto punto, a los dos personajes que buscamos retratar:



El propio nombre, en general, es bastante explicativo en cuanto a la tipología de héroe, pero en algunos casos, conviene desarrollarlo y aplicarlo a nuestros dos candidatos a héroe:

En el caso de Vogler, a él le interesa la perspectiva de héroe en cuanto a su misión y a su relación con el mundo, de ahí el criterio dual de los dos primeros tipos. Asimismo, Vogler ya apunta un acercamiento a lo que conocemos como Antihéroe, que nada tiene que ver con su etimología, y subdivide a este tipo de héroe en dos: aquellos que se comportan de manera muy parecida al héroe convencional, pero que su cinismo o una herida – física o psicológica – les impide ser héroes al uso o héroes trágicos, ya que el antihéroe

puede tener las mayores virtudes, pero en última instancia, un defecto o pecado terminará por hundirle para siempre⁶.

Por último, Vogler propone a los catalizadores: héroes que ya han terminado su viaje y, en cierto modo, son los sabios ancianos que auxilian a otros héroes en su camino, sin embargo, en la perspectiva de la narración el rol heroico recae sobre ellos.

De la tesis de Alba Méndez, nos interesa principalmente la tipología que propone basándose en François Jost para lidiar con la aparición de la nueva heroicidad, alejada de algunos conceptos más clásicos:

Semella que o heroe clásico xa non ten cabemento nas narrativas contemporáneas, xa que os protagonistas complicados e escuros permiten os espectadores sentírense máis partícipes e experimentar o seu propio arco de transformación, cambiando a súa preferencia e simpatía polos personaxes en función do momento e dos acontecementos (2015:107).

Ella propone también dos conceptos parecidos a Vogler: héroes quebrados o impedidos, que vendría a coincidir con el antihéroe herido o cínico, pero también la aparición del héroe malvado, que puede ser de dos formas: el héroe utiliza sus cualidades cuando la justicia falla, como demostración de su ineficacia o, los que directamente, son unos villanos.

Por su parte, a Sánchez-Escalonilla le interesa el binomio iniciado-forjado y propone tres tipos de héroes en las narraciones clásicas, con algunas subdivisiones que quedan bastante claras en sí, aunque cabe resaltar el hincapié que en que los ‘campeones y guerreros’ no necesitan de poseer todas las virtudes:

Valor, fortaleza en la lucha y amor a una causa justa: ésas son las cualidades más apreciadas en este tipo de héroes, aunque no demuestren una sabiduría fuera de lo común o no lleguen a dominar sus pasiones. A un luchador se le perdona cualquier debilidad, la propensión a la violencia o incluso la flaqueza mental, con tal de que muestre una fuerza y una destreza excepcionales en los enfrentamientos. Algunos guerreros responden a este arquetipo desequilibrado, que recuerda a los excesos cometidos por los antiguos héroes (2002:54).

De este modo, podemos considerar a Akane como un héroe iniciático, además de un héroe resuelto y sociable, al menos hasta que conozca la verdad del sistema Sybil, algo con lo que tendrá que cargar ella sola. Y, claramente, podemos ver en ella a un héroe

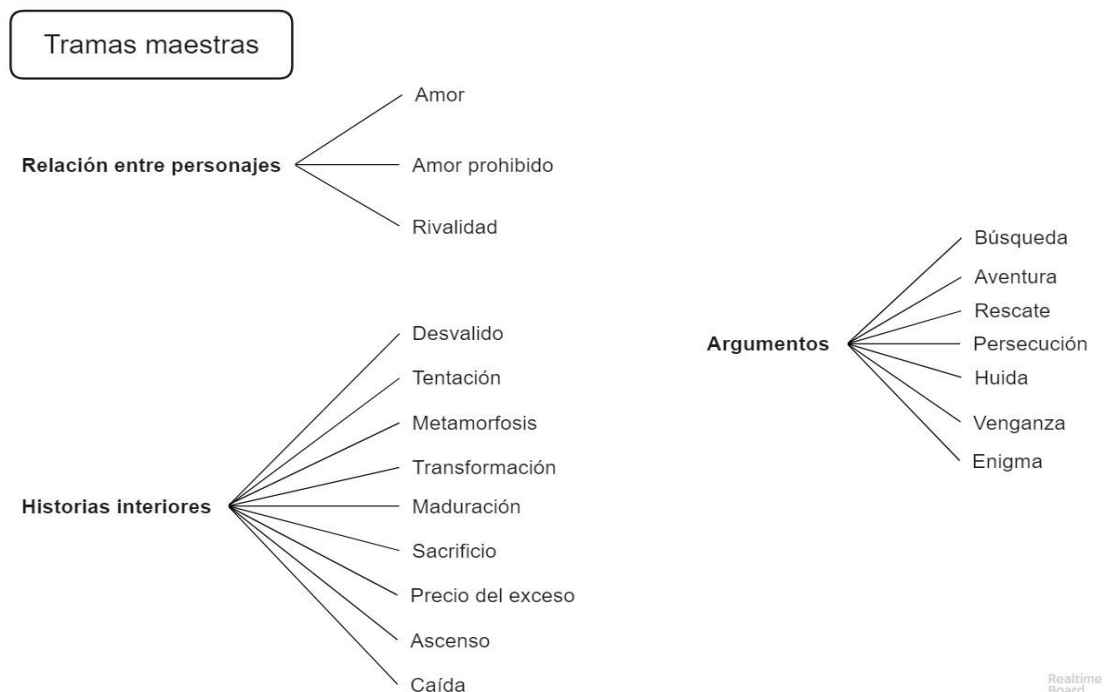
⁶ Esta idea no es más que una modernización del héroe trágico del teatro grecolatino.

valedor de la humanidad, emparentado con los héroes fundadores de pueblos y dinastías, aunque de una manera modernizada.

El caso de Kougami Shinya es, además, de tragedia griega: cuando lo conocemos tras la llegada de Akane se nos muestra como un héroe que transitó la forja, aunque no la superó, solitario pero resuelto. La intensidad dramática del personaje como comentábamos consiste en que comienza siendo un antihéroe cínico y herido – o quebrado en terminología de Alba Méndez –, y juega con las expectativas de su posible éxito en retomar y finalizar su viaje heroico, pero también la tentación que podría llevarle hasta el fracaso definitivo. En última instancia esto será lo que ocurra, marcando su destino ahora ya como otra clase de antihéroe: el héroe trágico, superado por su propia y moderna *hybris*: la sed de venganza.

4.4. Tramas maestras y misiones del héroe

Según Sánchez-Escalonilla, basándose en Ronald Tobias, todas las historias se pueden resumir en veinte tramas maestras que, a su vez, se subdividen en tres tipos ya que cada historia particular posee, al menos, una trama maestra de cada uno de los grupos:



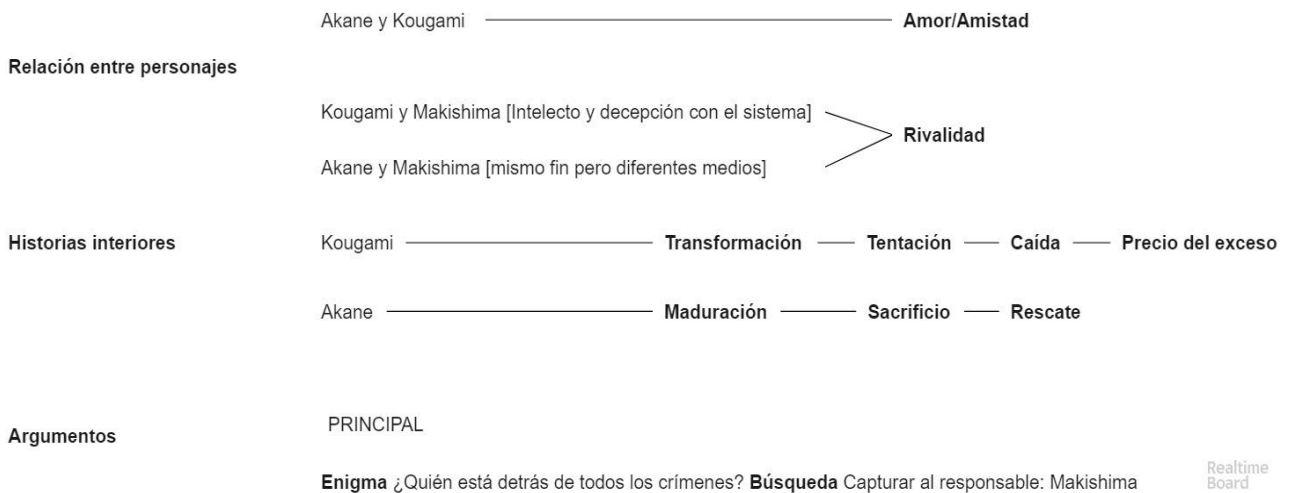
Sin embargo, debemos de tener en cuenta de que Sánchez-Escalonilla, al igual que Vogler, están analizando películas: historias que se cuenta en periodos de unos 90-120 minutos de media.

En cambio, la primera temporada de *Psycho-Pass New Edit* tiene una duración total de unas ocho horas. Ya hemos mencionado anteriormente que la trama principal, la búsqueda de Makishima, permanece oculta a la protagonista durante el comienzo de la serie, pero la presencia del enemigo a batir es palpable con la aparición de todos los criminales a los que apoya desde el primer minuto. Llegado el momento, las Fuerzas de Seguridad demostraran la existencia de Makishima y comenzará la verdadera cacería.

Así pues, tenemos una trama principal desde el comienzo hasta el final de temporada que se resolverá en el último capítulo, a las que se suman subtramas de los enemigos que aparecen como las pruebas anteriores al gran reto, sumado a las propias subtramas de todo el equipo de las Fuerzas de Seguridad, entretejiéndose para contar una historia que tiene unos protagonistas claros, pero también unos secundarios con profundidad y personalidad y unos demonios propios con los que combatir.

De este modo, podríamos encontrar las siguientes tramas en *Psycho-Pass New Edit*⁷:

Tramas en *Psycho-Pass New Edit* [Personajes principales]



Realtime Board

⁷ Nótese como la mayoría de las tramas se repiten en dos personajes, a menudo con perspectivas diferentes o como errores se suceden reiterativamente como si fallar fuese el destino que les aguarda. *Psycho-Pass* busca deliberadamente esta simetría en su estructura de igualar o contraponer personajes.

Podemos observar la relación entre los tres personajes más relevantes, aunque más allá de las tramas propuestas habría otro nexo en común: Kougami y Akane comparten el dolor de perder a un ser querido cercano a manos de Makishima, por lo que entre ellos y el villano también existe un odio profundo.

La diferencia entre ambos radica en que Kougami hará de la captura de Makishima algo personal, dando pie a su propia trama de Venganza como Argumento, mientras que Akane trabajará codo con codo con el resto del equipo para capturar a Makishima vivo y poder juzgarlo en una trama de Búsqueda.

Las historias interiores ya las hemos observado antes, aunque ahora podemos ponerles nombre a lo ya explicado anteriormente: la duda y tentación de Kougami que finalmente se resuelve negativamente, o el aprendizaje, capacidad de sacrificio personal y la búsqueda de la salvación de su compañero ejecutor por parte de Akane.

A ello tendríamos que añadir las subtramas de los enemigos menores – o “guardianes del umbral” como los llamaría Campbell–, generalmente por parte de ellos, todo es una trama de Venganza contra el sistema, mientras que por parte de las Fuerzas de Seguridad se trata de un Enigma hasta que descubren a cada uno de ellos, y después, una Búsqueda.

Sumado a ello, la historia de *Psycho-Pass* la componen realmente toda la primera división uno de las Fuerzas de Seguridad, por ello, existe otro personaje secundario con bastante relevancia, además de la detective y el ejecutor de los que tanto hemos hablado:

El secundario con más desarrollo es Nobuchika Ginoza, el detective de mayor antigüedad de la unidad uno. Fue compañero de Kougami desde que ambos ingresaron en las Fuerzas de Seguridad, pero cuando este perdió el control y se convirtió en ejecutor, pasó a ser su jefe directo. Ginoza se encuentra durante toda la serie atemorizado por el coeficiente de criminalidad porque, sumada a la caída de su compañero, su mismo padre, un antiguo detective que vivió el surgimiento de Sybil, también fue degradado a ejecutor cuando él era un niño.

Sintiéndose traicionado por su figura paterna y por su amigo y compañero, Ginoza actúa de manera dolida y despótica con los ejecutores, e intenta con todas sus fuerzas evitar sufrir el mismo destino. Sin embargo, terminará convertido en ejecutor cuando el caso de Makishima sea demasiado para él, pero aun así decida continuar investigando – del mismo modo que ocurrió con Kougami tres años antes

– para ayudar a su novata compañera a pesar de los avisos de que su *Psycho-Pass* se deteriora con rapidez.

Su clímax llegará casi al final de la historia, cuando su padre, ejecutor que trabaja también en la unidad uno, se sacrifique para salvarle aun a costa de nunca haber actuado como un padre dadas las circunstancias. En la misma escena, Ginoza perderá un brazo, convirtiéndose en un reflejo de su padre: detective convertido en ejecutor y con brazo protésico.

Si observamos los acontecimientos, como personaje, su trama argumental no deja de ser una caída, puesto que pierde su estatus; pero la muerte de su padre y la actitud desafiante y justiciera de Akane le servirán para, aun con todo, sufrir un cambio de actitud y de pensamiento, lo que al fin y al cabo es también una historia interior de maduración.

El resto de los personajes no sufren cambios tan importantes: Masaoka, el padre de Ginoza, actúa como maestro de Akane la mayor parte del tiempo, y su subtrama se salda con un sacrificio mesiánico para darle alas a su hijo y demostrarle cuanto le importaba de verdad. Por otro lado, los otros dos ejecutores que componen la unidad uno, tienen un desarrollo menor, y el resto de secundarios no sufren una gran evolución, sirviendo de apoyo a la historia, por lo que no nos entretendremos en su análisis.

4.5. Arquitrama de La forja del héroe en Akane Tsunemori

Primer acto

Mundo ordinario: Akane es una joven recién graduada que vive en el Japón controlado por el novedoso sistema Sybil. Como obtiene la máxima nota en todas las áreas, puede optar prácticamente a cualquier trabajo.

Llamada a la aventura: Akane no sabe que quiere hacer realmente, así que como en el resto de los campos de trabajo hay al menos una persona que iguala su nota, escoge las Fuerzas de Seguridad, en la que es la única con la máxima puntuación, pensando que allí hay un trabajo que solo ella puede realizar.

Aparición del Sabio Anciano: Akane recibirá enseñanzas de tres mentores a lo largo de la serie: por un lado, al entrar en la división uno, de Masaoka, ejecutor que recuerda a la figura clásica del detective *hardboiled*, por otro y de manera tardía, el antiguo profesor de psicología criminal, Joji Saiga, inspirado en Sherlock Holmes. Pero principalmente su

fuerza de conocimientos e inspiración es la relación de camaradería y comprensión que surge con Kougami, además de presentarse como un compañero fiel, también se postula como un maestro: su forma de examinar los casos penetra profundamente en Akane, despertando su curiosidad por los métodos de investigación anteriores a Sybil.

Segundo acto

Entrada al mundo especial: La serie comienza en este punto: Akane es inspectora de la división uno de las Fuerzas de Seguridad y acude a su primer caso, donde conoce al otro inspector: Ginoza, que le presenta a los ejecutores: Masaoka, Kagari, Kunizuka y Kougami. El momento en que cruce la cinta policial será el momento en que entre de lleno al mundo especial, representado en el cambio de vestimenta civil al uniforme de policía, la estación de policía y las escenas de los crímenes⁸.

El paso concreto que impide la vuelta a la vida cotidiana sucede cuando durante su primer caso, una víctima de secuestro, agresión y prácticamente violación, ve su Psycho-Pass destrozado por lo que acaba de vivir.

Es por ello por lo que, para cumplir con las normas del sistema, el propio Kougami se dispone a utilizar la pistola de Sybil, el Dominator, sobre la chica. Lamentablemente, la víctima había alcanzado el punto crítico de coeficiente de criminalidad y el disparo del arma sería letal. Ante esta situación, Akane sigue sus ideales y, aunque se mete en problemas, su sed de justicia la lleva a disparar a Kougami para paralizarlo y consigue calmar a la víctima para que se recupere del shock.

Este momento es una declaración de intenciones: Akane será una inspectora poco ortodoxa, lo que la unirá con un Kougami que desea redención y a quién ella apoyará fervientemente a partir de ese momento.

Instrucción del candidato: Durante esta etapa se producen varios casos: el drogado secuestrador de los barrios bajos y el acosador del centro comercial como introducción al mundo especial. Sin embargo, la aparición de nuevos enemigos y retos va en constante *crescendo*: el asesino en la fábrica de robots, el asesino usurpador de la realidad virtual, el asesino de las obras de arte y el cazador cyborg. Desde el asesino en la fábrica

⁸ En *Psycho-Pass*, la separación entre mundo ordinario y mundo especial es bastante clara, sin embargo, el mundo ordinario apenas aparece a lo largo de la serie: aparece en tres escenas en las que Akane se encuentra en su hogar y cuando desayuna en dos ocasiones con sus amigas. Sin embargo, el mundo especial lo absorberá: la última vez que desayuna con sus amigas tiene que marcharse por su trabajo y, la última ocasión en la que aparece su casa es cuando un mensaje falso de Makishima pretende tenderle una trampa al raptar a su amiga Yuki.

de robots, todos son criminales ayudados por un cerebro a la sombra, Shougo Makishima, hilo conductor de la serie.

Primeras heridas: Akane supera con éxito los dos primeros casos, simples introducciones al mundo especial, pero durante el caso del asesino en la fábrica de robots comienza a ser consciente de que Ginoza, el otro inspector, la considera una insensata. Ella misma sigue sin saber muy bien que hace en el cuerpo de policía, y tiene dudas respecto a Kougami. Ante la confusión, la fuente de apoyo son sus dos mejores amigas, con las que al parecer suele desayunar para poder charlar un rato.

Estas pequeñas primeras heridas emocionales, marcan el tipo de pruebas a las que se enfrentará Akane, en las que los diversos guardianes en el umbral van a dificultar su maduración con sufrimiento psicológico. La primera gran herida la sufrirá durante el caso de un asesino que mata a ciudadanos que en la realidad virtual son celebridades para suplantarlos. Una de ellas será una antigua compañera de clase de Akane, que ofrece su ayuda a la policía cuando se entera de que su antigua amiga trabaja como inspectora.

El momento ocurre cuando Akane, Kougami y Masaoka entran a la vivienda de la asesinada y encuentran restos de desmembramiento:

KOUGAMI

(En llamada con GINOZA)

Han aparecido restos de su cuerpo por el desagüe, y aun así su avatar sigue paseándose por la red. Se calcula que la mataron antes del alba. Sería anoche, después de la redada en Exoset.

(...)

AKANE

(Con la mirada perdida)

Esto es culpa mía. Fui yo quien la involucró en esto.

MASAOKA

(Mirando a Akane con tristeza)

Chavalita...

AKANE

Soy la responsable, todo por mi culpa.

KOUGAMI ha observado la escena y se dirige hacia AKANE.

KOUGAMI.

Dime, ¿usaste a Spookie Boogie, a Shoko Sugawara, como cebo?

AKANE

(Cabizbaja)

No...

KOUGAMI

¿Le obligaste a cooperar?

AKANE

No...

KOUGAMI

¿Fuiste tú quien la delató a sus enemigos?

AKANE

No...

KOUGAMI

Entonces... ¿De qué eres culpable?

AKANE

Pero es que...ella se...entonces no habría...

KOUGAMI

Está claro que si hubiésemos atrapado al culpable anoche Shoko Sugawara no habría muerto. Esa responsabilidad recae en todos. Ahora lo mejor es que te concentres en tu misión. Vamos a por él.

KOUGAMI y MASAOKA comienzan a marcharse

MASAOKA

Eso es lo único que podemos hacer para honrar a la víctima.

A este respecto, Antonio Sánchez-Escalonilla en *Guión de aventura y forja del héroe* opina:

En esta etapa de la forja [primeras heridas], el héroe cuenta con la ayuda de sus mentores mientras se enfrenta a los primeros peligros. Su fragilidad se pone entonces de manifiesto y a menudo son los sabios ancianos quienes se encargan de que estas primeras heridas no lleguen a ser del todo letales (2002:176).

Esto es precisamente lo que Kougami pretende con sus preguntas a Akane, o incluso con el apoyo pasivo de Masaoka, sin embargo, cuando Akane se enfrente a sus mayores retos, ellos ya no podrán estar a su lado.

Capítulos más tarde, tras defender a Kougami cuando Ginoza lo cree huido, el equipo se adentra en el laberinto subterráneo – símbolo de un descenso al infierno – donde Kougami se ha enfrentado al cazador cyborg, trampa orquestada por Makishima. Este ha sido el primer enemigo que se ha puesto casi al mismo nivel que el misterioso antagonista. Akane llegará hasta un herido Kougami que le avisa de que el propio ‘Makishima’ que lleva persiguiendo años ha huido con el rehén, su amiga Yuki. Akane lo persigue y recibirá la gran herida:

Tras encontrarse con el genio del mal, Akane intenta utilizar su Dominator, pero Makishima aparece con un *Psycho-Pass* completamente saludable. Una y otra vez, es incapaz, el arma de Sybil capaz de juzgar a los malvados, se torna un juguete inútil. Makishima, desafiándola, le arroja una escopeta de caza, incitándola a matarle con sus propias manos por voluntad propia. Akane la recoge, pero duda, y cuando dispara, falla: Ha disparado con una mano al ser incapaz de soltar su fiel pistola que obedece al sistema y ha cerrado los ojos.

Makishima ha hecho que sepa que los únicos que pueden pararle son los que Sybil desprecia: criminales. Sybil no puede juzgarle, y los peones del sistema tampoco. Tan

solo los que se alcen como individuos libres frente a la opresión podrán tener una oportunidad. Ante el fallo, Makishima decide castigarla y degüella a su mejor amiga frente a sus ojos. Del mismo modo que había ocurrido con la compañera de instituto, Akane vuelve a sufrir dónde más le duele: la impotencia y la culpabilidad. El daño psicológico está hecho.

Sin embargo, esta no será la única herida grave que sufra antes de su descenso a los infiernos más bajos. Apenas unos días después de lo ocurrido, Akane toma una resolución que podría destrozarle la vida: para poder tener una imagen exacta de Makishima, ella, la única que le ha visto la cara, decide someterse a una operación que la haría revivir los recuerdos del asesinato de su querida amiga y obtener un retrato robot.

Cuando Akane está a punto de comenzar, sus compañeros, incluido Kougami, intentan impedirselo, pese a que supondría un gran avance en su particular venganza. Se nos deja muy claro que incluso Akane, cuyo *Psycho-Pass* es tremendamente sano, podría hacerse añicos. Pero la heroína está decidida:

AKANE

(...) Hace falta un retrato robot

GINOZA

Pero...

AKANE

Si es para eso no me importa que aumente mi Coeficiente Criminal. Capturaré a Shogo Makishima, aunque...tenga que hacerlo como Ejecutora

GINOZA

¡No hables de eso con tanta ligereza!

AKANE

(Intentando parecer fuerte)

Ginoza...estaré bien, en serio. Mi punto fuerte es que mi Psycho-Pass no se enturbia con facilidad.

SHION

Ya está todo listo, Akane.

AKANE

Bien.

(Se levanta y entra en la imponente máquina)

Revivir lo ocurrido lleva a Akane al borde del abismo, sufre un ataque de ansiedad y su coeficiente de criminalidad empieza a subir por el estrés. En el último momento, sus compañeros la sacan de la máquina cuando parece estar a punto de finalizar el proceso... todo parece desmoronarse, Akane parece haber fracasado. Es entonces cuando Ginoza le propina un bofetón que la devuelve a la realidad y, tras vomitar, su Psycho-Pass empieza a bajar a un ritmo impresionante.

Akane ha bajado al infierno, lo ha tocado y ha vuelto, no como su contraparte, Kougami. Algo que se puede apreciar en una escena anterior:

AKANE

Cuesta creer que aumente el Coeficiente solo por leer las lecciones [de psicología criminal del profesor].

KOUGAMI

Imagina un pantano negro del que no puedes ver el fondo. Hay que zambullirse en el pantano para explorarlo. El profesor Saiga ya ha buceado en él innumerables veces, pero no todos sus alumnos pueden sumergirse en el pantano y salir indemnes. Tanto sus capacidades como sus aptitudes no son comparables.

AKANE

Parece que tú te sumergiste en profundidad ¿no? Pero aun así lograste volver.

KOUGAMI

Pues... no lo tengo claro (muestra el dispositivo que lo marca como Ejecutor) por lo menos el veredicto del sistema Sybil es que no he podido regresar.

Visita al Oráculo: Hablaremos de este punto en la salida de los infiernos.

Descenso a los infiernos: La división uno por fin conoce el rostro de Makishima, por lo que todo el sistema de cámaras y escáneres de la ciudad se pone a su disposición para buscarlo. Todo parece estar encauzado, pero el plan de Makishima sigue adelante: ha conseguido crear un casco capaz de burlar el análisis del Psycho-Pass, y lo ha repartido a multitud de criminales latentes que permanecían escondidos para no ser detectados por Sybil.

Los disturbios comienzan a producirse por toda la ciudad, con lo que la policía se ve desbordada: Sybil jamás se planteó la posibilidad de un ataque de semejante calibre. Para entonces, Makishima y sus secuaces se dirigen hacia su objetivo...

Mientras, Akane y Kougami descubren el truco del casco, pero al meditarlo, infieren que hay una trampa detrás de aquél despiste. Ante la duda, los dos, junto a Kagari vuelven al centro del Sistema Sybil, con la teoría de que Makishima está intentando acceder gracias al caos que ha provocado. Aciertan, y, al llegar, se separan para investigar el inmenso edificio.

Poco después Kougami se enfrentará a Makishima, y tras una breve conversación, pelearán hasta que el ejecutor es derrotado. Por suerte, Akane, a pesar de haberse quedado atrás al haber sido herida, llega a tiempo y consigue noquear a Makishima. La prueba parece haber sido superada, hasta que Kougami habla:

KOUGAMI
Akane...mátale.

Como movida por un resorte, Akane se acerca a Makishima, tendido en el suelo. Entonces, alza el casco que ha provocado toda la destrucción y asesinatos masivos a lo largo de la ciudad. Dentro de sí se da la batalla: sus ojos muestran rabia y por su mente pasan imágenes de la brutal muerte de su amiga Yuki. De cómo no podrán volver a desayunar todas juntas. Aparecen lágrimas en sus ojos y empieza a llorar.

Akane sabe que tiene delante al hombre causante de decenas de muertes. Aquel que ha traído dolor y desesperación a todos. Se vuelve a mostrar su mirada, aun furiosa y decidida. Su brazo en alto sostiene el casco, dispuesto para golpear. Tiembla. La tensión se mantiene unos segundos más, pero entonces, Akane agacha la cabeza y:

(El casco cae al suelo)
AKANE
(Aun llorando, saca las esposas)
Shogo Makishima...está arrestado.

A pesar de todo, decide seguir del lado de la ley. La misma que no puede juzgar a Makishima. En muchos casos, los compañeros fieles actúan en pro del candidato a héroe en esta clase de pruebas, cuando las fuerzas flaquean y la moral o la voluntad se debilitan, recordemos la escena en la que Sam carga con Frodo hasta el interior del Monte del Destino cuando a su señor ya no le queda voluntad ni fuerza. Curiosamente, en el caso aquí presente, es todo lo contrario: Kougami incita a la venganza, la misma que le está consumiendo. Pero Akane tiene una voluntad y una sed de justicia inquebrantables, con el arresto de Makishima la búsqueda ha terminado. Akane ha conseguido detener al peor criminal y cerebro detrás de multitud de casos. Todo parece que va a acabar bien.

Desaparición del Sabio Anciano: Al igual que la visita al Oráculo, hablaremos de él en el siguiente punto.

Tercer acto

Salida de los infiernos: Tras haber antepuesto sus ideales a sus ideas egoístas y vengativas, parecería que Akane ha transitado por todo el camino del héroe, sin embargo, tan solo ha abandonado el infierno. En este punto muchos héroes dudan, pero Akane no. El único símbolo de su malestar es el daño que Makishima ha conseguido realizar antes de que lo detuviesen. Casi parece una victoria pírrica.

Pero los mecanismos que controlan el mundo siguen en marcha: Sybil quiere incorporar el cerebro de Makishima a su sistema, por ello lo entrevista, momento que el genio aprovecha para escapar y organizar otra crisis. Una vez descubierta la verdad, su próximo objetivo es destruir el sistema opresor cueste lo que cueste, pero antes, realiza una llamada a Kougami, al que considera su igual para informarle de que ha descubierto la verdad de Sybil, y no es algo por lo que merezca la pena morir.

Será esta llamada la que hará que poco después Kougami deserte de las Fuerzas de Seguridad y persiga por su cuenta a Makishima para matarlo de una vez por todas, o en nuestros términos, la desaparición del Sabio Anciano. Esto, a su vez, provoca que Sybil deba elegir a Akane como aliada para garantizar la seguridad de Makishima cuando se le atrape a cambio de perdonar la sedición de su compañero. Es por eso por lo que el sistema invita a la detective a sus sacrosantas entrañas – visita al Oráculo –: el lugar donde los cerebros que conforman el supuesto sistema reposan, ocultos y a salvo, dónde Sybil le expondrá la verdad.

El descubrimiento deja a Akane devastada: todo por lo que ha estado luchando ha sido una mentira. El peligroso criminal ni siquiera iba a ser juzgado, de hecho, según el sistema, iba a ser premiado, pues Makishima posee un intelecto increíble que ayudaría a mejorar a Sybil, a pesar de ser un asesino. Con la toma de conciencia de quién es su verdadero enemigo, Akane se decide a salvar a Kougami ayudando al sistema, aunque su lucha pacifista por acabar con un sistema falso y opresor comienza en ese mismo instante.

Prueba suprema y resurrección: Por fin, todos los jugadores se reúnen cuando Makishima intenta llevar a cabo su último plan: destrozarse el sistema de cultivos japonés, ya que al estar automatizado es posible con el conocimiento que ha adquirido. Esto provocaría la apertura de Japón al exterior para la importación de alimentos lo que, con algo de tiempo, provocaría el fin de Sybil.

Es aquí cuando Akane sintetiza su filosofía y su nuevo objetivo: la ley no protege a la gente, la gente protege a la ley. Y aunque ella también vaya a buscar el fin de Sybil para que los japoneses vuelvan a ser libres, buscará que Sybil quede obsoleto, sin que nadie deba sufrir por ello. Esta perspectiva es diametralmente opuesta a la de Makishima, aunque ambos busquen la libertad del individuo que Sybil ha arrebatado a toda la nación.

Con todo su nuevo conocimiento y, sobre todo, con toda su voluntad y claridad mental ahora que ha descubierto el camino que quiere recorrer, Akane logra anticipar prácticamente todo lo que Makishima busca hacer, y logra llegar hasta Kougami y detenerle cuando este se enfrenta a su enemigo mortal.

Tras esto, ambos deciden formar equipo y Akane le expone su visión a Kougami, que parece volver al lado de su compañera. Pero en un giro de los acontecimientos, Makishima logra herir a Akane y huye una vez más, esta vez, para ser alcanzado por Kougami, que, pese a todo, sigue clamando venganza.

Con un único disparo Kougami acaba con Makishima, destruyendo sus posibilidades de volver a la sociedad y debiendo huir.

Regreso al hogar: A pesar del fracaso moral de Kougami, Akane triunfa en su viaje: el Ejecutor nunca tuvo oportunidad, su caída estaba predestinada, pero al menos, ha servido para que su compañera avanzase por la senda del héroe a marchas forzadas.

Por su parte, Sybil decide dejarla viva, aunque Akane deja muy claras sus intenciones de destituir a Sybil cuando llegue el momento adecuado. Sin embargo, por el momento deberán cooperar para mantener la paz hasta que ese día llegue.

Por tanto, la reintegración al mundo ordinario será imposible para la detective, que a partir de ese momento deberá recorrer otra senda heroica para liberar al pueblo nipón. Ahora con Ginoza convertido en Ejecutor, ella es la máxima autoridad de la unidad uno, y la serie decide cerrarse tal como empezó: una joven detective es asignada a las Fuerzas de Seguridad y acude en su primer día de trabajo; allí la recibe Akane, en la misma posición que la recibió en su momento Ginoza, pero en este caso, ella sí se ha convertido en una heroína formal y Sabio Anciano, que podrá guiar a los nuevos aspirantes.

5. Conclusiones

Psycho-Pass es una serie que posee un profundo interés en sus formas del procedimental policial, personajes tomados de influencias clásicas de la literatura detectivesca o la novela negra por no hablar de la filosofía o la ciencia ficción que aparecen a lo largo de toda la obra. Sin embargo, por extensión y por temor a abarcar demasiado, la decisión de centrarnos en *el Viaje del héroe* se tomó en base a que es un núcleo a través del cuál nos permite observar la mayor cantidad posible de todo aquello que conforma *Psycho-Pass* de la manera más contenida.

De este modo, hemos logrado el objetivo que nos marcábamos al comienzo: profundizar en qué hay de clásico en una serie japonesa de animación de la segunda década del siglo XXI: hemos discernido qué valores y misiones heroicas muestran los personajes principales y cómo siguen emparentados con textos mucho más antiguos, ya sea desde las formas estructurales ya utilizadas en mitos y cuentos que se mantienen hoy en día

hasta la aparición de un héroe que busca liberar a su pueblo del mal que lo acecha, lo que nos acerca a los cuentos del héroe del poblado que ha de partir para conseguir aquello que es necesario para que los suyos sobrevivan; o sin ir más lejos, la caída de un héroe trágico. Estos son dos elementos recurrentes en la literatura universal, baste mencionar a Moisés como héroe liberador o Edipo como uno de los grandes héroes trágicos.

Al final, *Psycho-Pass* no resulta una serie innovadora. Si su estructura y ritmo vienen marcados por formas narrativas míticas, también encontramos en ella multitud de elementos de la literatura y del cine del siglo XX: desde el *cyberpunk* tomado de 1984 y *Un mundo feliz*, por volver a mencionar las referencias más evidentes, a la gran cantidad de series policíacas procedimentales que se han creado en los últimos años, pasando también por *los sabuesos de Zaroff* que han sido utilizados notablemente en multitud de historias: desde un capítulo de *Los Simpsons* hasta *La fuga de Logan*.

Psycho-Pass no deja de ser un producto de nuestro tiempo: aun con todo lo dicho, la serie deja abierta una pregunta al espectador: ¿Tan malo es Sybil? ¿Qué estaríamos dispuestos a sacrificar para tener una sociedad pacífica y tranquila? El posmodernismo, por tanto, sale a la luz, pero no puede evitar proponernos una heroína que se desarrolla y tiene clara la respuesta a dicha pregunta.

El otro objetivo del trabajo también parece haberse logrado: dar visibilidad a esta clase de obras. Tal y como ya apuntaba Alba Méndez Martínez en su tesis, a partir de los años noventa la televisión ha ganado en profundidad y calidad, y una discusión sobre si series como *Twin Peaks*, *Los Soprano* o *The Wire* son consideradas arte, es agua pasada; incluso series más recientes como *Peaky Blinders* o *Juego de Tronos* van por el mismo camino. Pero al adentrarnos en esferas como la del *anime*, aunque solo fuese por la estética – y no solo es por eso –, aun hoy, lleva a una opinión generalizada de que son simples productos de entretenimiento. Por eso, considero este trabajo como mi pequeña contribución a cambiar esta visión del medio.

Para finalizar, únicamente querría añadir que, para una mayor comprensión de lo expuesto, varios anexos muestran el funcionamiento de *el Viaje del héroe* y un último apéndice no es sino un acercamiento a la inspiración y referencias que aparecen a lo largo de la serie y de las que, por extensión, ha sido imposible tratar detalladamente en el trabajo.

6. Bibliografía

Campbell, Joseph (2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Méndez Martínez, Alba (2015). *Flexinarrativas: aproximación ás novas formas do relato televisivo*. Santiago de Compostela: Departamento de Literatura Española, Teoría de la Literatura e Lingüística Xeral.

Monje Justo, Adolfo Ignacio (2016). *Mito y literatura en la filmografía de Francis Ford Coppola. Un estudio intertextual y mitocrítico a partir de Apocalypse Now*. Salamanca: Departamento de Filosofía, Lógica y Estética. Área de estética y teoría de las artes.

Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.

Vogler, Christopher (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Robinbook.