

Imposibilidades del humor dibujado

Interpretaciones de Saint Seiya en su público receptor

SAYAR, Roberto Jesús / UBA – UM – UNLP - sayar.roberto@gmail.com

Eje: [si corresponde] Estudios de público, lectores y espectadores. ^[1]_{SEP} Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: Recepción de bienes culturales – Trasposición semiótica – Reenclausamiento*

» **Resumen**

La diversidad temática que reúne (y resume) la historieta nipona *Saint Seiya* permite numerosos abordajes analíticos igualmente fructíferos. Gran parte de ellos se deben al diálogo intercultural que plantea entre sus fuentes, tanto las grecolatinas como las judeocristianas. Ambas se han constituido como tópicos de fuerte tradición en la historietística nipona y han hallado en esta obra un punto de partida notable. Por ende, se conformará una línea interpretativa que será dominante en las obras sucesivas de semejante tenor. Esa lectura conformará una tendencia a identificar este trabajo, y a todos aquellos que lo toman como texto fuente, como narraciones fuertemente épicas adecuadas a cada una de las tradiciones de las que bebe. No obstante, esta cualidad se verá minimizada al momento de difundir los productos culturales relacionados con ella en Latinoamérica. Por diferentes razones cobrará notoriedad el hecho de que una gran parte de su contenido semántico será silenciado, sobre todo en la versión animada. Creemos, y esperamos demostrar, que la causa primera de este enmudecimiento obedece a una serie de prejuicios acerca del medio animado-historietístico circulantes en la región en la época de su distribución original. Sobre todo los que versan acerca de la naturaleza de estos materiales y de las preferencias de su público receptor. Entendemos que –gracias a una tradición establecida en la zona cimentada por las producciones de Disney y Hanna Barbera– se buscará ver en ella una obra de rasgos humorísticos y que la censura se efectuará para facilitar esta clase de categorización.

Valkyriae, meae laetitiae causa

› **Presentación**

La masificación de las industrias culturales originarias del Japón obedece a variadas estrategias narrativas y comerciales. Dentro del primer grupo, se destaca la reutilización de elementos pertenecientes a diferentes campos creativos que, por lo general, no se corresponden con lo ‘estrictamente japonés’. Así, el acervo literario occidental será abordado en múltiples ocasiones y resignificado otras tantas con el fin de otorgar a las producciones un grado de extrañamiento considerable y, así, captar la siempre volátil atención del espectador. Precisamente con vistas a una sorpresa mayúscula, los discursos abordados con mayor frecuencia estarán relacionados de uno u otro modo con elementos religiosos judeocristianos¹ o grecorromanos, vista la centralidad que esos dos conjuntos discursivos han demostrado allende los mares. Una de las primeras manifestaciones de un diálogo semejante, creemos, es la historieta y luego serie animada *Saint Seiya*², que conformó en torno de sí un punto de partida notable para el desciframiento de tales intercambios. A raíz de esto, se conformará una línea analítica que será dominante en las obras sucesivas de semejante tenor. Esa lectura estructurará una tendencia a identificar este trabajo, y a todos aquellos que lo toman como texto fuente, como narraciones profundamente épicas adecuadas a cada una de las tradiciones de las que bebe. No obstante, esta cualidad se verá minimizada al momento de difundir los productos culturales relacionados con ella en Latinoamérica. Por diferentes razones cobrará notoriedad el hecho de que una gran parte de su contenido semántico será silenciado, sobre todo en la versión animada. Creemos, y esperamos demostrar, que la causa primera de este enmudecimiento obedece a una serie de prejuicios acerca del medio animado-historietístico circulantes en la región en la época de su distribución original. Sobre todo los que versan acerca de la naturaleza de estos materiales y de las preferencias de su público receptor. Entendemos que –gracias a una tradición establecida en la zona cimentada por las producciones de Disney³ y Hanna Barbera– se buscará ver en ella una obra de rasgos humorísticos y que la censura se efectuará para facilitar esta clase de categorización.

¹ Y, más precisamente, católicos antes que judíos, dado el profundo diálogo que la fe de Cristo ha establecido con el archipiélago a lo largo de su dilatada historia. Para comprender la significación de los jesuitas en la penetración del cristianismo y el posterior “enclaustramiento” del régimen del *shogun* ver Schirokauer (2012: 312) y, sobre todo, el trabajo de Miyazaki (2003).

² Distribuida en Occidente bajo el nombre “Los Caballeros del Zodíaco” (en sus diferentes idiomas) por razones de mercadotecnia (cfr. Oberto: 1999 y Hajdinjak: 2008b). Si bien trabajaremos sobre el vínculo entre ambas versiones, con énfasis en la animación, al momento de citar el *manga* lo haremos bajo las siguientes abreviaturas: *SS* (*manga* clásico); *EG* (*Episode G*); *LC* (*Lost Canvas*) y *SSho* (*Saintia Sho*) marcando el número de tomo o capítulo según el caso y, luego de un punto, el número de página.

³ La influencia de las producciones animadas de Disney sobre el *manganime* ya han sido profundamente estudiadas, dada la utilización profusa que Osamu Tezuka ha hecho de ellas (cfr. Gómez Sanz: 2007 y AA.VV.: 1992).

› **Entre Middlebrow Culture y mitología**

El principal dilema que se presenta a la hora de analizar un producto cultural perteneciente a la esfera del consumo popular es, como ya lo señaló acertadamente Oscar Steimberg (2013: 28), “el lector es sensible, como cualquiera, a los atractivos de la historieta; pero está más expuesto que otros a las críticas y defensas que se hacen de ella, desde puntos de vista intelectuales y políticos”. A pesar de ser emitida originalmente en los años setenta, esta opinión conservó toda su veracidad aún a mediados de la década del noventa, momento del desembarco de la animación de *Saint Seiya* en estas latitudes. La supuesta ‘inmadurez’ asociada al disfrute de estas obras se ve expresada no solo por sus consumidores (*cf.* Oberto, 1997: 28) sino por los que se encargaron de su distribución y venta en los canales de televisión dedicados al género (Oberto, 1998: 18). La conjunción de ambos conjuntos de apreciaciones no solamente aportarán un punto de vista particularmente inconveniente para su correcta emisión y, por ende, lectura sino que, sobre todo, se extenderán al resto del conjunto de textos multimediales nipones adquiridos para su transmisión local. De ese modo, se cimentaría una lectura puntualmente negativa que implicaría que “hechos para el entretenimiento y el tiempo libre, son proyectados para captar sólo el nivel superficial de nuestra atención” (Eco, 2013a: 65) y, por ende, “ha hecho de los clásicos no obras a comprender sino productos a consumir.” (Arendt: 1960). Evidentemente, tal posicionamiento implicará una simplificación notoria del contenido de la fábula⁴, repleta de intertextualidades varias que atañen a la composición de un lector modelo⁵ cuya competencia en las historias tradicionales griegas y helenísticas sea, al menos en primera instancia poco menos que erudita. Sobre todo en lo que refiere a la circularidad de algunos ciclos míticos⁶, que en última instancia legitimarán la estructura del serial que resulta constitutiva y central para la correcta apreciación de este tipo de productos culturales (Eco, 2013b: 161 y ss. y 2013c: 88). Al mismo tiempo, cercenarán lecturas relacionadas con elementos propios del archipiélago, como la ética *samurai* y los valores a ella asociados (*cf.* Sayar, 2016: 1807), claramente desperdigados en los cinco personajes protagónicos; incluso, habida cuenta el tenor de tal minimización, se perderá en algunos momentos la vinculación con el elemento martirial judeocristiano que se halla claramente presente ya no solo en quienes llevan adelante la historia sino en sus aliados (como será el caso del caballero dorado de Sagitario) e incluso en algunos de sus oponentes (*cf.* Rosain-Sayar, 2018).

⁴ La diferenciación fábula/trama, cuyas primeras manifestaciones pueden rastrearse hasta los trabajos del formalismo ruso (Propp: 1977; Shklovsky: 1991), ha sido un concepto más que discutido. A los fines de este trabajo nos basaremos en la definición que de ellos hace Eco (2013e: 136).

⁵ Noción que entendemos del mismo modo que Eco (2013e: 69-76).

⁶ Puntos centrales del análisis de Eliade (2001) acerca del tiempo y la existencia como reactualización constante y periódica de ese *in illo tempore*.

⁷ Con respecto a la conducta del guerrero y a las normas que la rigen es de suma utilidad la consulta del clásico texto de Nitobe (2007).

Silencio que, además, se verá profundizado gracias a los avatares económicos que limitaron la producción de la serie incluso en Japón. Habida cuenta del vínculo profundo que las versiones animadas tienen con su texto fuente al que, de algún modo, traducen⁸; cualquier adición o sustracción de la serie original con el fin de hacer más extensa la trama –y de esa manera ampliar las ventas del merchandising asociado (cfr. Figuerola, 2006: 89; Oberto: 1999)– será significativa en varios sentidos. En el caso particular de *Saint Seiya*, la finalización de la adaptación animada en mitad de la fábula contribuirá en gran medida a que la serie sea comprendida de modo similar a un *cartoon* occidental (Masotta, 1982: 100). Esto sería así dado que precisamente en la saga de Hades –el arco argumental no llevado al celuloide– las referencias mitológicas se ampliarán exponencialmente y la trama en general, como consecuencia de la ambientación en el Averno, se hará más oscura y mucho más adulta de lo que ya era. El dilema que implica su falta, por lo tanto, toma cuerpo limitando a la obra a una serie de esquemas que, a ojos del público, pueden leerse como repetitivos y, por si esto no bastara, poco originales. Efectivamente, luego de finalizada la etapa conocida como “Saga del Santuario” (episodios 1-73), la productora decidió realizar una trama derivada de una historia aparecida al final del tomo trece de la historieta con la que tener los suficientes episodios para que el *mangaka* pudiera avanzar con las peripecias que estaba plasmando en ese momento en el papel y que, finalmente, acabarían conformando la saga de Poseidón. El problema se suscitó cuando los espectadores comprobaron que lo que veían en pantalla era una suerte de *remake* del conflicto recientemente finalizado (*i.e.* Atena se halla en peligro y es preciso rescatarla en un lapso de tiempo determinado, para lo cual es preciso enfrentarse con un número de esbirros al servicio de una presencia divina), sólo que –extrañamente– con un dios ajeno completamente a las cosmologías griegas, o incluso niponas. El experimento narrativo, que podría ajustarse claramente a las lógicas míticas y narrativas que reseñamos brevemente *supra*, no tuvo los resultados esperados y, tras la finalización de la batalla contra el rey de los mares, la serie se canceló... mientras que su contraparte en papel continuaba con renovado éxito.

› **Infantilismo = ¿humorismo?**

Así, la totalidad de la historia perderá su significación seriada original como un número de sagas (Eco, 2013b: 174) interconectadas entre sí tendientes a la complejización creciente tanto de los personajes entre sí como del universo mítico-fantástico en el que se encuentran inmersos. Y lo hará en favor de una suerte de ‘infantilización’ de la misma. Será así puesto que la estructura perderá su descarga informativa característica (Eco, 2013d: 177) en favor de una interpretación, a causa de esta repetitividad mal entendida, tendiente a lo que podría considerarse un ‘cuento tradicional’ en términos proppianos (1977:

⁸ Cfr. García Yebra (2006: 9-22), pero sobre todo Steimberg (2013: 310-321).

107). sobre todo considerando que cada una de las sagas comienza con un evento que podría catalogarse como una ‘fechoría’ (función A [1977: 42]) y culmina siempre en la “reparación del mal” (función K [1977: 62]) pero *no son entendidos como parte de una secuencia⁹ mayor*. En consecuencia, cada uno de estos fragmentos narrativos adquirirá entidad propia y será emparentado a su naturaleza animada para conformar un producto cuya comprensión debería estar acotada únicamente al público infantil, del mismo modo –precisamente– que los cuentos tradicionales o, más puntualmente, que las animaciones seriadas típicas de principios de siglo¹⁰. Esta equiparación será extremadamente perniciosa para una estructura narrativa como la del *manga* hecho animación¹¹. Sobre todo porque, al menos en esta parte del mundo, las animaciones que se intersectan con cuentos tradicionales son clásicamente equiparadas con narrativas del estilo inicial de las animaciones en largometraje de la factoría Disney. Y, en consecuencia, se esperará de ellas al menos una suerte de contenido moral que justifica la narración y, al mismo tiempo, que en determinados momentos de la trama se intercalen situaciones o personajes que apelen al humor en los espectadores¹². Sobre todo considerando que, con frecuencia, la presencia del *anime* en el Cono sur ha sido asociada más fácilmente con productos que se adecuaban a estas características, como *Tetsuwan Atom* [*Astroboy*, 1952¹³], *Heidi* (1974) o incluso *Ángel y la flor de los siete colores* (1979). La simplificación resultante implicará, por lo tanto, que se esperen más situaciones que, en una serie de este tenor, serían poco menos que inconvenientes. *Saint Seiya* no es una “muestra de humor transparente, previsible, apoyada en una narratividad de pocos pasos” (Steimberg, 2013: 165) sino una representación metafórica de los dilemas existenciales y sociales de una parte importante de la sociedad japonesa de finales del siglo pasado (*cf.* Goldenstein–Meo: 2010¹⁴). En este caso, por lo tanto, podríamos entender a este estilo de dibujo como una nueva encarnación de los *cartoons* primigenios cuyos componentes representativos y narrativos condensan en sí mismos una función social, caricaturesca y crítica a la vez. Funcionalidad que, en este caso, conllevaría, una especie de reenclasmiento (o de ‘lucha contra el desclasamiento’ [Bourdieu, 2014: 142 y ss.]) de los protagonistas bajo la esperanza de un posicionamiento social diverso, amparados en la figura de Atena.

⁹ Entendemos a las secuencias y a su modo de entramado textual del modo en que lo establece el propio Propp (1977: 110).

¹⁰ *Cfr.* Steimberg (2013: 160).

¹¹ *Cfr.* Araujo (2012) para los elementos narrativos típicos del *manga* en relación con sus paralelos occidentales. En lo que respecta a estos últimos remitimos a Steimberg (2013: 225-6).

¹² Efecto que se alcanzará mediante variados recursos (que retomamos del clásico ensayo de Bergson [1985: 126 y ss.]), como la serie de defectos característica de los enanos en *Blancanieves...* o el desparpajo histriónico del Genio (magnificado por el excelente trabajo vocal de Robin Williams) en *Alladin*.

¹³ E incluso, sin salir del género de los *mecha* (abreviatura que designa a toda aquella producción con un fuerte protagonismo de lo mecánico [*mechanical*]), algunas características de *Mazinger Z*, como los robots subsidiarios Afrodita-A (que atacaba lanzando sus pechos al enemigo [!]) o el Junior Robot, cuya función es, precisamente, la del *bomolókhos*.

¹⁴ Cuyas características principales pueden conocerse mediante la lectura de, *inter multos alia*, los trabajos de Correa Restrepo (2017) y de Zalduendo (1995).

¿Es que acaso las aspiraciones socioculturales de un grupo de adolescentes nipones pueden ser objeto de risa? No parece que fuera posible, aunque estos apelaran a cuanto cliché existiera acerca de la temática en cuestión (*cfr.* Bergson, 1985: 133¹⁵). Pero sí serán objeto de los prejuicios¹⁶ que, como hemos reseñado, se construirán alrededor de su condición de producción animada, por un lado, y de su limitada complejidad narrativa aparente por otro. De este modo, deberá plantearse un acercamiento humorístico que termine de adecuar la obra a la categoría de producciones a las que se supone pertenece. Acción que acarreará dificultades no menores, dados los pocos momentos en los que sería posible intercalar tal lectura. Y no es que no pueda apelarse a la –en esas épocas– omnipresente censura, de manera de poder configurar una suerte de *Saint Seiya ad usum Delphini*. El dilema que conlleva esa práctica es la segura caída feroz de audiencia¹⁷ ante la incapacidad que los televidentes tendrían para decodificar los faltantes en una trama repleta de situaciones aparentemente inconvenientes para los ojos infantiles. Por lo tanto será preciso neutralizar los elementos cuya existencia haría transparente esta lectura eminentemente ‘adulta y seria’ que se debería evitar. Creemos que dentro de este amplísimo conjunto, el rasgo que presentará la menor cantidad de inconvenientes a la hora de realizar estas modificaciones será la abundante nomenclatura que la serie retoma –como es esperable– de contextos culturales ajenos al archipiélago. Ajenidad que, precisamente, los volvería más transparentes para el público receptor occidental quien, no obstante, carecería del contexto necesario para entender la significación precisa de cada uno de estos vocablos que, por lo general, se concentran en la taxonomía interna al grupo conformado por la diosa Atena y sus aliados más cercanos.

De esa manera, el cuarteto de lexemas centrales para la comprensión de esta obra perderán la mayor parte de su contenido semántico originario en favor de una lectura más afín a las historias tradicionales de sesgo claramente infantil. Por lo tanto, sólo el nombre de la diosa conservará su connotación original, puesto que al tratarse de una divinidad pagana no tendrá ningún otro tipo de asociación posible. En cambio, la denominación que portan sus guardianes será altamente problemática. *Saint* en efecto, implicará “un único rango personal que solamente unos pocos elegidos podrán portar con plenos derechos”. (Sayar, 2018: 6) Y su lectura, 聖闘士, englobará la condición guerrera (士) que le es intrínseca al contexto adecuado para la aparición de ese rasgo, la “guerra sagrada” (聖闘). Por lo tanto, la explicación que aparecerá *passim* a lo largo de las diversas historias no será para nada capciosa ni sesgada: Los *saints* aparecerán *si y solo si* se aproxima un conflicto de estas características. Y, según los

¹⁵ Es decir, en tanto y en cuanto estos apelaran al espectador y no a los propios personajes, que deberían de permanecer ignorantes respecto de estos lugares comunes para que fueran verdaderamente hilarantes. Esta “inconsciencia” a la que hace mención Bergson, evidentemente, no se relaciona, al menos en los mismos parámetros teóricos, con la interpretación freudiana del chiste y su consecuente análisis (Freud: 2001).

¹⁶ Noción que entendemos del mismo modo en que lo hace Allport (1977: 22).

¹⁷ Consecuencia que puede derivarse de la primera emisión local de *Dragon Ball* por las pantallas de ATC en el año 1994, en donde Son Goku se llamaba Zero, en donde la censura fue casi tan grave como en su segunda y definitiva emisión por las pantallas de Magic Kids (1995). *Cfr.* la investigación pionera de Oberto (1997: 16).

cánones provistos por la misma diégesis, este tipo de confrontación se suscitará cuando Atenea y sus soldados deban enfrentarse a algún otro dios (*SS* 18.34; 19.3. *LC* 1.1; 1.16-17. *Cfr.* Hajdinjak, 2008a: 52). De no ser así *ni siquiera la diosa* aparecería en la tierra (*LC* 85.16). Considerando la interpretación que se busca, sería de hecho más coherente la utilización de un término más cercano a ‘*hero18*’. Sobre todo con la posibilidad que este lexema posee para ser interpretado de modo anti-heroico, y de ese modo reforzar el tono cómico a todas luces inexistente. Empero, la elección de “Caballero” y su lexemática asociada (i.e. “Patriarca” por *Pope* y “Armadura” por *Cloth*) conformará un código cultural (Eco, 2013d: 28) que trastocará todas las lógicas internas vinculadas con lo divino. En su lugar se colocarán impunemente una serie de evocaciones medievalistas en las que Atena ya no sería una diosa sino una princesa a ser rescatada. Eventualmente, el Patriarca adoptaría –de seguir esta lógica– una justicia equiparable a la de su virtuoso antecesor y las armaduras deberían de ser veladas ante su persona para que los cinco protagonistas ocuparan legítimamente el rol que se supone ejercen. Y aún a pesar de todos estos trastrueques de significado –que harían a la serie un remedo de alguna Cruzada, visto el contexto griego– no será suficiente para borrar por completo los elementos que hacen de esta una historia de profundo contenido y, por ende, claramente poco –o, más bien, nada– humorística.

› **A modo de conclusión**

De este modo, ni siquiera la imposición de nuevas denominaciones para los conceptos centrales completará la transición buscada hacia el humorismo. El principio de la organización (Foucault, 2013: 241) impuesto resultará limitado y, por lo tanto, será necesario propiciar la invención de elementos que catalicen esta necesidad humorística, al menos para catalizar la fuerte presencia de una violencia casi continua de intensidad creciente. Es por ello que el orfanato “Hijos de las estrellas” de donde proviene Seiya albergará todas las situaciones necesarias a tal fin. Desde hacer al caballero de Pegaso un compinche más de los niños que ahora habitan la institución hasta generar una supuesta historia de amor entre él y Miho, antigua compañera y actual ‘dueña’ del establecimiento. Evidentemente la presencia de Saori Kido será vista como una potencial competencia amorosa por el amor del *saint*, lo que acarreará desde bromas más o menos intensas de los niños hasta gestualidades diversas más típicas de los *shoujo manga* que de una historia en donde el universo entero siempre se halla al borde de la destrucción. El

¹⁸ Para realizar tal equiparación es preciso retomar una lectura que afirma que tales seres fueron así denominados a partir de la diosa Hera (si seguimos las conjeturas clásicas de Chantraine [1968-80: 417, s.v. Ἥρωσ] y, al mismo tiempo, equiparar esto último a la existencia de cultos dedicados ya a su propia persona heroica, ya a algún dios con el que compartan un lazo de afinidad determinado *Cfr. LSJ, s.v.; III: “heroes; as objects of worship”*. Más explícito aún es Bailly (1950: 408, s.v.), pues los denomina (en su tercera acepción): “tout homme élevé au rang de demi-dieu”. Para entender su uso cultural tradicional, v. Cavallero (2014: 86-87).

hecho de hacer a los caballeros, de tanto en tanto, adolescentes normales que sólo buscan seguir con su vida será una veta humorística frecuentemente abordada (Bergson, 1985: 6319). Sobre todo porque, en la historieta original, esa meta no llega a ser abordada nunca por los propios guerreros. Será la mismísima Atena quien “obligue” a sus guerreros a alejarse de la lucha y los inste a tener una vida normal (SS 19.37 y 19.55-5620) cosa que, evidentemente, ninguno de los muchachos acepta. De modo similar, podremos notar que esa voluntad de cambio que se corporizó en las productoras y, sobre todo, en muchas de las distribuciones internacionales, se encontró con la férrea resistencia de la diégesis misma, quien, cargada con la importancia y la profundidad de los valores defendidos por Atena y sus soldados y, sobre todo, por la violencia que acarrea defenderlos. Por lo tanto, el dilema no estará centrado en determinar la hilaridad posible de la serie en su conjunto sino que, sin importar el código cultural adoptado, el humor estará *siempre* supeditado al hilo narrativo. *Ergo*, carece de importancia si esa narración está articulada en torno a Santos o a Caballeros. O que sea sumamente iterativa. Incluso, que se busque generar una ‘normalidad’ intertrama por lo demás ausente. La prioridad de los guerreros de Atena será *siempre* proteger a su diosa. Y eso no será nunca motivo de risa.

¹⁹ Puesto que “la letra (=forma, adolescentes japoneses de mediados de los ‘80) busca litigio con el espíritu (=fondo, reencarnaciones de guerreros mitológicos)”. En este sentido sería equiparable con la taxonomía freudiana en la que una de las formas del humor es reírse de la propia muerte (2001: 164-65 y *cfr.* Sánchez Álvarez–Insúa, 2007: 109).

²⁰ Es llamativo, de todos modos, que tal prohibición tarde en aparecer en los labios de la propia Diosa (*Cfr.* SS 26.14), quien delega en el Patriarca *de facto*, Dohko; en su fiel sirviente Tatsumi y en el caballero dorado de Aries, el único capaz de reparar los *cloths*, semejante orden.

Bibliografía

AA.VV. (1992). *手塚治虫物語*. 東京: 朝日新聞.

Allport, G. W. (1977). *La naturaleza del prejuicio*. Buenos Aires: EUDeBA.

Araujo, J. (2012). "A página como espaço simbólico" en *Actas del Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias. Narrativas gráficas: Lenguajes entre el arte y el mercado*. Disponible en: www.vinetasserias.com.ar/pdf/actas2012/Araujo_VS_2012.pdf.

Arendt, H. (1960). "Society and Culture". *Daedalus* 89.2: 278-87.

Bailly, A. (1950). *Dictionnaire grec-français*. París: Hachette.

Bergson, H. (1985). *La risa*. Madrid: Sarpe.

Bourdieu, P. (2014). *Las estrategias de la reproducción social*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Cavallero, P. A. (2014). *Leer a Homero. Ilíada, Odisea y la mitología griega*. Buenos Aires: Quadrata.

Chantraine, P. (1968-80). *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*. París: Klincksieck.

Correa Restrepo, F. (2017). "Desarrollo económico de Japón: de la génesis al llamado 'milagro económico'". *Revista de la Facultad de Ciencias Económicas* XXV.1: 57-73.

Eco, U. (2013a). *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires: Sudamericana.

——— (2013b). *De los espejos y otros ensayos*. Buenos Aires: Sudamericana.

——— (2013c). *El superhombre de masas*. Buenos Aires: Sudamericana.

——— (2013d). *La estructura ausente*. Buenos Aires: Sudamericana.

——— (2013e). *Lector in fabula*. Buenos Aires: Sudamericana.

Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé.

Figuerola, B. (2006). "Cómo se hace un ánime". *Lazer* 40: 36-39.

Foucault, M. (2014). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Freud, S. (2001). "El chiste y su relación con el inconsciente", en sus *Obras Completas. Tomo VIII – El chiste y su relación con el inconsciente (1905)*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

García Yebra, V. (2006). *Experiencias de un traductor*. Madrid: Gredos.

Goldenstein, B. – Meo, A. L. (2010). "Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa". Ponencia leída en el ámbito del *I Congreso Internacional de Historietas "Viñetas Serias"*. FCS-UBA. Disponible en: <http://www.anime.mitologico.blogspot.com/2014/05/representacion-de-la-sociedad-actual.html>.

Gómez Sanz, A. (2007). "El pan nuestro de cada día". *Lazer* 46: 38-43.

Hajdinjak, C. (2008a). "El hipermito", *Lazer Plus 6: Saint Seiya*, pp. 52-3.

——— (2008b). "Repercusión internacional", *Lazer Plus 6: Saint Seiya*, pp. 58-63.

車田正美 – 手代木史織 (2007). *聖闘士星矢 The Lost Canvas 冥王神話*. 東京: 秋田書店

- 車田正美 – 岡田芽武 (2003). *聖闘士星矢 Episode G*. 東京: 秋田書店
- 車田正美 (1986). *聖闘士星矢*. 東京: 集英社
- Liddell, H. G. – Scott R. – Jones, H. S. (1996). *A Greek-English Lexicon (=LSJ)*. Oxford: Oxford University Press.
- Masotta, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.
- Miyazaki, K. (2003) "Roman Catholic Mission in Pre-Modern Japan". En Mullins, M. R. *Handbook of Christianity in Japan*. Leiden–Boston: Brill.
- Nitobe, I. (2007). *Bushido, preceptos de honor de los Samurai*. Buenos Aires: Quadrata.
- Oberto, L. (1999). "Saint Seiya. El regreso del Pegaso". *Lazer* 15: 8-29.
- (1998). "Magic Kids: Entrevista a Jorge Contreras". *Lazer* 9: 14-20.
- (1997). "Correo de lectores". *Lazer* 2: 26-31.
- (1997). "Dragon Ball. ¿La tercera es la vencida?". *Lazer* 1: 16-18.
- Propp, V. (1977). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Rosain, D. H. – Sayar, R. J. (2018). "Santiago, ¡ábrete al manga! Caracterizaciones de España y su gente en el *comic japonés*". Ponencia leída en el marco de las *I Jornadas de Jóvenes Hispanistas*. IFLH "Dr. Amado Alonso". FFyL–UBA. 27 al 29 de agosto de 2018.
- Sánchez Álvarez–Insúa, A. (2007). "Freud y Bergson. El chiste y la risa y su relación con lo social". *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura* CLXXXIII.723: 103-21.
- Sayar, R. J. (2018). "¿Caballerosidad o santidad? Implicaciones de la traducción y la retraducción en *Saint Seiya*". Ponencia leída en el marco de las *Coloquio "Estudios ético-políticos de los discursos. Violencia y desigualdad"*. UBACyT: "Discurso y acción", InstLing–UBA, 22 y 23 de octubre de 2018.
- (2016). "Testigos antiguos en épocas modernas. El martirio en *Saint Seiya* a la luz de *IV Macabeos*", en Sonna, V. e Illaraga, R. (coords.) *Filosofía y cultura popular*. Buenos Aires: EFFyL–UBA: 177-195.
- Schirokauer, C. et al. (2012). *A Brief History of Chinese and Japanese Civilizations*. Boston: Wadsworth.
- Shklovski, V. (1991). "El arte como artificio", en Todorov, T. (ant.) *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México D. F.: Siglo XXI: 55-70.
- Steimberg, O. (2013). *Leyendo historietas: Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Vicente, M. (trad.) (2007). Kurumada, M. – Teshirogi, S.. *Saint Seiya, The Lost Canvas. Hades Mythology*. Buenos Aires: Ivrea.
- (trad.) (2005). Kurumada, M. *Saint Seiya, Los Caballeros del Zodíaco*. Buenos Aires: Ivrea.
- (trad.) (2004). Kurumada, M. – Okada, M. *Saint Seiya, Episode G*. Buenos Aires: Ivrea.
- Zalduendo, E. A. (1995). "El desarrollo económico de Japón". *Boletín de Lecturas Sociales y Económicas de la Universidad Católica Argentina*. 2/7: 17-28.