

# Un arquetipo para el superhéroe: sustitución y configuración del mundo personal en *Big Hero 6*

*An archetype for the superhero: substitution and configuration of the personal world in Big Hero 6*

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978



**Arturo Encinas Cantalapiedra.** Profesor contratado doctor en la Facultad de Comunicación de la Universidad Francisco de Vitoria (UFV), Madrid. Imparte las asignaturas de Narrativa Audiovisual, Narración en Videojuegos y Análisis de la Imagen. Doctor en Humanidades. Licenciado en Comunicación Audiovisual, con título propio en Cinematografía. Miembro del Grupo Estable de Investigación “Imaginación y mundos posibles”. Actualmente es IP del proyecto de investigación “Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación” (referencia UFV 2024-10). Su línea principal de investigación está dedicada al desarrollo teórico de la hermenéutica de los mundos posibles poéticos y su aplicación en literatura, cine, series de ficción y videojuegos. Su producción científica está publicada en revistas indexadas y editoriales de prestigio como Fragua, McGraw-Hill, Los Libros de la Catarata, Sínderesis y Encuentro.

Universidad Francisco de Vitoria, España  
arturo.encinas@ufv.es  
ORCID: 0000-0002-4052-9668



**Vera Merino Gómez.** Redactora en medios de información. Estudiante del Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual en la Universidad Francisco de Vitoria (UFV), Madrid. Trabajó en Mirada 21 TV. Actualmente participa como invitada en el proyecto de investigación “Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación” (referencia UFV 2024-10).

Universidad Francisco de Vitoria, España  
9102948@alumnos.ufv.es  
ORCID: 0009-0006-4644-7993



**María Pérez de la Peña.** Redactora en medios de información. Estudiante del Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual en la Universidad Francisco de Vitoria (UFV), Madrid. Programa de Movilidad Internacional en la Universidad de Kanagawa, en Yokohama, Japón. Trabajó en *Mirada 21 TV* y colabora en *Onda Universitaria*. Actualmente participa como invitada en el proyecto de investigación “Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación” (referencia UFV 2024-10).

Universidad Francisco de Vitoria, España  
9102626@alumnos.ufv.es  
ORCID: 0009-0007-7683-6209

## Cómo citar este artículo:

Encinas Cantalapiedra, A.; Merino Gómez, V.; Pérez de la Peña, M. y Salgado Rodríguez, V. A. (2025). Un arquetipo para el superhéroe: sustitución y configuración del mundo personal en *Big Hero 6*. *Doxa Comunicación*, 40, pp. 151-168.

<https://doi.org/10.31921/doxacom.n40a2183>



Este contenido se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - Licencia no comercial. Licencia internacional CC BY-NC 4.0



**Valeria Andreina Salgado Rodríguez.** Redactora en medios de información. Estudiante del Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual en la Universidad Francisco de Vitoria (UFV), Madrid. Programa Erasmus en Pazmany Peter Catholic University, en Budapest, Hungría. Actualmente participa como invitada en el proyecto de investigación “Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación” (referencia UFV 2024-10).

Universidad Francisco de Vitoria, España

9100914@alumnos.ufv.es

ORCID: 0009-0000-3066-8720

Recibido: 29/12/2023- Aceptado: 26/05/2024 - En edición: 05/07/2024 - Publicado: 01/01/2025

Received: 29/12/2023 - Accepted: 26/05/2024 - Early access: 05/07/2024 - Published: 01/01/2025

### Resumen:

El artículo estudia la sustitución y los arquetipos vitales en *Big Hero 6*, tanto en su dimensión narrativa como en la audiovisual. Se adopta la perspectiva de los mundos posibles poéticos, en la que se integran las dos nociones anteriores para comprender cómo estas configuran el mundo personal del protagonista de la película, Hiro Hamada. El artículo supone una cierta novedad en el ámbito de los *Superhero Studies*, pues realiza aportes en lo que se refiere al estudio de la realización audiovisual de una cinta de superhéroes y explora una obra del subgénero que todavía no ha recibido mucha atención por parte de los estudiosos. Al final de la investigación se identifican algunas estrategias narrativas y se explica su funcionamiento: el rol del sustituto mediador, la mimesis de una historia ejemplar, o el mecanismo de conservación de la estructura del mundo mediante la sustitución. La posición de cámara, la composición del encuadre o la iluminación muestran el correlato audiovisual de estas figuras narrativas.

### Palabras clave:

Arquetipo; análisis fílmico; sustitución; mundos posibles; películas de superhéroes.

### Abstract:

*This article examines the notions of substitution and archetypes in the film Big Hero 6, in both its narrative and audiovisual dimensions from the perspective of poetic possible worlds, exploring how these two notions shape the personal world of the film's protagonist, Hiro Hamada. Our research makes a novel contribution to the field of Superhero Studies, offering an analysis of the audiovisual characteristics of a superhero film and exploring a work within the genre that has not yet received attention from researchers. The research identifies and explains several narrative strategies and their function: the role of the mediating substitute, the mimetic aspect of exemplary storytelling, and the mechanism of preserving the world's structure through substitution. Camera position, framing and lighting all serve as audiovisual counterparts of these narrative strategies.*

### Keywords:

*Archetype; film analysis; substitution; possible worlds; superhero movies.*

## 1. Introducción

En el ámbito de los *Superhero Studies* se ha afirmado que los superhéroes del cine, por lo general, son sujetos únicos, sin nadie semejante a su lado que les sirva de guía vital. De modo que el superpoderoso carece de referentes, pues no conoce a nadie con quien pueda medirse en pie de igualdad ni que le supere (Encinas Cantalapiedra, 2016). Esta situación es especialmente visible en las películas de un solo superhéroe, que son las más abundantes hasta 2010. Más allá de la reflexión filosófica y sociológica acerca de la pérdida de los referentes en la posmodernidad y en el cine que representa nuestra época (Orellana y Martínez Luceña, 2010), es frecuente que en las películas de superhéroes encontremos subrayada la ausencia de modelos o arquetipos vitales para el superpoderoso.

Es muy habitual que en los relatos superheróicos, a diferencia de otras ficciones, la ausencia del padre, la madre, o ambos, sea enfatizada e, incluso, presentada como traumática o como muy relevante para explicar el origen de la vocación heroica. Esto es evidente en los casos de Bruce Wayne/Batman (*Batman*, Tim Burton, 1989; *Batman Begins*, Christopher Nolan, 2005; *Batman v Superman: Dawn of Justice*, Zack Snyder, 2016), Dick Grayson/Robin (*Batman Forever*, Joel Schumacher, 1995), Peter Parker/Spider-Man (*Spider-Man*, Sam Raimi, 2002; *The Amazing Spider-Man*, Marc Webb, 2012) y Kal-El/Clark Kent/Superman (*Superman: The Movie*, Richard Donner, 1978; *Man of Steel*, Zack Snyder, 2013)<sup>1</sup>. En los casos aludidos, esa figura modélica suele actuar de forma moralmente ejemplar antes de desaparecer. La repetición de este patrón de pérdida-sustitución no quiere decir necesariamente que estemos ante historias idénticas, pero sí sugiere que en el cine de superhéroes la ausencia del referente por excelencia –que suele ser la ascendencia biológica más inmediata– desencadena la necesidad de que otros desempeñen sus funciones en la dinámica de la filiación.

Esta sustitución de la que hablamos no se identifica completamente con la que desarrolla la teoría mimética de René Girard (1972; 1982; 2001): la figura de la víctima sustitutoria, el chivo expiatorio oficioso, se coloca en el lugar de la víctima estipulada, el chivo expiatorio oficial, cuyo sacrificio sería una pérdida para toda la comunidad. Así, el sustituto, que asume temporalmente el rol del sustituido, es sacrificado para pacificar a la comunidad. La sustitución de la que trata la investigación, en relación con las situaciones de reemplazo habituales en el cine de superhéroes, debe comprenderse en la clave de una mimesis diversa a la girardiana: nos referimos a la mimesis de mundo, que es continuación de la mimesis de acción aristotélica (Ricoeur, 1983; García-Noblejas, 2019; Abellán-García Barrio, 2023), de la que hablaremos inmediatamente. La teoría girardiana habla de la conservación del orden cósmico y social perdido gracias a la eliminación de una víctima; mientras que la sustitución que proponemos responde al esfuerzo por reparar una ausencia de tipo personal que, en tanto persistente, amenaza con desestabilizar el mundo del protagonista.

Entre toda la producción audiovisual del subgénero de superhéroes rescatamos una película en concreto donde la dinámica de sustitución adquiere una importancia particular: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014). El protagonista de la película, Hiro Hamada, pierde a su hermano mayor, Tadashi, que era como un padre para él. Ambos hermanos han sido criados por su tía Cass, ya que sus padres fallecieron cuando estos dos hermanos eran pequeños. Tras la pérdida de Tadashi, el joven Hiro encuentra un compañero en Baymax, el robot médico creado por su hermano, que le ayuda a resolver la cuestión dramática en torno a la que gira la trama principal de la película: esclarecer las circunstancias de la muerte de su hermano Tadashi y descubrir quién es el siniestro enmascarado que le ha robado su tecnología de los microbots y la está empleando para fines oscuros.

Como puede comprobarse, la sustitución constante de la figura del referente principal en la vida de Hiro conforma la columna vertebral de la trama de *Big Hero 6*. A esto se añade que el protagonista se debate a lo largo de toda la película entre dos modelos vitales: por un lado, el que abandera su hermano, Tadashi; por otro lado, un esquema de existencia de signo contrario que encarnan el empresario Alistair Krei y el enigmático enmascarado que, para sorpresa de todos los personajes, resulta ser el mentor de Tadashi en el Instituto de Tecnología de San Fransokyo, el profesor Robert Callaghan.

---

1 A pesar del fuerte componente familiar de estas tragedias, Ryall y Tipton (2005) defienden que el relato de superhéroes en el que la familia tiene una importancia auténticamente relevante es el de Los 4 Fantásticos.

Esta investigación propone estudiar el desarrollo narrativo de la sustitución y la presencia de arquetipos o modelos en el cine superheróico a través de un ejemplo concreto, *Big Hero 6*. La hipótesis que defendemos es que: 1) en *Big Hero 6* el sustituto suple la ausencia del referente como elemento primario del mundo del personaje y modela profundamente la articulación narrativa del relato y 2) que las decisiones artísticas en el campo de la realización audiovisual matizan y enriquecen este aspecto narrativo. Esta segunda contribución supone una cierta novedad en lo que al análisis del relato audiovisual de superhéroes se refiere, pues lo habitual es encontrar, no análisis filmicos -textos como el de Polo Montilla (2012) son una excepción-, sino estudios sobre los estereotipos que encontramos en sus relatos (Gray & Kaklamanidou, 2011; Hu, Liu, and Qian, 2023), sus ideas políticas (Dittmer, 2013; Picariello, 2019; Jenkins and Secker, 2021), cuestiones antropológicas y religiosas (Garret, 2009; Mills, 2014, 136-184; George, 2023) u otros temas que los estudios culturales han tratado ampliamente. La investigación también pretende realizar otras aportaciones en el campo de los *Superhero Studies*: analizar una cinta, *Big Hero 6*, a la que todavía no se ha prestado atención en este ámbito de estudio; contribuir a mostrar la importancia de la sustitución como modo de comprensión de la estructura del mundo según los relatos de superhéroes; postular la fecundidad de la perspectiva de la mimesis de mundo aplicada a este campo de investigación, y plantear un modo de integrar el estudio de las imágenes audiovisuales en la perspectiva de los mundos posibles poéticos.

## 2. Metodología

Con el fin de verificar la hipótesis, consideramos necesario alcanzar previamente los siguientes objetivos:

OBJ 1. Elaborar un mapa que contemple los casos más relevantes de sustitución en la trama de *Big Hero 6* y comprobar si la realización audiovisual del filme ofrece sugerencias visuales que refuercen esta dinámica de reemplazo.

OBJ 2. Estudiar los modelos vitales o arquetipos que presenta la película, especialmente dos, el esquema existencial de Tadashi Hamada y el del profesor Robert Callaghan, procurando descubrir los matices y énfasis que ofrecen sus respectivas representaciones audiovisuales.

OBJ 3. Mostrar -narrativa y audiovisualmente- de qué modo el modelo vital de Tadashi termina siendo asumido por su hermano, Hiro, gracias a la mediación de Baymax, una figura de sustitución capaz de comunicar eficazmente el modelo ejemplar de su creador, Tadashi.

Para alcanzar estos objetivos es preciso aclarar cómo analizamos desde la perspectiva de la mimesis de mundo tanto los aspectos narrativos como la articulación de los elementos audiovisuales de la cinta. White y Arp (2008) vieron en la noción de “mundo posible” una oportunidad para explicar sintéticamente esos conceptos complejos relativos a la existencia de todos los días que están presentes en relatos superheróicos como el de Batman. Ricoeur (1983: 11) explica precisamente que la mimesis que encontramos en la ficción ofrece una “síntesis de lo heterogéneo” de la vida, lo que “acerca la narración a la metáfora”. La ventaja cognitiva de la metáfora radica en su capacidad para abordar asuntos prácticos sobre el mundo personal que serían difíciles de comunicar a través del sentido literal del lenguaje, pero que pueden transmitirse a través de imágenes que, en cierto modo, son similares a estas realidades humanas, a veces inefables. Como señala Hernández Ruiz (2023: 181): “In order to create the fictional world, it is necessary for the author to correctly link the present expressions, or metaphorical symbols, with the absent notions

that refer to the real world. The reader recreates the imaginary world through the correct interpretation of these literary elements and so, the literary communication is effective”<sup>2</sup>.

### 2.1. Narrativa y mimesis de mundo

En el ámbito de la narrativa nos centramos fundamentalmente en dos nociones nucleares para nuestro estudio: función y modelo. En ambos casos partimos del significado que estas nociones tienen en los campos de la narratología –en el caso de la función– y de la reflexión sobre los mitos arcaicos –en el caso del modelo o arquetipo–, para integrarlas en la teoría de los mundos posibles poéticos.

Habitualmente, cuando en el ámbito de la narrativa se habla de funciones, inmediatamente se invoca el modelo actancial en sus diversas variantes (Polti, 1924; Propp, 2009; Greimas, 1971). Admitimos que en una obra poética existen actantes que pueden cumplir funciones más o menos estándar, aunque nuestro interés principal cuando estudiamos la sustitución en la película no es la búsqueda de funciones prefijadas en un modelo de análisis. Lo que nos interesa es que existen funciones y que, cuando desaparece quien las cumple, acude alguien para suplirle. En este sentido, nos resulta más provechoso acudir a la teoría de los mundos posibles poéticos (Abellán-García Barrio, 2023).

Al adoptar una perspectiva personal y existencial, asumimos que el mundo no se limita al universo material o al medio ambiente, sino que se refiere al modo en el que la persona experimenta la realidad (Zubiri, 2010; Marín, 2019). El mundo estructura unos elementos que están implicados en un dinamismo. El mundo es respectivo, es decir, las cosas son unas respecto de las otras, lo que implica que los elementos no están únicamente dispuestos unos al lado de los otros, a modo de mero inventario (Zubiri, 1989). La perspectiva de los mundos posibles poéticos entiende que en la ficción hay una mimesis que, en general, responde a esta noción personal y respectiva del mundo. Desde este punto de vista, asumimos que los elementos de un mundo textual pueden cumplir funciones, aunque no las prefijemos de entrada. Para clarificar las funciones o roles, y siguiendo los principios de la hermenéutica, será el propio relato el que sugiera esa tipología de funciones que resulte más adecuada para explicar su propio mundo de ficción.

La función está relacionada con la dinámica de la sustitución. En esta perspectiva de mundo que proponemos, la sustitución debe entenderse en clave estructural: informa de la perpetuación o modificación de estructuras elementales del mundo. Al rastrear las diferentes circunstancias de reemplazo a lo largo del metraje, es preciso indicar en qué sentido suceden. En principio se contemplan dos alternativas: o bien el sustituto desplaza al sustituido, cuyo arquetipo narrativo sería el del desplazado; o bien el sustituto aparece con posterioridad a la desaparición del sustituido, de modo que el arquetipo del sustituido sería el del preservado. A esto se añade la variable del resultado de la sustitución, que puede ser una dinámica constructiva o destructiva, como sucede en el filme de 2001 de Spielberg *A.I. Artificial Intelligence*, donde se sugiere que la cultura de la sustitución es el origen de

---

2 “Para la creación del mundo de ficción es necesario que el autor vincule con acierto las expresiones presentes, o símbolos metafóricos, con las nociones ausentes que remiten al mundo real. El lector recrea el mundo imaginario a través de la correcta interpretación de estos elementos literarios y se produce una comunicación literaria eficaz”.

la aniquilación del mundo (Encinas Cantalapiedra y Lin, 2021). En cualquier caso, la identificación de las funciones que desempeña el sustituto puede esclarecer el lugar que ocupaba el sustituido en el mundo del texto.

Nos interesa, además, estudiar las posibles características y efectos modelizantes que el personaje de Tadashi Hamada puede ejercer sobre su hermano Hiro. Para ello será necesario identificar los parámetros narrativos más destacados del arco y la acción del hermano mayor del protagonista. De nuevo, no buscamos adherirnos a un modelo de análisis ya establecido, como pudiera ser el jungiano, o el modelo mitológico de Campbell –por otro lado, ya empleado para la explicación de la evolución de algunas superheroínas (Housel, 2005)–, sino que preferimos guiarnos por los principios de una teoría del arquetipo, tal y como se exponen, por ejemplo, en la obra de Eliade (2011)<sup>3</sup>. Según Eliade, la repetición del arquetipo, es decir, la hazaña que el héroe fundador realizó en el origen, asegura al que ejecuta ese rito acceder a la fuente del ser y, de ese modo, prolongar la creación del mundo. Podríamos decir que ese arquetipo es una figura de existencia que se ofrece como modo auténticamente humano de habitar el mundo. Dicho de otra manera: el seguimiento de este referente es el camino para la plenitud de existencia personal. Este último aspecto es el que principalmente incorporamos a nuestra perspectiva.

Esta noción de arquetipo nos pone en la pista de lo que podríamos llegar a encontrar en Tadashi. Lo que propondremos es una revisión de las características narrativas fundamentales de la acción de este joven científico para, posteriormente, examinar sus posibles efectos modelizantes. También estaremos atentos al personaje que, en principio, dibuja otra figura de existencia inversa a la del hermano de Hiro, el profesor Callaghan. En este sentido es importante aclarar la posición discursiva del filme en cuanto a qué figuras de existencia garantizan un crecimiento interior y cuáles no, pues el logro vital del personaje no se identifica necesariamente con el logro de unas metas deseadas (Brenes, 2012).

## 2.2. Elementos audiovisuales y mimesis de mundo

La dimensión audiovisual del relato fílmico generalmente se aborda desde el análisis textual-audiovisual, metodología habitual de los *Film Studies*. Los aspectos a los que es sensible el análisis audiovisual están ampliamente expuestos en obras que dan buena cuenta del extenso repertorio de recursos audiovisuales a disposición de un creador para articular un discurso. Nosotros tenemos especialmente presentes los compendios de Castillo Pomedá (2012; 2013) y Zabaleta Urkiola (2005). La metodología tiene en cuenta la dimensión simbólica de los distintos recursos audiovisuales que articulan el relato cinematográfico. La idea central de esta propuesta de análisis podría expresarse con las palabras de O’Rawe (2011: 1): “As much a metaphysical conundrum as a compositional device, the frame does not simply surround and present the image; it structures it, and what is framed and not framed, included and excluded, centred and de-centred, invariably reveals a method, a choice, a way of seeing the world”<sup>4</sup>.

El análisis que proponemos busca esclarecer de qué modo la diégesis audiovisual subraya aspectos narrativos del relato, pues existen modos potencialmente ilimitados de llevar a la pantalla una historia, y no todos ellos necesariamente enfatizan las mis-

---

3 La perspectiva mítica en el análisis de las ficciones audiovisuales contemporáneas está en auge y es capaz de ofrecer una explicación del significado último transmitido por la organización del material narrativo en pantalla. Véanse, por ejemplo, las investigaciones recientes de Gutiérrez Delgado, Ceballos-Saavedra y Rivera-Betancur (2022) y Fedele, Planells de la Maza y Rey (2021).

4 “Tanto como enigma metafísico, como recurso compositivo, el marco no solo rodea y presenta la imagen, también la estructura, y lo que está enmarcado y lo que no lo está, lo que se incluye y se excluye, lo que se centra y se descentra, invariablemente revela un método, una elección, una manera de ver el mundo”.

mas dimensiones que están contenidas en el guion como posibilidad. Lo que nuestro planteamiento aporta como novedad es de qué modo leemos estos datos desde la perspectiva de la mímesis de mundo.

Existen diversas propuestas de aplicación de la metodología de los mundos posibles en el ámbito del cine y las series de ficción (García-Noblejas 2004; 2019; Villen, 2019). Pero la adaptación de la teoría de los mundos posibles a las artes plásticas y a la imagen fílmica en general es un ámbito que todavía está por desarrollar. Existen diversas estrategias para una posible primera integración, comenzando por los usos más o menos convencionales en los estudios de iconología audiovisual (García-Noblejas, 1988). Nosotros proponemos tener en mente la tríada formada por elementos, estructura y dinamismo del mundo. Estos tres aspectos, aplicados a la imagen fílmica, podrían orientar la atención del analista de tres modos concretos.

En primer lugar, identificar las formas eminentes de representación de las distintas situaciones que el relato articula. La preferencia por mostrar de una manera concreta –tipo de plano, iluminación, puesta en escena, etc.– ciertas realidades, nos habla de unos elementos propios y definitorios de ellas mismas –realidades que pueden ser personajes, situaciones, espacios o ideas temáticas–, y revelan cómo están dispuestas en relación con la totalidad de la narración y cómo participan en la acción.

En segundo lugar, es oportuno identificar las regularidades de la posición discursiva audiovisual de la película. Esto, por ejemplo, habla del valor relacional y metafórico de la representación audiovisual: cuando se aplica el mismo esquema de mirada visual a realidades diferentes, estas son puestas en relación o, quizá, se está explicando una de ellas por medio de las categorías visuales de la otra.

En tercer lugar, es oportuno buscar posibles figuras, formas, colores o símbolos repartidos a lo largo del metraje, pues su oportuna colocación en el campo visual puede ayudar también a explicar la estructura y el dinamismo del mundo, ya sea porque identifican o valoran elementos dentro del relato, o porque ponen en relación diversas escenas, por indicar solo dos ejemplos.

### **3. Resultados**

Los resultados se exponen primariamente siguiendo el desarrollo temático de la película, que no es exclusivamente lineal, sino que posee cierta circularidad. Dentro de cada una de estas etapas, se exponen las dos dimensiones que comunican este despliegue temático: la narrativa y la imagen audiovisual.

#### *3.1. Sustitución*

La tabla 1 muestra las dinámicas de sustitución y las funciones a las que están referidas. De este modo se puede entender qué es ese aspecto fundamental del mundo de Hiro que, en caso de verse dañado, debe ser reparado con el fin de seguir manteniendo la estructura inicial de la realidad.

Tabla 1. Sustitución en *Big Hero 6*

Ausente (sustituido)	Sustituto	Función
Los padres de Hiro y Tadashi (muerte prematura).	Su tía Cass.	Referente y sustento vital.
Padres de Tadashi (muerte prematura).	Profesor Callaghan.	Modelo de vida.
Tadashi, hermano de Hiro (muere en un incendio).	Baymax.	Cuidado, colaboración y modelo de vida.
Robot de lucha callejera (creado por Hiro).	Baymax.	Ocupación y proyecto.
Peleas callejeras de robots.	Instituto de Tecnología de San Fransokyo.	Ocupación y proyecto.
Tadashi, como miembro del grupo científico.	Hiro.	Liderazgo.

Fuente: elaboración propia

El parámetro de la función, con los valores provisionales que hemos asignado en cada caso, informa de esos roles que no pueden quedar vacantes en el mundo de la película, y que otros deben asumir para que la historia avance y la totalidad circundante del protagonista no colapse. Tadashi ha visto cómo Cass ha sustituido a sus padres y él mismo, en cierto modo, ha terminado desempeñando junto con su tía las funciones parentales en relación con Hiro. A la vez, Tadashi mantiene una discreta relación de discipulado con Callaghan, que parece responder a inquietudes personales de Tadashi en las que Cass no podría ser un referente. No en vano, la muerte del hermano mayor deja a Hiro en una especie de parón existencial que ni su tía ni nadie puede solucionar, señal de que el lugar de Tadashi en el mundo de Hiro aseguraba el desarrollo de funciones existenciales fundamentales y dirigidas a un progreso vital que se ha detenido. La situación cambia con la activación accidental de Baymax, que suple la ausencia del mayor de los hermanos Hamada en algunos aspectos muy relevantes orientados al logro vital del joven Hiro. La figura de reemplazo que supone Baymax contribuye al avance del relato, a la definición y clausura de la cuestión dramática de Hiro e, incluso, le conduce a ejercer esa labor de sustituto de su hermano dentro del grupo de amigos del Instituto de Tecnología de San Fransokyo, al que eleva a otro nivel mediante la modificación de los inventos de los amigos de su hermano Tadashi. El cenit de esta sustitución llega al final de la película, por medio de la repetición del acto creador de su hermano al volver a programar a Baymax, lo que sugiere al espectador que él mismo ha alcanzado una figura de madurez análoga a la de Tadashi, cerrando así el círculo de la sustitución.

El ausente no siempre encuentra un sustituto. No debemos olvidar que la motivación principal de las fechorías del villano, el profesor Callaghan, es recuperar a otra ausente, su hija Abigail, a la que no es posible sustituir y que ha quedado atrapada en un espacio indefinido tras cruzar el portal de teletransporte de Tecnologías Krei. Paradójicamente, los que encuentran sustitutos en

*Big Hero 6* son los que funcionan como referentes para otros, pero no aquellos que tienen por encima de sí otros modelos que pueden seguir.

En algunos casos, la imagen cinematográfica resalta la dinámica de sustitución, especialmente por medio de una estrategia que combina puesta en escena y posición de cámara: en una escena análoga a otra anterior se coloca a un personaje en el lugar de otro que está ausente en la nueva escena. Lo más habitual es encontrar que Baymax acaba ocupando un lugar similar al del desaparecido Tadashi. El caso más evidente es el de la semejanza entre el plano medio de Hiro montado en moto detrás de Tadashi y agarrado a sus hombros en la escena en la que huyen de los participantes en las luchas callejeras de robots (figura 1) y otro plano medio de Hiro subido a la espalda de Baymax y agarrado a sus hombros antes de que comiencen a volar (figura 2).

**Figura 1. Tadashi y Hiro huyen de los participantes en las peleas de robots**



Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

**Figura 2. Baymax y Hiro se preparan para hacer una prueba de vuelo**



Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

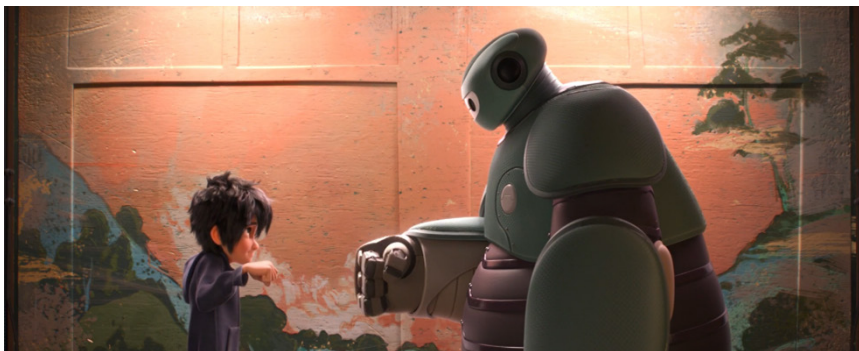
Existen otros momentos en los que se conservan solo algunos elementos formales entre dos escenas que remarcan la sustitución, los suficientes para sugerir el vínculo entre Tadashi Hamada y Baymax; por ejemplo, cuando los hermanos Hamada se saludan chocando el puño (figura 3), un rito que Hiro enseña a Baymax tras la muerte de Tadashi (figura 4).

**Figura 3. Tadashi y Hiro hacen su saludo especial**



Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

**Figura 4. Hiro enseña a Baymax el saludo especial**



Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

En una de las escenas finales de la película, después del acto salvador de Baymax, un primer plano del guantelete de su armadura con la tarjeta firmada por “Tadashi Hamada” (Figura 5) refuerza lo que otras tomas de esta tarjeta interna de Baymax comunican: el robot sustituto de Tadashi, de algún modo, porta su esencia y está al lado de Hiro en lugar de su hermano. El mundo de Hiro solo puede existir si Tadashi está presente y operante en él, y Baymax es la garantía de ello. En varias ocasiones, Baymax toca su “corazón” redondo y dice: “Tadashi is here”. El arquetipo del sustituido-ausente está revestido de los atributos del preservado; es una figura relacional, pues se hace presente a través de la fidelidad de otros.

**Figura 5. Puño de la armadura de Baymax**



Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

### 3.2. Molde narrativo de Tadashi

Como muestra la tabla 2, la praxis de Tadashi se plantea como un molde para las acciones de Baymax. Además, todo el material narrativo ulterior a su desaparición parece desarrollar y reescribir el fragmento de historia en el que él está vivo.

**Tabla 2. Correspondencia entre las etapas narrativas del relato inicial de Tadashi y las del relato de Baymax**

Relato de Tadashi	Relato de Baymax
Tadashi salva a Hiro cuando está en apuros tras la pelea de robots	Baymax salva a Hiro tras la persecución de Callaghan, cuando descubren que está fabricando más robots
Los amigos de Tadashi trabajan en sus inventos	Con la ayuda de Hiro los amigos de Tadashi amplifican la potencia de sus inventos
Tadashi persuade a Hiro para abandonar las peleas de robots mostrándole el Instituto	Baymax persuade a Hiro para abandonar su venganza mostrándole un video de Tadashi.
Tadashi ayuda a Hiro con su invento de los microbots	Baymax ayuda a Hiro con el único microbot que le queda tras el incendio
Tadashi se sacrifica por el profesor Callaghan cuando entra en el incendio para rescatarlo	Baymax se sacrifica por Abigail Callaghan cuando entra en el portal a por ella
Tras el acto salvador de Tadashi solo queda de él la gorra	Tras el acto salvador de Baymax solo queda de él el puño de su armadura

Fuente: elaboración propia

El periplo de Tadashi, marcado tanto en su inicio como en su fin por un acto salvador, es molde de acción y, en tanto la acción da estructura al relato y configura sus etapas, es esquema también para el propio guion. Baymax funciona como un embajador maquina del arquetipo, que tiene frente a sí otro arquetipo, el del enmascarado Callaghan. Como tantas veces sucede en la ficción, ese modelo que se presenta como contrario al arquetipo principal, en este caso del de Tadashi-Baymax, induce al error, haciendo pensar que para vencerle es preciso adoptar su mismo programa de acción, y no aquel del que el arquetipo perverso se separa.

Seguramente la escena en la que Hiro recibe completamente la imagen de mundo de Tadashi, que supone una revelación para él, sea cuando conoce a Baymax en el laboratorio del Instituto de Tecnología. Al final de esa escena aparece el profesor Callaghan, todavía no identificado como villano. De modo que este instante sintetiza los dos caminos que se presentan delante de Hiro (figura 6). La iluminación de la escena ya adelantaba esta disparidad de arquetipos posibles. Cuando Callaghan ingresa en el laboratorio hay un cambio de espacio, Baymax queda oculto tras una pared y se percibe una creciente oscuridad, una condición lumínica que suele envolver las apariciones del mentor de Tadashi (figura 7).

**Figura 6. Callaghan examina el robot de Hiro**



**Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)**

**Figura 7. Callaghan admira los microbots de Hiro**



**Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)**

### *3.3. De la sustitución a la mediación: configuración del mundo personal del héroe según el modelo de Tadashi*

La labor como suplente que realiza Baymax es para Hiro un testimonio de una manera de estar en el mundo. Ese modo de habitar la realidad, o arquetipo, tiene una pretensión modelizante sobre Hiro, que debe decidir si asumir o negar el esquema de Tadashi. Este es el conflicto fundamental de la película: derrotar al villano al modo del propio villano o adoptar el arquetipo de Baymax-Tadashi. Por todas estas razones, el robot médico sirve como mediador entre el arquetipo y Hiro, funcionando como un puente para alcanzar la figura de existencia que encarna Tadashi. No sin cierta elocuencia, en la escena que introduce a Baymax, a través de varias tomas –como la que se muestra en la figura 8–, la cámara enfatiza la posición mediadora del robot enfermero entre los hermanos.

**Figura 8. Tadashi muestra a Hiro su nuevo invento: Baymax**



**Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)**

Más allá de la evidente circularidad del relato –Hiro termina repitiendo el ritual creador de Tadashi y re-crea a Baymax–, y la idea constante del retorno al arquetipo, esta misma escena en la que se introduce a Baymax está simbólicamente marcada por el círculo, que parece a todas luces la forma geométrica que le caracteriza a él en tanto vicario entre el modelo y el modelado. La estación de Baymax está situada frente a una enorme ventana circular (figura 8) en la que se insiste visualmente no sólo en esta escena primera, sino también en una de las últimas, cuando ya traspasado el clímax de la cinta Hiro consigue volver a programar al ayudante médico. En la habitación de los hermanos Hamada, el lugar intermedio entre las dos mitades de la estancia es precisamente un recuerdo de esta gran ventana redonda: un reloj circular en cuyo interior hay una figura claramente semejante a la de Baymax (figura 9). Tampoco hay que obviar las muchas circunferencias en el propio Baymax, donde resulta especialmente interesante el puerto de entrada de su tarjeta, en la que se lee “Tadashi Hamada” (figura 5).

**Figura 9. Baymax se activa en respuesta al dolor de Hiro e intenta ayudarlo**



Fuente: *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

La tarjeta garantiza esta eterna repetición, este renacer de Tadashi tanto por medio de la primera activación del robot, como después de los eventos relativos al agujero negro en el tramo final del filme. Baymax nunca podrá sustituir plenamente a Tadashi, pero sí mediar para que Hiro le asuma como modelo. Tadashi le dice a Hiro “He’s going to help a lot of people”, siendo Hiro la persona principal a quien realmente va a ayudar y para quien tiene un propósito. Ese “he”, “él”, sugiere un “yo” y un “tú”.

#### 4. Discusión y conclusiones

El desarrollo del trabajo ha ido mostrando los diversos aspectos de la hipótesis, desde los mecanismos de sustitución que consiguen mantener las líneas maestras de la estructura del mundo personal del protagonista, pasando por la categoría arquetípica del modelo narrativo y moral de Tadashi, hasta la eficacia de Baymax como vicario del esquema de existencia del mayor de los Hamada, un proyecto vital que termina por asumir su hermano pequeño, Hiro. La tía Cass ocupó el lugar de los padres ausentes, pero fue el mismo Tadashi el que terminó siendo como un padre para Hiro. Al final de la película Hiro llega a un nivel de madurez en el que él puede asumir el rol de una persona adulta.

Hemos mostrado, además, que el filme exhibe una serie de recursos audiovisuales que subrayan estas ideas narrativas y temáticas. La posición de cámara empatiza con la sustitución y trata a Baymax “como si” fuera Tadashi. Y no sólo eso: frente a una situación determinada, la cámara se comporta como ya lo hiciera en otra situación conocida, y reproduce estrategias de representación semejantes. De modo que la cámara, al comienzo de la película, toma como modelo audiovisual la historia de Tadashi, como un principio de orden que se repite posteriormente. El comienzo de la película no sólo enseña a ver, sino que ella misma queda marcada por cómo captó ese momento, y reproduce esa posición diegética audiovisual cuando frente a ella se colocan situaciones análogas. En *Big Hero 6* hay una reproducción del orden y sentido de la realidad en clave de su visualidad.

Al término de la investigación extraemos cinco grandes conclusiones. La primera conclusión es que a través del caso concreto de *Big Hero 6*, la investigación señala una dinámica muy habitual en el cine de superhéroes –aunque la encontramos también en otras ficciones–: el mecanismo de conservación de la estructura del mundo mediante la sustitución de elementos especialmente relevantes para el protagonista. Este reemplazo no es preferentemente fruto de la acción del personaje principal, sino que la dinámica del mundo circundante propicia la conservación de esta estructura. Los modos más o menos institucionalizados o fortuitos que hacen efectiva la sustitución varían según la obra y contribuyen a delimitar el tipo de mundo del texto.

Como segunda conclusión, hemos identificado un tipo de reemplazo concreto, la sustitución de mediación. Esta figura narrativa consiste en el reemplazo de un personaje por otro que tiene una doble función: por un lado, suplir al sustituido en el lugar que ocupaba en la estructura del mundo, actuando como este en algunas funciones que tienen como destinatario a un sujeto que, por lo general, es el protagonista de la historia; por otro lado, encarnar un arquetipo con el objeto de que el sujeto termine asumiendo ese esquema vital como figura preferente de existencia.

En tercer lugar, concluimos que la película emplea una estrategia narrativa de paralelismo a la que podríamos llamar “mímesis de historia ejemplar”. Consiste en que el curso de acción, o las etapas narrativas de una historia breve en el comienzo del relato, sirven como molde para el resto de la trama de la película y para los cursos de acción de los personajes.

La cuarta conclusión es que *Big Hero 6* presenta un caso de particular interés en el cine de superhéroes, donde la orfandad del protagonista no es tan importante para su configuración heroica como la pérdida de un *primus inter pares*, en este caso el hermano mayor de Hiro. Esto resulta relevante, ya que, si bien la figura del padre ausente resulta a veces inalcanzable e, incluso, traumática en las películas del subgénero, el arquetipo del hermano perdido, quizá por su cercanía con el protagonista, resulta un modelo de vida más asequible. El alto grado de viabilidad de esta posibilidad-arquetipo favorece la semejanza entre la configuración del mundo personal del héroe y el esquema existencial en el que se inspira.

En quinto y último lugar, la investigación muestra algunas posibilidades audiovisuales para plasmar las estrategias narrativas que acabamos de exponer. Para sugerir que un personaje sustituye a otro puede ser adecuado plantear el mismo tipo de plano para dos escenas narrativamente semejantes, colocando al sustituto en el lugar del personaje sustituido. Con el fin de indicar que un personaje cumple una función de mediación entre otros dos, puede ser oportuno que la puesta en escena favorezca la localización intermedia de dicho sujeto entre los dos personajes para los que es vicario, de modo que la cámara adopte una posición en la que el mediador esté encuadrado en el medio y los otros dos en un lado diferente del cuadro cada uno. Otro modo posible de mostrar al personaje como sustituto, mediador o ambas facetas a la vez, puede ser asociarlo a símbolos, como el círculo, y emplazarlos en puntos estratégicos a lo largo del metraje para reforzar la idea de su rol.

## 5. Agradecimientos

Este artículo ha sido traducido al inglés por Charles Bretherton Jones a quien agradecemos su trabajo.

Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación (referencia UFV 2024-10) de la Convocatoria de Proyectos de Investigación del año 2024 financiada por la Universidad Francisco de Vitoria de Madrid.

## 6. Contribuciones específicas de cada autor/a

	Nombre y apellidos
Concepción y diseño del trabajo	Arturo Encinas Cantalapiedra
Metodología	Arturo Encinas Cantalapiedra
Recogida y análisis de datos	Vera Merino Gómez, María Pérez de la Peña, Valeria Andreina Salgado Rodríguez y Arturo Encinas Cantalapiedra
Discusión y conclusiones	Verán Merino Gómez, María Pérez de la Peña, Valeria Andreina Salgado Rodríguez y Arturo Encinas Cantalapiedra
Redacción, formato, revisión y aprobación de versiones	Arturo Encinas Cantalapiedra

## 7. Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

## 8. Referencias bibliográficas

- Abellán-García Barrio, Á. (2023). Mundos posibles poéticos. En Á. Abellán-García Barrio (Ed.), *Mundos posibles poéticos. El caso de Patria: el pueblo, la novela, la serie* (pp. 275-299). Los Libros de la Catarata.
- Brenes, C. S. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de comunicación*, 11(1), 7-23. <https://is.gd/rlhjRN>
- Castillo Pomedá, J. M. (2012). *La composición de la imagen. Del Renacimiento al 3D*. Paraninfo.
- Castillo Pomedá, J. M. (2013). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Instituto RTVE.
- Dittmer, J. (2013). *Captain America and the Nationalist Superhero. Metaphors, Narratives and Geopolitics*. Temple University Press.
- Eliade, M. (1989). *Le mythe de l'éternel retour: archétypes et répétition*. Gallimard.
- Encinas Cantalapiedra, A. (2016). Superantropología en el cine. En A. Encinas Cantalapiedra (Ed.), *El antifaz transparente. Antropología en el cine de superhéroes* (pp. 41-72). Encuentro.

- Encinas Cantalapiedra, A., y Lin, A. Z. (2021). Destrucción del mundo y sustitución en A.I. Artificial Intelligence, de Spielberg. *Revista Interdisciplinaria De Teoría Mimética. Xiphias Gladius*, 4, 12–33. <https://doi.org/10.32466/eufv-xg.2021.4.690.12-33>
- Fedele, M., Planells de la Maza, A.J., Rey, E. (2021). La ficción seriada desde el mitoanálisis: aproximación cualitativa a los argumentos universales en *Netflix, Prime Video* y *HBO*. *Profesional de la información*, 30(2), e300221. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.mar.21>
- García-Noblejas, J. J. (1988). Fundamentos para una iconología audiovisual. *Communication & Society*, 1(1), 57-71. <https://doi.org/10.15581/003.1.35484>
- García-Noblejas, J. J. (2004). Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos. *Communication & Society*, 17(2), 73-87. <https://doi.org/10.15581/003.17.36329>
- García-Noblejas, J. J. (2019). Reconocimiento personal y mundos posibles de ficción en *Blade Runner* y *La Princesa Prometida*. En Á. Abellán-García Barrio (Ed.), *La imagen: Caminos del reconocimiento* (pp. 29-50). Sínderesis.
- Garret, G. (2008). *Holy Superheroes! Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film*. Wesminster John Knox Press.
- George, J. (2023). *The Superpowers and the Glory: A Viewer's Guide to the Theology of Superhero movies*. Wipf and Stock.
- Girard, R. (1972). *La violence et le sacré*. Grasset.
- Girard, R. (1982). *Le bouc émissaire*. Grasset.
- Girard, R. (2001). *Je vois Satan tomber comme l'éclair*. Grasset.
- Gray, R. J. & Kakkamanidou, B. (2011). *The 21st Century Superhero. Essays on Gender, Genre and Globalization in Film*. McFarland & Company.
- Greimas, A.J. (1966). *Sémantique structurale: recherche et méthode*. Larousse.
- Gutiérrez Delgado, R., Ceballos-Saavedra, M. y Rivera-Betancur, J. (2022). Myth, Relative Evil, and Anti-Hero in *Narcos* and *Fariña*. *Quarterly Review of Film and Video*, 40(8), 925–951. <https://doi.org/10.1080/10509208.2022.2052709>
- Housel, R. (2005). Myth, Morality, and the Women of the X-Men. En T. Morris y M. Morris (Ed.), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice, and the Socratic Way* (pp. 75-88). Open Court.
- Hernández Ruiz, V. (2023). Metaphorical value in the narrative of a conversion: The sacred and profane memoirs of Captain Charles Ryder in *Brideshead Revisited* by Evelyn Waugh. *Church, Communication and Culture*, 8(2), 167–183. <https://doi.org/10.1080/23753234.2023.2239288>
- Hu, L., Liu, S., y Qian, L. (2023). The Research on the Gender Stereotype Elimination of Women Figures in Superhero Movies. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 286–291. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4263>
- Jenkins, T. y Secker, T. (2021). *Superheroes, Movies, and the State: How the U.S. Government Shapes Cinematic Universes*. University Press of Kansas.
- Marín, H. (2019). *Mundus. Una arqueología filosófica de la existencia*. Nuevo Inicio.

- Milss, A. R. (2014). *American Theology, Superhero Comics, and Cinema. The Marvel of Stan Lee and the Revolution of a Genre*. Routledge.
- Orellana, J. y Martínez Lucena, J. (2010). *Celuloide posmoderno. Narcisismo y autenticidad en el cine actual*. Encuentro.
- O'Rawe, D. (2011). Towards a poetics of the cinematographic frame. *Journal of Aesthetics & Culture*, 3, 1-13. <https://doi.org/10.3402/jac.v3i0.5378>
- Picariello, D. K. (2019). *Politics in Gotham. The Batman universe and Political Thought*. Palgrave Macmillan.
- Polo Montilla, R. (2012). Contexto e intertextualidad en los créditos de Watchmen. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía*, 4, 163-181. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2012.v0i4.5883>
- Polti, G. (1924). *The Thirty-Six Dramatic Situations*. James Knapp Reeve.
- Propp, V. (2003). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit I*. Seuil.
- Ryall, C. y Tipton, S. (2005). The Fantastic Four as a Family: The Strongest Bond of All. En T. Morris & M. Morris (Ed.), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice, and the Socratic Way* (pp. 118-129). Open Court.
- Villen, M. (2019). Ser o no ser humano en Farscape, esta es la cuestión. En Á. Abellán-García Barrio (Ed.), *La imagen: Caminos del reconocimiento* (pp. 149-177). Sindéresis.
- White, M. D. & Arp, R. (2008). *Batman and Philosophy, the dark knight of the soul*. Wiley.
- Zabaleta Urkiola, I. (2005). *Teoría, técnica y lenguaje de la información en televisión y radio: sistemas digitales y analógicos*. Bosch Comunicación.
- Zubiri, X. (1989). *Estructura dinámica de la realidad*. Alianza.
- Zubiri, X. (2010). *Acerca del mundo*. Alianza.