



# **UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN**

**"LAS GUERRERAS DE LA LUNA: ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL MANGA SAILOR MOON.  
CREACIÓN DE ILUSTRACIONES EN UNA NUEVA HISTORIA CON BASE EN LOS  
ELEMENTOS DE ESTA OBRA."**

## **TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO  
PRESENTA  
AURA LUZ MENESES LUNA**

**Asesor: Mtro. Carlos Alberto López Márquez**

**ENERO, 2009**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

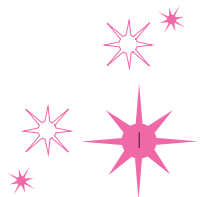
# AGRADECIMIENTOS

## A DIOS

Gracias por haberme permitido llegar a este momento de mi vida, pero sobre todo porque me bendices otorgándome las cosas que hacen que valga la pena vivir. Sabes que te estoy eternamente agradecida.

## A MIS PADRES

Dedicarles este trabajo es mínimo comparado con todo lo que me han otorgado. Desde la vida hasta una educación y valores que nunca olvidaré, pero sobre todo el amor, porque sin él yo simplemente no existiría. Papá, nunca terminaré de agradecerte todos los esfuerzos que hiciste y hasta la fecha haces por nosotros. Mamá, gracias por tus cuidados y comprensión. Gracias por la hermosa familia que han formado, sin ustedes yo no sería lo que soy. Los amo más que nada.



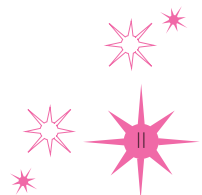
## A MIS HERMANAS

Han sido una parte tan importante en mi vida que no me imagino que hubiera sido sin ustedes. Se acerca el momento en que cada quien tendrá que tomar su propio camino, pero siempre estaré ahí para ustedes. Fátima gracias por ser un ejemplo de lo que debe ser un hermano mayor. Wendy, gracias por ser mi confidente. Espero seguir pasando muchas más cosas con ustedes. Las quiero.

## A MI ASESOR

Gracias por todo el apoyo brindado en el desarrollo de este trabajo y sobre todo por la paciencia que tuviste al revisarlo. No sólo me quedo con la imagen de un buen asesor y profesor, también de un buen amigo y gran ser humano.

A todas aquellas personas que tal vez no menciono pero saben que las llevo en mi corazón por ser o haber sido una parte importante en mi desarrollo, no sólo profesional sino también como ser humano.



# INDICE

AGRADECIMIENTOS .....	1
INTRODUCCION .....	1
CAPITULO 1. LA SEMIOTICA Y LA IMAGEN .....	3
1.1. DEFINICION DE SEMIOTICA .....	4
1.2. ELEMENTOS DE SEMIOTICA	
1.2.1. EL SIGNO .....	5
1.2.2. EL SIGNO LINGÜISTICO .....	6
1.2.3. EL SIGNO VISUAL .....	9
1.2.3.1. FIGURAS, SIGNOS Y SEMAS .....	12
1.2.4. DENOTACION Y CONNOTACION	
1.3. ELEMENTOS DE LA COMUNICACION VISUAL .....	13
1.3.1. EL PUNTO	
1.3.2. LA LINEA .....	14
1.3.3. EL CONTORNO	
1.3.4. LA DIRECCION	
1.3.5. COLOR .....	15
1.3.6. TEXTURA .....	20
1.3.7. ESCALA	
1.3.8. DIMENSION	
1.3.9. MOVIMIENTO .....	21
1.3.10. CONTRASTE	
CAPITULO 2. HERMOSAS GUERRERAS: EL MUNDO DE SAILOR MOON .....	23
2.1. NAOKO TAKEUCHI: LA CREADORA .....	24
2.2. LA HISTORIA DE LA LUNA .....	25
2.3. LOS PERSONAJES PRINCIPALES EN SAILOR MOON	
2.3.1. USAGI TSUKINO: SAILOR MOON .....	26
2.3.2. AMI MIZUNO: SAILOR MERCURY .....	27
2.3.3. REI HINO: SAILOR MARS	
2.3.4. MAKOTO KINO: SAILOR JUPITER .....	28
2.3.5. MINAKO AINO: SAILOR VENUS	
CAPITULO 3. ANALISIS SEMIOTICO DE CINCO ILUSTRACIONES DE NAOKO TAKEUCHI .....	29
3.1. INTRODUCCION .....	30
3.2. ANALISIS DE LOS ELEMENTOS COMUNES EN LAS ILUSTRACIONES DE NAOKO TAKEUCHI .....	33
3.3. USAGI TSUKINO-SAILOR MOON .....	39
3.4. AMI MIZUNO-SAILOR MERCURY .....	44
3.5. REI HINO-SAILOR MARS .....	48
3.6. MAKOTO KINO-SAILOR JUPITER .....	52
3.7. MINAKO AINO-SAILOR VENUS .....	56



CAPITULO 4. CREACION DE PERSONAJES EN UNA HISTORIA  
A PARTIR DEL ANALISIS ..... 60

4.1. LA HISTORIA ..... 61

4.2. PERSONAJES PRINCIPALES

4.3. ILUSTRACIONES FINALES Y JUSTIFICACION ..... 63

    4.3.1. ELEMENTOS COMUNES ..... 64

    4.3.2. VANESA BLANCO-STAR LIGHT ..... 81

    4.3.3. CELESTE ROSALES-CONSTELLATION LIGHT ..... 85

    4.3.4. PERLA PLATA-STAR FLEETING LIGHT ..... 89

    4.3.5. REGINA DEL SOLAR-SUNNY LIGHT ..... 93

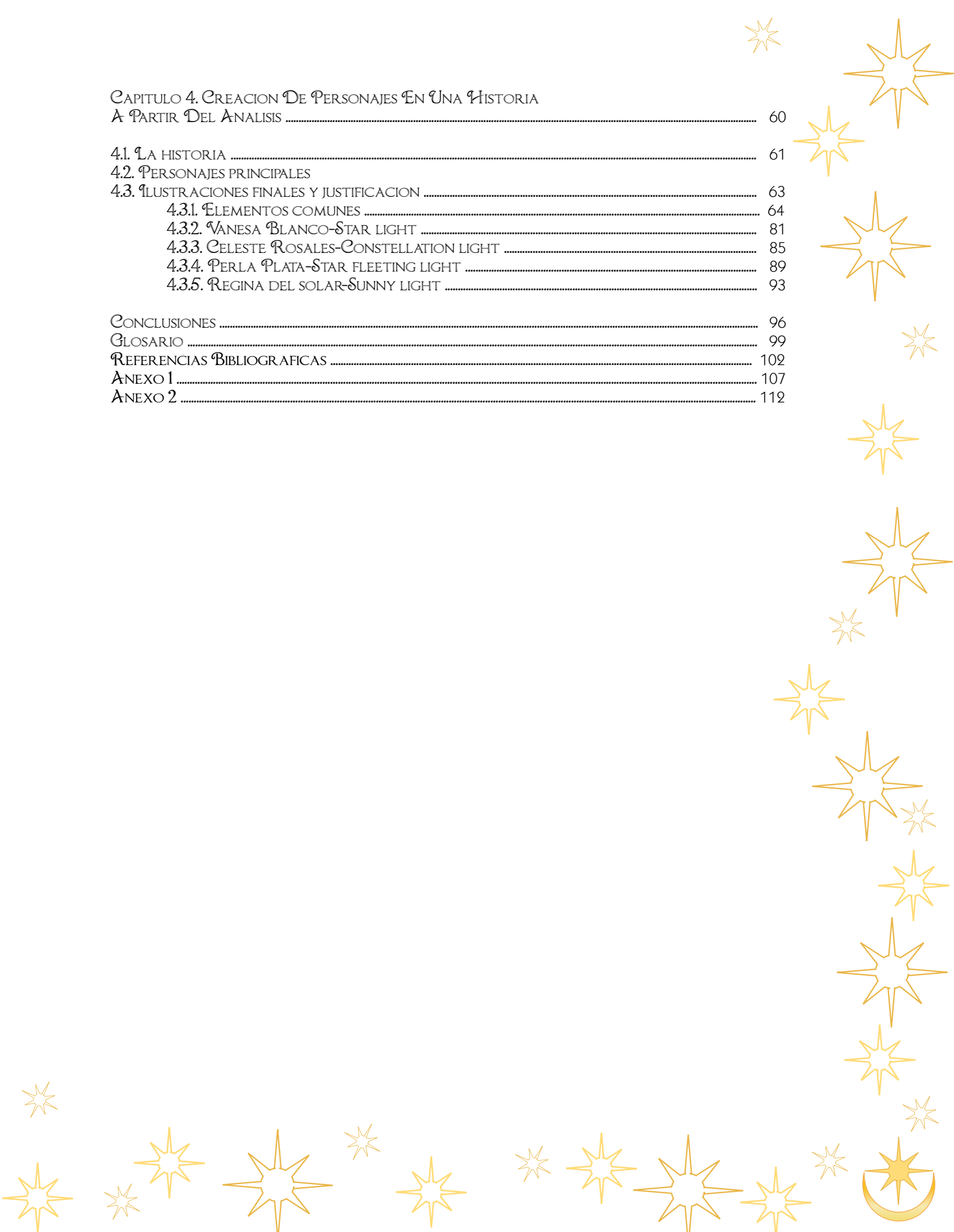
CONCLUSIONES ..... 96

GLOSARIO ..... 99

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS ..... 102

ANEXO 1 ..... 107

ANEXO 2 ..... 112



## INTRODUCCION

A lo largo de la historia, el hombre ha buscado la manera de expresarse a través de diferentes medios, uno de ellos es el visual, presente en nuestras vidas desde el nacimiento; es la vista uno de los sentidos más importantes del cuerpo humano, a través del cual se puede ligar a los demás sentidos.

El lenguaje visual ha sido estudiado de diferentes maneras a través de la historia, una de las materias encargadas de hacerlo es la semiótica, disciplina que se ha ocupado en mostrarnos los diversos elementos contenidos dentro de una imagen determinada.

Existen diversos estudios que se basan en la semiótica como elemento principal en las representaciones visuales, pero la mayoría van enfocados a un análisis semiótico de imagen que posteriormente se aplica a la comprensión de la ideología y cuestiones culturales del trabajo. En este caso, el propósito de éste es analizar a nivel semiótico las imágenes haciendo énfasis en la manera que construyen el mensaje que se quiere transmitir, para después poder aplicarlo de la mejor manera posible con la finalidad de una buena comunicación del mensaje. Con base en la semiótica, desarrollaremos la investigación de este trabajo, el cual consiste en el análisis semiótico de imágenes en un manga *shojo*, para su posterior aplicación en un nuevo proyecto de representaciones visuales.

Personalmente, el interés de desarrollar este trabajo surge de los medios audiovisuales: cierto día me encuentro viendo la televisión, como todo joven ocioso del siglo XXI, y en alguno de esos cambios repentinos de canal sintonizo el de las caricaturas y en ese horario precisamente se encontraba al aire una en la que el niño genio sueña con lograr infinidad de inventos siempre boicoteados por su fastidiosa hermana menor. He ahí donde surge una frase después de ver el episodio por cinco minutos: ¿Ese niño no tendrá un trauma?

Casi inmediatamente surge la idea de analizar la caricatura, si no completamente a nivel de contenido, enfocándonos un poco más hacia la representación y el lenguaje visual que se maneja en ella. Pero la idea de analizar una caricatura "gringa" hecha especialmente para niños no resultaba muy interesante que digamos, puesto que, aparte de que las formas de la imagen son demasiado sencillas, el contenido de la misma resulta un tanto tedioso, sobre todo porque los personajes están demasiado estereotipados. Así que decido elegir una opción que pueda aportar más a la investigación. Entonces pienso en caricaturas polémicas: ¡Los Simpsons! Tiempo después quedé horrorizada al ver

la cantidad de trabajos que existen sobre esta serie que, si bien son interesantes y podrían extenderse aún más, no me interesaba continuar. Vino a mi una segunda opción: *South Park*, igual o peor de polémica que la primera, sobre todo por el lenguaje que utilizan sus personajes que podrían resultar infantiles en su representación visual.

La simpleza de las formas que se manejan en la serie *South Park* hicieron que, como en la primera idea, se perdiera el interés en la investigación, además del hecho que la carga ideológica pesa mucho más en ellas que cualquier representación visual. Entonces vinieron recuerdos de mi adolescencia, en la cual empecé a interesarme en el dibujo gracias a las series japonesas, sobre todo aquellas que estaban dirigidas hacia niñas y adolescentes, siendo un ejemplo claro *Sailor Moon*. El dibujo japonés ya tiene un estilo determinado, pero cada autor lo maneja de acuerdo al público al cual se dirige la historia que escribe, además, sabe hacer del estilo de dibujo único, algo suyo, una propiedad de cada una de sus historias. El manga en Japón no está dirigido solamente a los niños: existen caricaturas para todo tipo de gente, desde los infantes hasta el manga *hentai* para adultos. Todas estas razones hicieron que la investigación terminara enfocándose en las imágenes de Naoko Takeuchi, a manera de poder entender los elementos del lenguaje visual, que tienen el propósito de comunicar ideas a primera vista, sin dejar atrás los elementos culturales de la obra y la manera en que influyen dentro de la misma.

En la siguiente investigación abarcaremos cuatro puntos principales:

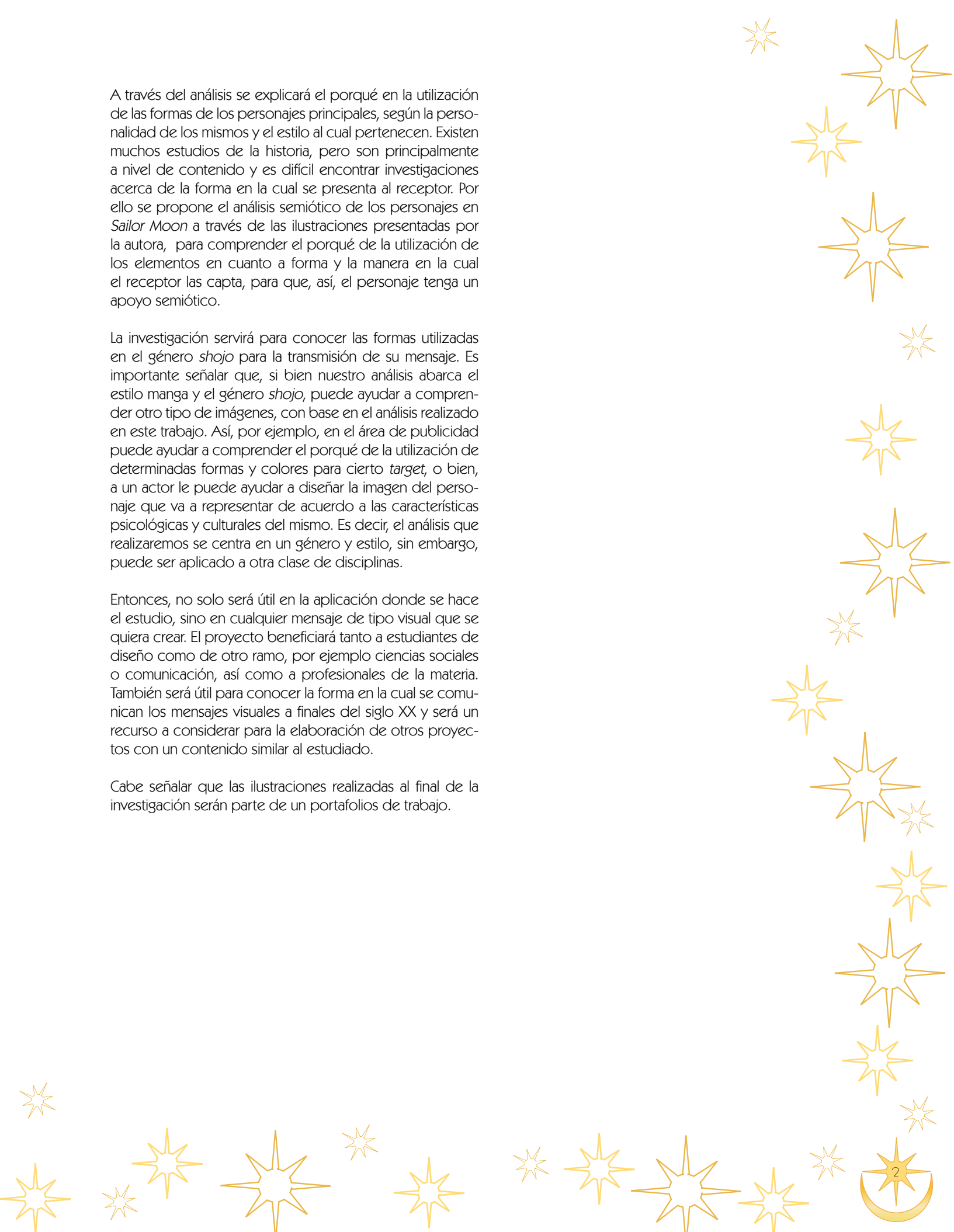
1. Comprenderemos la definición de semiótica y todos los conceptos que conlleva, así como los elementos de la comunicación visual que se utilizan en la imagen.
2. Estudiaremos los elementos del manga *Sailor Moon*, desde la autora hasta la historia y sus personajes.
3. Se analizarán las imágenes de la obra, en el cual se sacarán los puntos principales que nos servirán para:
4. Crear una historia y, por lo tanto, sus representaciones visuales.

A través del análisis se explicará el porqué en la utilización de las formas de los personajes principales, según la personalidad de los mismos y el estilo al cual pertenecen. Existen muchos estudios de la historia, pero son principalmente a nivel de contenido y es difícil encontrar investigaciones acerca de la forma en la cual se presenta al receptor. Por ello se propone el análisis semiótico de los personajes en *Sailor Moon* a través de las ilustraciones presentadas por la autora, para comprender el porqué de la utilización de los elementos en cuanto a forma y la manera en la cual el receptor las capta, para que, así, el personaje tenga un apoyo semiótico.

La investigación servirá para conocer las formas utilizadas en el género *shojo* para la transmisión de su mensaje. Es importante señalar que, si bien nuestro análisis abarca el estilo manga y el género *shojo*, puede ayudar a comprender otro tipo de imágenes, con base en el análisis realizado en este trabajo. Así, por ejemplo, en el área de publicidad puede ayudar a comprender el porqué de la utilización de determinadas formas y colores para cierto *target*, o bien, a un actor le puede ayudar a diseñar la imagen del personaje que va a representar de acuerdo a las características psicológicas y culturales del mismo. Es decir, el análisis que realizaremos se centra en un género y estilo, sin embargo, puede ser aplicado a otra clase de disciplinas.

Entonces, no solo será útil en la aplicación donde se hace el estudio, sino en cualquier mensaje de tipo visual que se quiera crear. El proyecto beneficiará tanto a estudiantes de diseño como de otro ramo, por ejemplo ciencias sociales o comunicación, así como a profesionales de la materia. También será útil para conocer la forma en la cual se comunican los mensajes visuales a finales del siglo XX y será un recurso a considerar para la elaboración de otros proyectos con un contenido similar al estudiado.

Cabe señalar que las ilustraciones realizadas al final de la investigación serán parte de un portafolios de trabajo.





# CAPITULO 1

## LA SEMIOTICA Y LA IMAGEN

¿Quién no ha utilizado alguna vez la imagen? Los seres humanos, desde nuestro nacimiento, aprendemos a visualizar y manejar este tipo de lenguaje de alguna u otra manera. Desde los dibujos preescolares existe, si no un conocimiento, una conciencia de que podemos plasmar nuestros sentimientos en un medio que no es el verbal y a partir de ahí, toda nuestra vida está rodeada de textos visuales.

Pero, ¿Cuál es la ciencia encargada de estudiar todos estos fenómenos? ¿De qué manera lo hace? ¿Quiénes fueron sus precursores? ¿Qué elementos utiliza para que reconozcamos lo que nos quieren transmitir sus figuras? La semiótica juega un papel importantísimo en todas estas cuestiones y el presente capítulo tratará de responderlas, dándonos una visión general de la semiótica para comenzar a desarrollar la investigación, las definiciones, elementos y recursos que la conforman. Unidades básicas que servirán para fundamentar este trabajo, que posteriormente se utilizarán para los fines correspondientes, los cuales consisten en analizar a fondo los personajes dentro del manga *Sailor Moon*, con base en los conocimientos adquiridos a lo largo de la investigación.

## 1.1. DEFINICION DE SEMIOTICA

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se entiende por semiótica a la ciencia que estudia los signos. Esta definición, aunque muy precisa, resulta breve y vaga para ahondar más en nuestra investigación. Las ideas que se citarán a continuación están basadas en las definiciones dadas por los principales estudiosos de la semiótica en sus inicios: Saussure y Peirce.

La definición de Saussure nos explica cuál será el objeto de estudio de la semiología, nos da una visión general de ella. Ésta sirvió para fundamentar las bases de la misma, hasta llegar a fundamentar la semiótica de la comunicación años más tarde. Mientras que la definición de Peirce parece un poco más compleja: “[...] Por semiosis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia tri-relativa [...]”<sup>1</sup>

Peirce nos habla de las semiosis como elemento fundamental en el desarrollo de la acción semiótica, entendiéndose ésta como la operación mental llevada a cabo por el hombre en el momento del acto de la comunicación, el cual puede tener varias connotaciones. Entonces, la semiosis es el acto que ocurre en la mente de los individuos al momento de recibir un mensaje y que hace que podamos o no entender el mensaje que estamos recibiendo.

Existen tres elementos en el acto de la semiosis: *representamen*, *interpretante* y *denotatum* que son aquellos que se encuentran relacionados entre sí, con el fin de denotar cierto significado al receptor. Pongamos un ejemplo, el del signo “perro” e insertémoslo en el esquema de Peirce para su explicación (Fig. 1).

En el esquema, el *representamen* cumple la función de signo, el *denotatum* es el objeto y el *interpretante* tiene la función de relacionar a estos dos elementos entre sí, en-

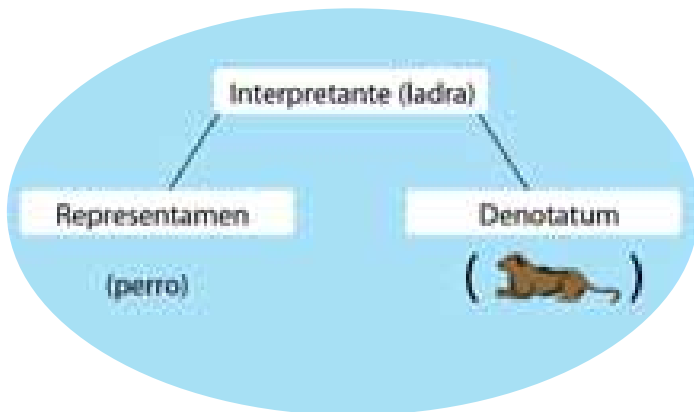


Fig. 1. Ejemplo del esquema de Peirce

tendiéndose que el intérprete siempre será el ser humano.

Según Eco en *La Estructura Ausente*, la semiótica es la materia encargada del estudio de todos los procesos culturales como procesos de comunicación. Lo que ahora también involucra a los aspectos culturales como factores importantes dentro de ella.

Entonces, semiótica es la ciencia que estudia los signos, el contexto en el cual se encuentran sumergidos y su relación, así como su utilización e influencia dentro de la comunicación humana.

El signo es la unión de un significado con un significante. Estos dos elementos se encuentran dentro de la operación semiótica en un signo, en donde el significante es la palabra misma, mientras que la imagen que cada quien forma de ella en su cerebro es el significado, de él hablaremos más adelante.

## 1.2. ELEMENTOS DE SEMIOTICA

Hemos dicho en términos generales que la semiótica es aquella ciencia que centra sus estudios en los signos tomando en cuenta los elementos espaciales que los rodean y la forma en que son utilizados. Como toda ciencia, la semiótica también cuenta con diversos elementos que hacen interesante su estudio y, en nuestro caso, nos ayudarán a entender mejor las unidades que comprenden el desarrollo de un texto visual y la manera en que se relacionan para formar un todo, el cual, dentro de la comunicación visual, conocemos como imagen.

Los conceptos que se manejan se basan en ejemplos textuales, ya que la base de la comunicación es la lengua, pero posteriormente los ubicaremos en el lenguaje visual.

En este apartado hablaremos principalmente del signo, elemento fundamental de la disciplina, para después centrarnos en otros elementos que también son de suma importancia dentro del tema.

<sup>1</sup>Eco, *Tratado...*, p. 52.

## 1.2.1. EL SIGNO

El signo es la unión de un significante con su significado, entendiendo al primero como una imagen sensible y al segundo como una imagen conceptual. Es decir, que por ejemplo, si decimos “perro”, la palabra en su forma escrita y verbal, se refiere al significante, todos sabemos lo que es un perro gracias a la experiencia personal, por ello es una imagen sensible, ya que al escucharla, nuestra percepción nos indica los elementos que caracterizan al animal y por



Fig. 2. Paradigmas y sintagmas

ello podemos identificar la palabra. Por otra parte, la imagen que cada quien formará en su mente del perro será el significado, la imagen conceptual, ya que cada persona en su individualidad le otorgará diferentes características, pero sin que por ello deje de ser un perro.

Tanto Peirce como Saussure se refieren a él como “[...] una forma física que recuerda algo al destinatario, algo que la forma física denota, denomina, indica y que no es la misma forma física [...]”<sup>2</sup>

Así, podríamos decir, que el signo es el hecho perceptible que nos dice algo diferente de sí mismo. Es un elemento que representa una forma, la cual puede ser o no tangible.

Existen elementos del signo que son importantes y analizables para su funcionamiento. El signo cuenta con su propio campo semántico, dentro del cual existen paradigmas y sintagmas, que son los códigos conforme a los cuales se organizan los signos. Saussure elabora un esquema donde los muestra ordenados en una especie de eje, dentro del cual el eje paradigmático es el vertical, mientras que el horizontal corresponde al eje sintagmático, respectivamente, como se muestra en la Fig. 2.

Se entiende entonces al paradigma como un conjunto de significantes que forman parte de un conjunto en común, pero que cada uno de ellos cuenta con su propia identidad. Los paradigmas de cierto grupo, pueden ser reemplazados por otros y cada uno de los paradigmas ahí encontrados se relaciona con los demás que aparecen dentro de un mismo contexto. Así, podemos hablar de un paradigma en el salón de clases, dentro del cual cada uno de sus significantes, por ejemplo, el cuaderno, lápiz, pizarrón, etc. forman parte del conjunto, que en este caso es el salón de clases, pero no por eso pierden su concepto, un pizarrón seguirá siendo pizarrón, ya sea que se encuentre en un salón de clases o en un bosque.

El sintagma, por otro lado, se refiere a la combinación de significantes que se relacionan entre sí formando una totalidad, la mayoría de las veces sucesivamente, ordenadas una tras otra. Los vínculos que ocurren dentro del sintagma son dados a través de ciertas reglas de convención. Por ejemplo, la oración “La casa de mi abuela” es un sintagma de signos lingüísticos, puesto que es un conjunto de significantes ordenados que para formarse dependen de ciertas reglas gramaticales y ortográficas. Los sintagmas son definidos como “secuenciales” por la propiedad con la que cuentan, pero aún así pueden aplicarse tanto en un texto literario como en uno visual.

La diferencia entre paradigmas y sintagmas radica en que, dentro de los paradigmas, el significado del texto depende de cómo un elemento se destaca de entre los demás, mientras que en los sintagmas, el significado va a depender de la relación que haya entre un significante y otro y la manera en que se vinculan unos con otros. Se puede decir, entonces, que los paradigmas pueden contar con una plurisemia y los sintagmas, al estar vinculados entre sí, nos conducen a una monosemia, dependiendo del contexto dentro del cual se encuentren inmersos.

Asimismo, los sintagmas se realizan *in praesentia*, es decir, se apoyan los términos unos con otros en una determinada serie; mientras que los paradigmas o asociaciones, asocian los términos *in absentia*, en una serie mnemónica virtual, es decir, que utilizamos una actividad, que en este caso es la clasificación, en las asociaciones paradigmáticas. Algo parecido a lo

<sup>2</sup> Eco, *La estructura...*, p.31.



Así, dentro de la comunicación lingüística surgen dos términos muy importantes de distinguir el uno del otro: la lengua y el habla.

La lengua es un código conformado por un sistema de normas convencionales, cuya principal función es la de unir al significante con su significado o, en el caso del mensaje visual, entre un símbolo y su referencia.

Asimismo, nos referimos a lengua como el código universal utilizado para explicar y expresar ideas de manera verbal y que tiene reglas específicas para ser utilizada. La lengua cuenta, a su vez, con idiomas, los cuales son lenguas específicas de cada región geográfica y que contienen, a su vez, dialectos, variaciones de la lengua de los cuales su raíz surge indirectamente de las lenguas definidas.

Como signo, la lengua cuenta con una doble articulación, que la divide en unidades mínimas sin significado (/A/) y unidades mínimas con significado (/Alba/), conocidos normalmente como fonemas y morfemas, respectivamente. Esta propiedad distingue a la lengua de otros sistemas de signo.

El habla es otro elemento inmiscuido en la comunicación lingüística, se trata de la manera en la cual cada uno de nosotros se apropia de la lengua y es lo que nos caracteriza a los seres humanos los unos de los otros o bien, a un cierto grupo de personas.

El lenguaje se refiere a la base de la lengua, la manifestación humana que hace que podamos comunicar ideas a los demás. La lengua se convierte en la base de las demás comunicaciones, si bien no para ser utilizada en ellas, sí para decodificar el mensaje que llevan.

Con todos estos elementos, la comunicación lingüística, cuenta con una serie de funciones, importantes para su uso, formuladas por el funcionalista Roman Jakobson, quien también es el encargado de citar las funciones del circuito de la comunicación, normas conocidas desde lo más básico de nuestra enseñanza y que se muestran en la Fig. 5.

Dentro de este esquema también toma en cuenta al código y canal a través de los cuales se transmite el mensaje, así como el referente (tema del cual hablamos) y el contexto (lo que rodea al signo), además de la situación en la que están inmiscuidos el emisor y el receptor.

Roman Jakobson, lingüista ruso emigrado a Estados Unidos desarrolló las seis funciones del circuito de la comunicación y los lenguajes según su ubicación dentro del modelo de la comunicación. Enumeradas a continuación:

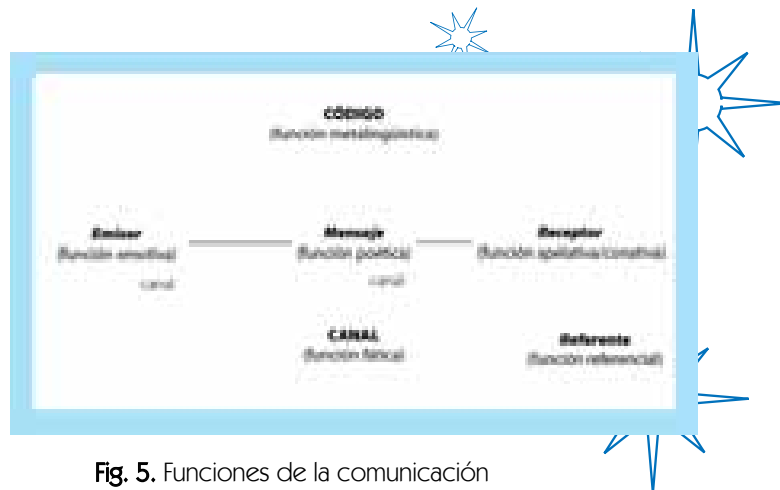


Fig. 5. Funciones de la comunicación

- **Función referencial.** A partir de la cual se desarrolla la comunicación y de ella depende cualquier conversación que tengamos. Hace alusión a la cosa de la que hablamos. Esta función se encuentra en cualquier enunciado, desde los ejemplos más simples como “mi casa”, hasta los poemas más elaborados, su función principal es, como lo dice su nombre, referir y denotar.

- **Función emotiva.** La cual hace que la función anterior se complemente para poder lograr una comunicación y así expresar ideas, sentimientos y síntomas, se encuentra contenida dentro del emisor: “[...] desea provocar la reacción emotiva de los destinatarios. Se trata, pues, de mensajes subjetivos aptos para emocionar o tocar los sentimientos [...]”<sup>4</sup> Por ejemplo, el emisor exclama ¡Qué divertida estuvo la fiesta! en este caso haciendo referencia a un sentimiento de felicidad y gozo que tuvo durante la celebración.

- **Función apelativa o conativa.** Es aquella que hace que se establezca un contacto entre el emisor y su destinatario. Aquellos mensajes que tienen la finalidad de hacer que el individuo actúe y hace que cada una de las personas pueda interpretar el mensaje de manera diferente a las demás. Se encuentra dentro del receptor. Por ejemplo, cuando estamos comiendo y le decimos a una persona “pásame la sal”, al mismo tiempo que le estamos pidiendo un favor, hacemos que la persona nos ponga atención y actúe a nuestro llamado.

- **Función poética o estética.** Esta función está contenida dentro del mismo mensaje. Es la que despliega la dimensión poética o artística de los mensajes abiertos a que puedan ser interpretados de diferentes maneras, gracias a la forma en la que están contruidos. Esta función contiene un alto contenido simbólico, abierto a diferentes connotaciones. Zecchetto menciona como ejemplo todas las artes, como

<sup>4</sup> Zecchetto, *La danza...*, p. 102.



la literatura, poesía, pintura, cine, fotografía y “[...] todos aquellos mensajes que comunican a través de su belleza y de sus formas llamativas [...]”<sup>5</sup> incluyendo algunas figuras retóricas dentro de la comunicación lingüística. En un ejemplo más burdo, no es lo mismo decir “La novia se veía bien el día de la boda” que “La novia lucía esplendorosa el día en que contrajo nupcias”. En este caso estamos refiriéndonos a lo mismo, pero con una articulación diferente, incluso autores como Eco, consideran que dentro de esta función importa más la manera en que se elabora el mensaje que el contenido del mismo.

- **Función fática.** La cual hace que nuestra conversación se pueda mantener o bien, desaparecer. La idea es mantener un contacto entre el emisor y el receptor. La función fática tiene poco contenido informativo y por el contrario, un grado alto de redundancia, poniendo su interés principal en la comunicación misma y se enfoca principalmente en el canal por medio del cual se transmite el mensaje. Por ejemplo, cuando un simple “hola” puede dar pie a que se establezca una conversación, pero también puede ser que sólo sea una expresión que indique cortesía y que no tenga la intención de iniciar un intercambio de ideas.

- **Función metalingüística.** Tiene la función de explicar o aclarar otros signos y códigos, su referente es el lenguaje mismo, “[...] tiene por objeto definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos por el receptor [...]”<sup>6</sup> Zecchetto menciona como ejemplo más simple de esta función, los diccionarios.

Recordemos que estas funciones se encuentran siempre mezcladas entre sí, aún cuando una de ellas sea la predominante.

Las categorías anteriores, elaboradas por Jakobson, fueron pensadas en sus inicios para su funcionamiento dentro de la lengua, pero también se aplican a otros lenguajes como el gestual y audiovisual. De hecho, la clasificación hoy en día es utilizada para la interpretación de textos y mensajes difundidos por los medios de comunicación. Tal es el caso de Norberto Chaves quien ha realizado una nueva propuesta de las funciones de la comunicación basándose

en las ya descritas por Jakobson y serán citadas a continuación:

### 1. Contacto.

Aquella que se encarga de acercar al emisor y al receptor para que haya un contacto entre ambos. Esta propiedad se encarga de evaluar la capacidad del mensaje para llamar la atención del receptor y asimismo, que éste le de lectura, mantenga su interés en la creación y sea capaz de permanecer en su memoria por lo menos en lo que el receptor realiza la “lectura” del mismo.

### 2. Información

Es la capacidad que tiene el mensaje para hacer alusión a lo que el emisor quiere transmitir al receptor y después poder crear en él alguna representación, idea o imagen que tenga alguna relación con el tema abordado. Chaves señala que en el cartel, ésta es la función primordial, pues es la intención del mismo.

### 3. Persuasión

Se le llama así a la capacidad del mensaje para crear en el receptor nuevos efectos después de su lectura. “[...] La persuasión no es otra cosa que la forma civilizada de la seducción y la coacción [...]”<sup>7</sup>

### 4. Identificación

Es la capacidad que tiene el mensaje para implantar una identificación con el emisor a modo de que el primero conlleve una parte del segundo. Es la manera en la cual se identifica un mensaje con su creador, ya que el primero lleva consigo una carga individual del autor. Logos y marcas, ejemplos citados por el autor, aunque nosotros podríamos citar los estilos al dibujar.

### 5. Convencionalidad

Se trata de la capacidad del mensaje para comunicar sus propias claves de decodificación para que se garantice su registro. Son todas aquellas relaciones entre texto e imagen, de los códigos utilizados, el buen uso del medio, etc.

### 6. Estética

La capacidad del mensaje de construir un acto visual nulo de valores precisos que sea capaz de agradar al receptor y, asimismo, verse aceptado en cuanto producto estético.

Funciones del cartel (Chaves)	Funciones del lenguaje (Jakobson)
Contacto	Fática
Información	Referencial
Persuasión	Conativa
Identificación	Expresiva
Convencionalidad	Metalingüística
Estética	Poética

Fig. 6. Cuadro comparativo de las funciones de la comunicación

<sup>5</sup> *ibidem.*

<sup>6</sup> Guiraud, p.15

<sup>7</sup> Sexé, p. 98

La teoría de Chaves está desarrollada dentro de la aplicación en el cartel y sus funciones son lo equivalente a las formuladas por Jakobson en el lenguaje escrito, como se ejemplifica en el cuadro de la Fig. 6.

Lo que hizo Chaves fue formular al diseño como una situación comunicativa, un sistema en el cual existe un enunciador y un destinatario. Por ello, las funciones del lenguaje se pueden aplicar a todo tipo de mensajes. Cualquier situación social lleva consigo situaciones de emisión y recepción en las cuales existirán enunciadores y destinatarios, por lo tanto, existirán también canales, referentes y códigos. Por ello las funciones del lenguaje se pueden adaptar con facilidad a estos hechos.

El signo lingüístico es muy importante dentro de la semiótica, ya que es la base de la comunicación, tanto lingüística como visual. Recordemos que gracias a él podemos expresar nuestras ideas día con día y hay que tomar en cuenta que finalmente, un mensaje visual se decodificará a través de un código lingüístico.

### 1.2.3. EL SIGNO VISUAL

Ya que hemos hablado del signo lingüístico, le toca el turno al signo visual, el cual es el objeto de nuestro estudio.

Al signo visual también se le puede llamar signo icónico. Peirce los reconocía como aquellos signos que guardan cierta semejanza con el objeto al cual hacen referencia. Esa definición, fue tomada por Morris para elaborar una nueva, en donde menciona que el signo icónico es semejante a lo que representa sólo en algunos aspectos. El ejemplo más cercano en nuestros días consiste en la imagen fotográfica, que si bien, se encuentra en un soporte diferente al del objeto real, sí lo representa tal cual y decimos esto, porque es el que más se aproxima, no representa la imagen en su totalidad.

Peirce elabora un esquema del signo en relación con diferentes elementos: considerado en sí mismo, en relación al objeto y en relación al interpretante, siendo en nuestro estudio la clasificación del signo en relación con el objeto la que tomaremos más en cuenta, ya que en ella considera tres elementos:

- **Símbolo.** Se encuentra relacionado con el objeto al cual hace referencia, sin embargo, es convencional. Por ejemplo, la paloma blanca es símbolo de la paz.
- **Ícono.** Signo semejante al objeto. Por ejemplo, la señalización del WC nos muestra la silueta tanto de un hombre como de una mujer, el cual reconocemos por las características que tiene y se encuentran relacionados con la figura real a la cual representan.

- **Índice.** Signos relacionados físicamente con el objeto a significar y con una relación de contigüidad con lo que denotan. Se habla de índice cuando se dirige la atención sobre el objeto indicado a través de un impulso ciego, este elemento involucra las convenciones hechas por el hombre así como su experiencia individual, con la finalidad de “indicar” algo, como bien lo dice su nombre. Por ejemplo, las flechas de salida utilizadas en los lugares públicos, son índices convencionalizados, que podemos encontrar en cualquier sitio y nos sirven como guías para seguir una ruta determinada.

Eco, basándose en los escritos de Prieto, nos dice que los signos gráficos o visuales, están conformados por tres elementos fundamentales: figuras, signos y semas. Estos se refieren a cada uno de los componentes de una imagen gráfica y la forma en que interactúan entre sí dentro de una composición visual. La suma de ellos es igual al origen del código icónico, el cual a su vez, forma parte de su clasificación de códigos, que ayudan al entendimiento de los elementos visuales utilizados en el texto gráfico y se trata de los siguientes:

- **Códigos Perceptivos.** Estos constituyen las condiciones de percepción gracias a la intervención de diversos elementos como los contrastes, nitidez, iluminación, perspectiva, etc. Por ejemplo, al ver un paisaje de clima cálido no sentimos el calor, sino que todos los elementos utilizados en la imagen (sol, palmeras, arena, mar, incluso la gente vestida de ropa ligera) nos dicen que en ese ambiente hace calor.

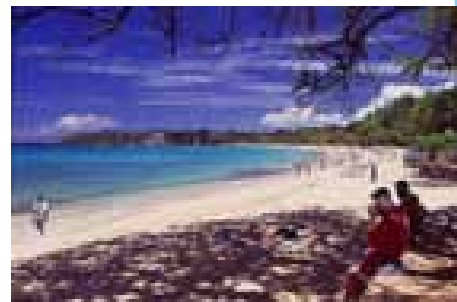


Fig. 7. Paisaje playero

- **Códigos de reconocimiento.** Se trata de conjuntos de percepción y son los que nos dejan reconocer las unidades del significado de un todo, es decir, reconocer las partes de una imagen. Van relacionados con la convención y experiencia humanas. En el siguiente ejemplo vemos, que en el anime de *Sailor Moon*, la chica en la ilustración es Usagi Tsukino, las personas que conocemos la serie y la hemos visto podemos decir que se trata de ella, sin embargo, alguien que no la conoce solo diría que se trata de un dibujo japonés.





Fig. 8. Usagi Tsukino es un dibujo de estilo japonés

• **Códigos de transmisión.** Los cuales permiten que entienda lo que veo en el texto visual. Son reconocidos a través de la experiencia, además, a través de ellos se comunican sensaciones. Esto se ilustra en el siguiente ejemplo, en donde tenemos la imagen de un conocido refresco utilizado para la publicidad del mismo. Esta fotografía, entre otras cosas, nos transmite una sensación de frescura, al estar la bebida sumergida en agua con muchos hielos.

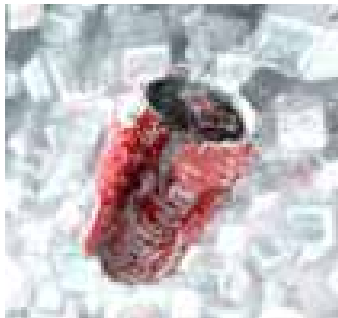


Fig. 9. La imagen del refresco sumergido e hielos nos transmite frescura



Fig. 10. *La noche estrellada* de Vincent Van Gogh

utilizados por cada uno de ellos nos hacen reconocerlos. En la imagen se ilustra *La noche estrellada* de Vincent Van Gogh, pintura de estilo impresionista.

• **Códigos tonales.**

Consisten en rasgos suprasegmentales, es decir, son aquellos códigos que ya contienen lo convencionalizado y estandarizado y acompañan a los mensajes. Por ejemplo: la posición vertical significa tensión, los géneros de la pintura también son un ejemplo, puesto que los elementos

• **Códigos iconográficos.**

Se refiere a unidades de reconocimiento que ya conocemos o que por lo menos nos parecen muy habituales, pero contienen un significado más complejo. Este significado, además, ya se encuentra culturalizado. Por ejemplo: el monstruo Equidna, al escuchar su nombre no imaginamos que se trata de una mujer con cuerpo de serpiente, no se le denomina solamente "mujer" o "serpiente", sino con el nombre dado por la cultura: Equidna.

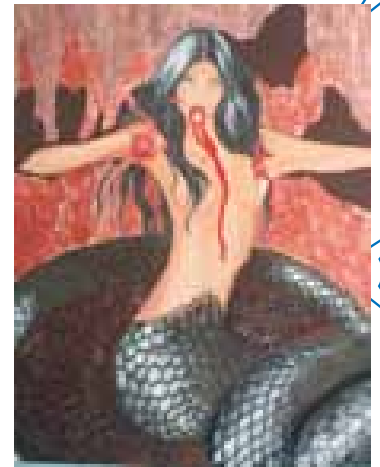


Fig. 11. La Equidna

• **Códigos de gusto y sensibilidad.**

Aquellos que establecen significados producidos por cierta clase de signos. Los códigos de gusto y sensibilidad dependen de la situación en la que se encuentre inmerso cierto elemento y también establecen el significado de algún código icónico antiguo. Por ejemplo: el ideal de belleza en la mujer de los años 50 difiere demasiado con el ideal de belleza actual. Entonces, los códigos de gusto y sensibilidad se encargarán de elegir la connotación de cada uno de los modelos a seguir. El ideal de los años 50 hoy nos parece demasiado pasado de peso, mientras que en ese entonces todas las mujeres deseaban ser así.



Fig. 12. Ideal de belleza en los años 50



Fig. 13. Ideal de belleza actual





• **Códigos retóricos.** Aquellas características convencionalizadas, transformadas por la sociedad en modelos generales. Los códigos retóricos se dividen a su vez en:

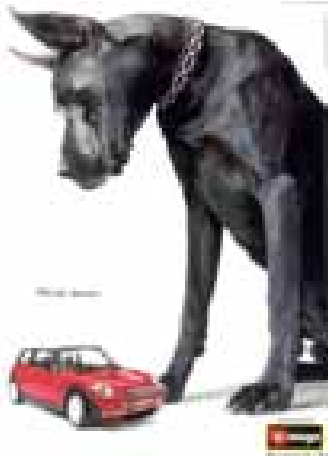


Fig. 14. El elemento hipérbole presente en la publicidad

- **Figuras retóricas visuales.** Se refiere al equivalente de las figuras retóricas verbales, sólo que presentadas de manera gráfica, como la metáfora, onomatopeyas, etc. Por ejemplo, en el cartel publicitario se presenta de manera visual la imagen retórica de la hipérbole, en la exageración del tamaño del perro con la finalidad de resaltar la calidad del automóvil, que en este caso es un auto compacto.

• **Códigos estilísticos.** Son los códigos de cada individuo, son aquellos que permanecen en la mente de las personas gracias al estilo determinado de un autor o bien, alguna situación en especial, de ideal estético. Estos connotan, como lo dice el nombre, el “estilo” de cada uno de los autores de las artes, por ejemplo. En este caso podemos reconocer el estilo cubista de Picasso.



Fig. 17. Obra de Picasso



Fig. 15. Niños jugando en el pasto “inocencia” o bien, “amistad” o “diversión”. Así, podemos hacer la predicción de que “los niños que juegan juntos deben llevarse bien”.

- **Premisas retóricas visuales.** Se refiere a los semas que connotan una especie de predicción. Por ejemplo, la imagen de un grupo de niños, de diferente raza, y jugando felizmente en un jardín, nos connota la imagen de

• **Códigos del inconsciente.** Son unidades, ya sea icónicas, iconológicas, retóricas o estilísticas, que van relacionadas con la persuasión de manera indirecta. A través del inconsciente, estimulan ciertas reacciones relacionadas con la identificación del individuo. Un ejemplo claro es en la publicidad, como en la siguiente imagen, en donde el texto se está refiriendo al shampoo y al acondicionador, mientras que nosotros al ver la imagen y a la chica en la tina, podríamos pensar que nos hablan de una pareja. Esto hace que se compre el producto para obtener éxito con el cabello, pero también con el sexo opuesto.

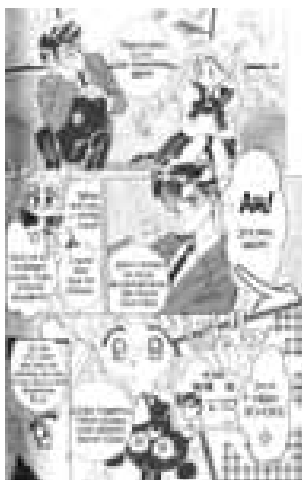


Fig. 16. Viñetas en Bishojo Senshi Sailor Moon

- **Argumentos retóricos visuales.** Se refiere al enlace de varias imágenes que contienen un alto grado de contenido, en donde el mensaje se descifra mediante la relación del conjunto. Esto ocurre normalmente en los filmes, en donde por ciertas tomas y acciones de los personajes, el espectador puede sacar sus propias conclusiones antes de tiempo. Otro ejemplo muy común es el de las viñetas de los cómics, en donde también a través de las imágenes le vamos dando seguimiento a la historia.



Fig. 18. La publicidad utiliza códigos del inconsciente para persuadir al público



Por último hay que hacer mención de los códigos icónicos, divididos en figuras, signos y semas.

Mediante la combinación y utilización de estos códigos, es posible articular al signo gráfico y así, poder determinar la intención que tiene un texto visual de comunicarnos. También es posible utilizarlos para crear un mensaje gráfico, a través de la combinación de los códigos y así lograr un mejor resultado de la interpretación de la imagen.

### 1.2.3.1. FIGURAS, SIGNOS Y SEMAS

Sabemos ya que el signo es un elemento que representa algo. Bien, a este signo se le ha dado a su vez una división con respecto a su estudio, en signo lingüístico y signo visual.

El signo lingüístico, revisado ya con anterioridad, cuenta con sus propiedades, de las cuales la más importante es la de la doble articulación.

La división de los signos visuales, o bien, los códigos icónicos, consiste en figuras, signos y semas, lo cual podría ser en cierto punto el equivalente a la doble articulación del signo lingüístico.

- **Figuras.** Se trata de las condiciones mínimas de percepción. Es decir, las unidades más simples dentro del código visual, como una línea, un plano, un punto. Estos elementos son individuales y pueden combinarse, creando a su vez varios mensajes individuales dentro de una misma imagen, pueden descifrarse de acuerdo a su contexto, pero no son absolutamente precisas para descifrar el significado completo que denota. Las figuras podrían equivaler a los fonemas del lenguaje verbal.

- **Signos.** Son las unidades mínimas de reconocimiento. Los signos usualmente están representados con elementos gráficos convencionalizados (por ejemplo, una mano, un anillo, la boca) o bien, por símbolos, como por ejemplo representar una estrella con la forma de cinco picos unidos entre sí. Los signos se analizan a manera de conjunto, nunca en forma aislada. En el lenguaje verbal, son aquellos elementos de la primera articulación, equivalentes a los monemas.

- **Semas.** Los semas son aquellos que se conocen como "imágenes", también se les conoce como "enunciados icónicos". Este tipo de elementos son un conjunto complejo, ya que consisten en la reunión tanto de figuras como signos en un determinado contexto. Son aquellos signos cuyo significado corresponde a un enunciado de la lengua. También son los más fáciles de identificar, puesto que forman parte de una totalidad. Un ejemplo de sema es una

pintura, *La noche estrellada* de Van Gogh, contiene diversos elementos: la luna, las casas, las estrellas, elementos individuales que, reunidos y relacionados entre sí, conforman una totalidad, formando un sema.

Los códigos icónicos, como la mayoría de los demás tipos de códigos, varían según el contexto dentro del cual se desarrollan. Se toma muy en cuenta este tipo de código, puesto que es la base de la comunicación visual.

### 1.2.4. DENOTACION Y CONNOTACION

Muchas veces, dentro de la vida cotidiana, hemos escuchado estos términos, en frases como "el mensaje denota otra cosa", sobre todo en el ambiente académico y cultural. Pero, ¿De qué se tratan ambos vocablos? ¿Por qué van siempre de la mano? Bien, dentro de este apartado revisaremos su respectiva definición así como la utilidad que tienen dentro de esta investigación.

Al hablar de denotación y connotación no podemos hacer un apartado de cada una por separado, puesto que los términos van de la mano y requieren un estudio en conjunto para su correcta comprensión.

La denotación es el "significado literal" y la connotación es el significado que surge a partir de la denotación. Explicado en otras palabras: la denotación es el significado de lo que algo nos quiere transmitir y la connotación es el significado que cada uno de nosotros le da a ése algo que nos está transmitiendo un mensaje o en este caso, imagen.

Por ejemplo, en la frase "comer como un cerdo", encontramos la denotación dentro de la palabra "cerdo", pero solamente de forma literal, puesto que al decir "comer como un cerdo" no nos referimos a la forma en que comen estos animales, sino más bien al comer de una manera exagerada y abundante, nivel en el cual se encuentra la connotación. Entonces, nosotros tomamos la connotación no como la manera en que come un cerdo, sino más bien nos basamos en el aspecto físico del animal, lo que nos hace inducir el significado de la frase. Estos significados dependen del contexto dentro del cual se encuentre inmersa la frase, además de la subjetividad que le da cada persona, puesto que en ciertas culturas tal vez al cerdo no se le atribuya la cualidad de comer en abundancia.

Así, se puede hablar de una denotación o monosemia (con un solo significado) y una connotación o polisemia (varios significados).

Otro ejemplo más simple, podría darse en ciertas palabras, como en “mar”, la denotación consiste en su definición literal, como una parte abundante de agua situada dentro del globo terráqueo, mientras que la parte connotativa sería “profundidad”, “inmensidad”, etc.

Para la connotación, se parte desde una denotación del signo, el cual será connotado y a través de éste se sacará una nueva expresión de lo que se ha denotado. Esta función puede repetirse varias veces, sacando a su vez variaciones de los signos. Según Roland Barthes, “la connotación es una significación de segundo orden que usa al signo denotativo (con significante y significado) como su significante, al que luego se le asocia un significado adicional.” Así, la denotación conduce a una cadena de connotaciones.

En el ejemplo citado al principio, “comer como un cerdo”, lo primero que hicimos fue identificar la manera de comer de los cerdos, que si bien pocas personas han visto a estos animales comer, se trata más que nada de una convención, puesto que aunque no lo hayamos comprobado, es sabido que en nuestra cultura los cerdos se asocian a la alimentación en exceso y el sobrepeso. Al escuchar la frase aparece la denotación, que posteriormente pasa al nivel de connotación, ya que después de eso, sabemos que la persona que lo afirma, se refiere a una manera de comer excesiva.

Entonces, partimos de la utilización de un código específico y nos basamos en él para después relacionar entre sí los signos del mismo y crear otro código, que en este caso es el significado de la frase o el subcódigo.

Es importante mencionar que dentro de la connotación no cabe solamente el doble significado ya propiamente dicho, sino que puede haber otros más, generalmente tres o cuatro, claro, con sus propias limitaciones.

A diferencia de la connotación, la denotación no requiere de un código precedente para comprenderse, puesto que la mayoría de las veces se encuentra convencionalizada y establecida por la sociedad, lo cual nos lleva a una convención codificadora, esto es visto en todas las palabras utilizadas dentro de nuestro vocabulario. Asimismo, la connotación deriva de la denotación, pero la mayoría de las veces depende de los valores que la sociedad le ha otorgado a la parte denotativa significado-significante.

Ambos términos son importantes dentro de nuestro estudio, puesto que serán utilizados para determinar las relaciones entre los signos utilizados dentro de cierta sociedad y sus significados, así como su influencia en los receptores.

## 1.3. ELEMENTOS DE LA COMUNICACION VISUAL

Una vez revisados los elementos semióticos de los códigos visuales, es momento de informarnos sobre los componentes a nivel de forma que los constituyen. Este tipo de unidades son muy importantes dentro de la comunicación visual, ya que son el medio a través del cual se representan las imágenes en un medio icónico sin la utilización a veces del lenguaje verbal.

Por ello es de suma importancia, además de conocer los elementos básicos que la conforman, saber aplicarlos correctamente de acuerdo a las necesidades de nuestro mensaje a comunicar.

Para elaborar este apartado, hemos basado la investigación en dos autores importantes del diseño y la comunicación visual: Dondis y Bruno Munari, estudiosos que nos proveen de los elementos necesarios para la construcción de un mensaje visual y han servido de mucho apoyo para fundar las bases del diseño gráfico.

### 1.3.1. EL PUNTO

Este elemento no sólo ha sido utilizado como signo de puntuación en el lenguaje verbal para indicar una pausa en el texto, tanto así que el mismo sistema de “signos de puntuación” tomó su nombre como referencia. El lenguaje visual no se ha quedado atrás y le dio su lugar en importancia y uso.

El punto es la unidad más simple, la mínima, de comunicación visual. La mayoría de las veces se nos presenta al punto con una forma redonda, por ello nos parece extraño el encontrarlo en otras formas, como cuadrados o polígonos.

La fuerza visual del punto es muy grande, puesto que tiende a atraer la atención de la persona que lo ve, de acuerdo a su ubicación.

Cada uno de los elementos del diseño se encuentran dentro de la misma naturaleza del hombre, cosa que no siempre vemos. Los seres humanos estamos acostumbrados a vivir tan cotidianamente, que todo lo que está a nuestro alrededor no recibe la atención que debería y no la apreciamos como debería ser. Esto sucede con todos los elementos encontrados en la naturaleza que inciden en el lenguaje visual: final-

mente es en ella donde encontramos el principio de la comunicación, antes de cualquier invento del hombre mismo y la base de las formas y estructuras visuales.

Así, podemos encontrar el elemento “punto” en nuestra naturaleza, yendo desde el grano de arena o de sal, hasta en nuestra propia piel, en los lunares que la marcan.

Los puntos también pueden marcar una trayectoria al encontrarse próximos entre sí, dándonos la idea de formas simbólicas. Un ejemplo de este caso es el heredado por los antepasados del hombre, observadores de estrellas y creadores de las constelaciones. A partir de puntos, en este caso las estrellas en el cielo, visualizaban formas y bautizaban a cada una de ellas con el nombre de la imagen obtenida. Entre más cerca estén los puntos entre sí, marcan mejor la trayectoria que siguen.

El punto es, además, la base de diferentes sistemas en la comunicación humana, desde los sistemas de impresión, pasando por el lenguaje braille, el código Morse, etc.

### 1.3.2. LA LINEA

La línea también es partícipe en la escritura. Sin línea no podríamos escribir ni siquiera una letra, además, también es utilizada como signo de puntuación, en los acentos y guiones en su forma más simple, hasta la elaboración de letras en los enunciados.

Después del punto, la línea es el elemento que sigue de importancia en una imagen. Llamamos línea a la serie de puntos que estando próximos entre sí, ya no reconocen su individualidad. En una forma más simple, “[...] La línea puede definirse también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto [...]”<sup>8</sup>

Dondis se refiere a ella como la base de los bocetos. Gracias a la línea se puede plasmar en un papel lo que se tiene en la imaginación, además, se puede encontrar una variedad infinita de ellas, desde la línea larga y recta, hasta la más corta pero puramente orgánica.

Consideramos importante el uso de ella, puesto que conforme a la manera en que el artista plasma este elemento dentro de su obra, va forjando su propio estilo, haciéndolo reconocible y por lo tanto, recordado.

Además, también es utilizada para dar sensaciones de perspectiva de acuerdo a su grosor en ilustraciones más elaboradas.

### 1.3.3. EL CONTORNO

Así como a partir del punto se forma una línea, a través de la línea se forma un contorno. Existen tres contornos básicos, que son el círculo, el cuadrado y el triángulo equilátero, cada uno simétrico en su forma. Además, cada uno de los contornos cuenta con su significado, de acuerdo a la utilización que le ha dado el hombre.

El cuadrado cuenta con referencias a la torpeza, honestidad, rectitud y esmero. El triángulo es la forma del conflicto y la tensión. El círculo, en cambio, nos habla de calidez, protección e infinitud.

Dondis llama contorno lo que Munari llama formas. Para el segundo, las formas pueden ser geométricas y orgánicas<sup>9</sup>. Las formas geométricas equivalen a los tres contornos básicos citados por Dondis, mientras que las formas orgánicas son las que están construidas según las líneas de la naturaleza, con sus respectivas curvas y asimetría.

Y claro, gracias a estos tres contornos y con base en ellos, apoyados por las formas orgánicas como unión, podemos realizar infinidad de combinaciones para formar figuras. Tan sólo el cuerpo humano se puede estructurar con estos elementos.

### 1.3.4. LA DIRECCION

Podemos decir que la dirección se refiere al tipo de trayectoria que siguen las formas de acuerdo a la manera en que están representadas: el cuadrado nos muestra la dirección horizontal y vertical, el triángulo la diagonal y el círculo la curva. Así como los contornos contienen ciertos significados, con la dirección podemos decir lo mismo.

Lo horizontal-vertical nos connota el bienestar del hombre, su referencia básica es en cuanto a la estabilidad, ya que nos recuerda a la posición de pie y recostada del hombre, así como el ángulo que formamos con respecto al suelo al estar en la posición de pie. Además, constituye la base del equilibrio en las composiciones, así como su eje de simetría.

La dirección diagonal es lo opuesto a lo horizontal-vertical, así como el contorno que la contiene, se trata de la dirección más conflictiva e inestable. Es amenazadora y desafiante.

<sup>8</sup> Dondis, p. 56.

<sup>9</sup> Munari, p. 127.



Por último, la dirección en curva, nos comunica encuadramiento, repetición y calor, aunada a las asociaciones ya dadas al círculo, que simbolizan protección y las formas orgánicas de la naturaleza.

### 1.3.5. COLOR

En este apartado tocamos un tema de suma importancia para los comunicadores visuales en general: el color. Y es que, el percibir los colores en nuestro entorno es un hecho que nos acompaña desde el nacimiento mismo y un acto de imitación de la naturaleza desde la prehistoria, en donde en pigmento se obtenía de las hojas de los árboles, flores y animales.

Posteriormente, se pudieron crear los colores mediante procesos industriales y conforme pasa el tiempo las técnicas de producción se van mejorando.

En la composición visual, el manejo del color se ha vuelto un arma de suma importancia, que se debe saber manejar de la manera más adecuada, puesto que si no es así, el diseño tiende a caer en contradicciones y ambigüedades, por muy buena que sea su forma.

Susan Berry, en *Diseño y color*, nos dice que el color tiene cuatro funciones en el diseño gráfico:

- Atraer la atención
- Mantener la atención
- Transmitir información
- Hacer que la información se recuerde

Estos cuatro puntos son muy acertados, claro que muy pocas veces logran cumplir estas cuatro funciones juntas. Estamos de acuerdo con lo que menciona Dondis ya que reconoce en el color la propiedad de asociación con nuestros sentimientos y emociones, y subrayamos su importancia al decir que el color es “[...] una valiosísima fuente de comunicadores visuales [...]”<sup>10</sup>

El color cuenta con sus propiedades, cualidades que a su vez, le otorgan la posibilidad de variedad. Las dimensiones del color son tres:

• **Matiz.** Se trata del color o croma. Los tres matices primarios son el amarillo, rojo y azul. Así como las formas contienen cada una de ellas un significado para el ser humano, así también los diferentes matices encontrados dentro y fuera de la naturaleza. Gracias a la mezcla de estos tres colores se obtienen los colores secundarios que son el

naranja, verde y violeta y a partir de las mezclas es posible encontrar los tonos de toda la gama cromática.

Los tonos que existen en la naturaleza son millones, en nuestro caso están un poco restringidos, ya que lo único que hace el hombre es imitar lo que ve en la naturaleza. Por ejemplo, Dondis menciona que la escala tonal entre el blanco y el negro cuenta con trece grados. Es decir, que se tiene un nivel estándar, pero siempre llegando al límite.

El matiz tiene una característica, aunado a la perspectiva y a la línea nos da cierto grado de dimensión dentro de una representación visual. Gracias a la variedad de tonalidades, incluso de un mismo color, se puede obtener un grado de profundidad muy correcto. Por ejemplo, en las imágenes que se representan en tercera dimensión, como la siguiente:

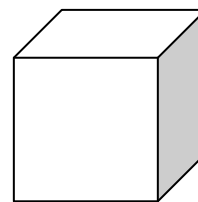


Fig. 19. Cubo representado en tercera dimensión

A pesar que solamente se nos presentan dos tonalidades distintas, podemos percibir las tres dimensiones de la imagen, sin que haya necesidad de que se nos presente en su forma real. Además, al estar representada la figura en perspectiva, podemos apreciar mejor su tercera dimensión.

Cabe señalar que los colores contienen su propia temperatura, los colores cálidos son aquellos que tienden más hacia la gama del rojo-amarillo y suelen expandirse más allá de su espacio, contrario a los colores fríos, que son aquellos que se inclinan hacia la gama del azul-verde y se alejan de la vista.

Al matiz también se le llama “tono cromático” o “tono de color”.

• **Saturación.** Se refiere a “[...] la pureza de un color con respecto al gris [...]”<sup>11</sup> Entendiéndose al color saturado como aquel que se compone de matices primarios

<sup>10</sup> Dondis, p.64.

<sup>11</sup> *Ibid*, p. 68.

y secundarios, mientras que los menos saturados son más sutiles y tranquilizantes. Así, vemos que la saturación de un objeto es directamente proporcional a la emoción y expresión que carga.

La saturación también es conocida como “intensidad”, “valor cromático” o “grado cromático”.

- **Brillo.** Esta dimensión abarca la luz y la oscuridad así como la variación de las gradaciones tonales. Digamos que el brillo se refiere a la cantidad de luz que puede reflejar o absorber cierto color.

El brillo también es conocido como “luminosidad”, “claridad” o “valor”.

Existe una cantidad inmensa de colores en la gama cromática, asimismo, todos los colores poseen un significado impuesto por la convención. Esto depende del contexto en donde estén inmersos, claro, pero aquí trataremos de citar algunos ejemplos de los más usuales.

## Rojo

Uno de los tres colores primarios, cálido por naturaleza. A este color se le asocia con el fuego. Es el símbolo del poder y puede ser un tanto agresivo. Al utilizar el rojo podemos hacer alusión a ideas negativas como la riqueza, el vino, guerra, sangre y maldad, en contraparte también se le relaciona con la energía, pasión, sensualidad y erotismo<sup>12</sup>.

Como provocador de rubor en el rostro, otras asociaciones son el poder y masculinidad, ira y belicismo, crueldad y martirio, salud y belleza, amor y felicidad.

Energético, entusiasmado, incandescente, jovial, acogedor, son algunos adjetivos con los que se le describe.

En las vestimentas eclesiásticas es utilizado como símbolo de poder, si es utilizado en combinación con el negro se asocia con el demonio: la unión de estos colores es el rompimiento entre la perfección y la armonía.

En su tono más oscuro denota masculinidad, un ejemplo de ello lo encontramos en el empaque de cierta marca de cigarros. El rojo anaranjado es el símbolo de Marte, el

dios romano de la guerra, por ello tiene un gran poder de atención y fuerza visual en cuanto a los hombres, por lo que representa. Si se combina con negro es deseo de dominación y tiranía.

Los colores muy saturados, incluyendo los primarios son utilizados para el público adolescente, además que se usan en cómics, sobre todo para llamar la atención y generar excitación. Además, dan una imagen positiva al público porque implican modernidad, juventud y diversión.

Susan Berry, menciona que “[...] mirar grandes extensiones de color rojo genera una excitación física, ya que este color es responsable de la descarga de adrenalina que acelera los latidos del corazón [...]”<sup>13</sup>

Frecuentemente se le utiliza para prevenir un peligro y llamar la atención, además de indicar la presencia de fuego, peligro y explosivos<sup>14</sup>.

El rango de edad que abarca el color rojo en los seres humanos según Le Heard es el de la niñez, desde que nacemos hasta los 10 años, puesto que en esta etapa se tiene inestabilidad, transición, incoherencia, fuerza, potencialidad y promesa.

Birrier afirma que las personas que gustan de este color tienden a ser extrovertidos. Otros como Escudero, mencionan que el rojo es el color de la intensidad afectiva, afecto apasionado, es el color de la violencia y explosividad, por ello se relaciona con los instintos primitivos, también significa impulsos vitales expansivos y agresivos. Además, incita a la acción. El rojo suave significa una buena relación afectiva.

## Azul

Otro de los colores primarios, tiende a las temperaturas gélidas. Normalmente los colores restantes de la gama cromática tienden a enfriarse con un toque de este color. La tranquilidad, poder, misticismo y profundidad están reflejados en el color azul. En su lado natural, se le asocia con el invierno, mar, cielo y paisaje.

<sup>12</sup> Extraído de la presentación Compendio de la investigación del color; Proyecto de investigación y compendio de información para la realización del material didáctico en presentación visual para los cursos de la Revista De Diseño, 2004, elaborado por D.G. Mónica Rodríguez Alonso.

<sup>13</sup> Berry, p.119.

<sup>14</sup> Compendio de la investigación del color...



Su connotación positiva nos habla de castidad, lealtad, fidelidad y buena reputación así como libertad, imaginación, sueño, evasión y dignidad<sup>15</sup>, así como pulcritud, contemplación y orden. En sus tonos más serios simboliza la virtud.

Luckiesh asocia al azul con el firmamento, por ello relaciona las características de los dioses a él, como la esperanza, constancia, fidelidad, serenidad, generosidad, inteligencia, verdad, libertad, aristocracia (por aquello de la sangre azul). También representa la melancolía, la calma, gran dignidad y salud. Diana y la Luna se visten de azul y blanco plateado, Minerva, representante de la sabiduría, generosidad y verdad, viste de este color.

También contiene un lado negativo, en donde representa la pasividad, depresión, delirio, irrealidad, frivolidad, vanidad, apatía, egocentrismo y renunciación<sup>16</sup>. Para Goethe, el azul oscuro indica disminución, este tono representa la privación, la sombra, oscuridad, sensibilidad, lejanía, repulsión e inquietud. Un ejemplo de este tipo de significados lo podemos encontrar en la misma lengua, ya que en el idioma inglés al sentimiento de estar deprimido en exceso se le llama "blue", y de hecho hasta se llegó a componer una canción que hacía un juego de palabras con este color.

Sereno, moderado, reservado, mercurial y distante, son algunos adjetivos que Berry atribuye a este tipo de color.

Zanderighi ve en el azul la capacidad de control en la efectividad, por ello es el color que eligen los sujetos normales psíquicamente y de los niños sin problemas. Color de la función moderada, equilibrio y control.

Por tratarse del quinto color del arcoiris, Le Heard le asigna este tono a la edad del hombre de los 40 a los 50 años, ya que "[...] en él prevalece el uso de la inteligencia y el buen juicio [...]"<sup>17</sup>

### Amarillo

Uno de los tres colores primarios y el más visible es el amarillo. Cálido por excelencia, Berry menciona que "[...] el color más visible y expansivo óptimamente es el amarillo. Cuando le rodea un color opuesto, parece irradiar luz más allá de sus límites físicos y esparcirse por el área de color que tiene al lado [...]"<sup>18</sup> Aunque también depende del contraste que se le dé.

Es el color más brillante y alegre. El amarillo simboliza la tierra y la fecundidad, también connota juventud y vigor. Además está asociado con la luz del sol, resplandor, plenitud y sosiego. Cuando se inclina hacia el dorado connota sabiduría y consejo; otros autores como Goethe opinan que este tono metálico simboliza el honor y el placer, mientras que para otros es riqueza, gloria, santidad y poder divino.

En tonos pálidos, tiene connotaciones negativas, que son los celos, la tentación, cobardía y engaño. El amarillo verdoso se utiliza para representar personas malignas, la envidia, celos y mentira. Graves nos da las malas connotaciones de este color, que, entre otras, son la enfermedad, el mal, indecencia, cobardía, engaño, traición, utilizado en los barcos y hospitales cuando hay peste. Zanderighi nos habla del amarillo como signo de ambición, poder e intolerancia. En China el amarillo es el color del regalo pero también connota desprecio y vergüenza.

El rango de edad que abarca el color amarillo según Le Heard es de los 20 a los 30 años, por ser el tercer color del arcoiris, "[...] periodo en el cual se posee mayor fuerza muscular y potencialidad [...]"<sup>19</sup>

### Verde

El punto medio entre dos de los más puros colores cálidos y fríos. El verde es la vegetación, nos indica reposo, pasividad, equilibrio, armonía, honestidad, prosperidad, fertilidad, regeneración, esperanza, crecimiento, y vida, toda la naturaleza se asocia con este color, por lo tanto, simboliza la juventud, lealtad, esperanza y promesa, la vida y la resurrección.

El verde, en conjunto con el azul, ocres y grises nos remite a la más pura naturaleza.

En un sentido más humano tiene que ver con el progreso y el bienestar, así como el cuidado del ambiente y la ecología. Berry menciona que en sus tonos más oscuros nos habla de tradición, confianza y seguridad.

Luckiesh nos dice que el verde se utilizó en la antigüedad para simbolizar la inmortalidad y la me-

<sup>15</sup> *ibidem*

<sup>16</sup> *ibidem*

<sup>17</sup> Ortiz Hernández, p. 98.

<sup>18</sup> Berry, p. 90.

<sup>19</sup> Ortiz Hernández, p. 91.

moria perdurable, simbolismo que se originó de la asociación del color a la naturaleza. Entonces, era utilizado para representar la victoria a través de la corona de olivo, convirtiéndose en un color sagrado en ciertas épocas. En la mitología griega el caballo de Neptuno y sus vestimentas eran verdes, así como las ninfas.

En tonos claros es extrovertido, mientras que si es oscuro, representa lo introvertido.

Negativamente connota veneno, avaricia, náusea, corrupción, envidia y celos, así como la falta de imaginación y la putrefacción. Se asocia con la vegetación, el progreso, el bienestar y las hortalizas.

El rango de edad que abarca el verde según Le Heard es de los 30 a los 40 años, cuarta etapa en la vida del hombre, en donde “[...] el hombre necesita acumular cosas para su vida posterior, es decir, dicha etapa se caracteriza por la acumulación [...]”<sup>20</sup> además, es el deseo de aventura romántica y amor perdurable.

### Violeta

Mezcla entre azul y rojo, algunos autores lo llaman azul-rojo, para Kandinsky, por ejemplo, el violeta es un rojo enfriado, que inspira tristeza. El violeta es un color misterioso, espiritual, pero a la vez melancólico. Los secretos se esconden detrás de este color, además de la nobleza, la aristocracia y lo altanero, además, por ser un color de misterio, se presta a connotaciones malvadas y hasta sexuales.

Lüscher lo asocia con la mafia y representa la unión íntima y erótica. Es el color favorito de algunos adolescentes porque está asociado con la magia. Además, es el color elegido por los homosexuales y lesbianas como compensación de su inseguridad emocional.

Asociado con la paz, conciliación, inmortalidad, penitencia, sacrificio, sensibilidad, modestia, unión y sumisión. El punto medio entre lo masculino y lo femenino aunque también evoca al egocentrismo, falsedad, agresión premeditada y traición<sup>21</sup>, este color es utilizado por los chinos como color de luto.

Para Le Heard, este color abarca el periodo de vida entre los 60 y 70 años, “[...] época en la cual la experiencia pasada del individuo sirve como propiciador de sabiduría

[...]”<sup>22</sup> y le da el significado de juicio y benevolencia. Asociado con la muerte, con el mal crónico incurable, equivale al silencio.

### Naranja

La combinación de los colores cálidos está presente en este color, punto medio entre el rojo y amarillo, llamado rojo amarillento por algunos autores. El anaranjado tiene muchas connotaciones. En el aspecto más humano nos remite al amor, elocuencia, intuición e inspiración. Este color brillante también nos habla del orgullo y el dinamismo, alegría, movimiento y danza<sup>23</sup>. Para Kandinsky provoca sentimientos de fuerza, energía, ambición, determinación, alegría y triunfo.

Dèribère nos dice que es un color muy cálido, íntimo y acogedor, sobresaliente porque, al igual que el amarillo y el rojo, evoca al fuego, al Sol, la luz y el calor.

En su lado negativo, significaba vergüenza y humillación, para posteriormente pasar a connotar unión, adulterio e incluso lujuria. Este color tiene la propiedad de producir un sentimiento de placer en el ser humano, no solo a nivel carnal, sino también en nuestros sentidos, este ejemplo es básico al entrar a los restaurantes, los cuales la mayoría contienen algo de este color para impulsarnos a comer.

La edad que representa el naranja según Le Heard son los años adolescentes, de los 10 a los 20, ya que es el segundo color del arcoiris en donde “[...] la vida del hombre en este periodo está caracterizada por la imaginación [...]”<sup>24</sup> lo cual podemos apreciar en varios productos dirigidos a este tipo de público.

### Café

Uno de los colores más clásicos, resultante del naranja con pigmentos negros. Este tono junto a los terrosos y verdes, así como los ocre y los sepia, tienden a evocar la naturaleza, la tierra, dentro de ella el café es madurez. Nos conotan salubridad, tradición y tranquilidad.

Para Luckiesh el café es el amarillo oscuro y le atribuye las asociaciones con la tristeza. El color otoñal

<sup>20</sup> *ibid*, p. 94.

<sup>21</sup> Compendio de la investigación del color...

<sup>22</sup> Ortiz Hernández, p. 99.

<sup>23</sup> Compendio de la investigación del color...

<sup>24</sup> Ortiz Hernández, p. 88.



también puede denotar fruición (goce, deleite) así como fuerza, vigor, solidaridad, confianza y dignidad. Contrario a lo que piensa Le Heard, que lo ve como un color que habla de destrucción.

La gama de cafés, nos recuerdan a las tradiciones pasadas, por lo tanto, tienen un toque añejo y por de más tradicional.

### Rosa

El rojo en combinación con blanco está representado en el rosa. El color de la ternura y el romanticismo, así como el amor maternal ausente de todo mal. También connota ingenuidad, bondad y buenos sentimientos. Al rosa siempre se le asocia con lo etéreo, lo dulce y agradable.

El rosa es un color que en la religión católica se le dedica a la Virgen María y en florería las rosas rojas y blancas son amor e inocencia.

Le Heard habla del rosa como la combinación del rojo y el blanco que representa inocencia. Se asocia al romanticismo, junto a colores como el rojo y los violetas.

### Gris

El color neutro por excelencia es el gris, porque resulta de la combinación de los colores complementarios o bien, entre el negro y el blanco. Algunas veces toma el significado de pureza en los lugares donde se utiliza, aunque también es un color pasivo.

El gris, gracias a su neutralidad, tiende a igualar y no influye en las características de los colores si se coloca junto a ellos. Algunas de sus connotaciones son el desconsuelo, aburrimiento, pasado, vejez, indeterminación y desánimo. En este tono también entra un ejemplo del lenguaje verbal, en donde nos referimos a alguna persona como "gris" es decir, que no sobresale de entre los demás.

Según Luckiesh, el gris representa la sobriedad, penitencia, humildad, piedad, tristeza, así como cansancio e inconformidad. Es el color de la edad de los juicios maduros. Para Lüscher el gris significa falta de compromiso.

En la naturaleza es frío y retraído en cuanto a distancia y recuerda el tiempo invernal, sus cielos, la lluvia y días nublados.

En su tono plateado se dice que "[...] la plata es el metal que más se aproxima al blanco puro y hasta representa efectivamente este color, realizado por brillo metálico [...]"<sup>25</sup>

### Blanco

La suma de todos los colores se encuentra en esta tonalidad. El blanco nos habla de divinidad, pureza, inocencia, paz, santidad, sabiduría y conocimiento. Algunas veces nos sugiere la ausencia de vida. El blanco es frecuentemente utilizado en símbolos como las divinidades, los ángeles y lo inmaculado<sup>26</sup>, aunque en la cultura oriental es señal de luto.

Para Luckiesh, el blanco es utilizado para denotar luz, pureza, castidad, paz, verdad, modestia e inocencia.

Para Graves es positivo, estimulante, luminoso, brillante, delicado, puro, significa castidad, inocencia y verdad. Para Arnhem el color blanco contiene la pureza de los inocentes que no han vivido y el vacío de los muertos, por ello representa la totalidad y nulidad.

### Negro

Lo contrario del blanco se encuentra en este color. El negro es el color más profundo y misterioso de toda la gama y nos remite a las sombras, lo oscuro, muerte, luto, la amenaza, el caos y lo tenebroso. La mayoría de los sentimientos evocados por este color son negativos, como la tristeza, desgracia, penitencia y desdicha<sup>27</sup>, así como la dignidad, gravedad y autoridad.

Para Graves, el negro indica depresión, solemnidad y profundidad. En occidente significa tristeza y muerte.

En toda la gama de colores existe una serie de elementos de evocación a sentimientos y estados de ánimo humanos, así como connotaciones naturales o humanas, la utilización del color dentro de una producción es de gran importancia, porque si se utiliza de una manera adecuada, se pueden obtener efectos inimaginables.

Hay que recordar que el significado cromático también depende del lugar en donde estemos desarrollando nuestras ideas, no todas las culturas son iguales, por lo tanto estas connotaciones pueden variar de acuerdo a cada una de ellas. En el caso de nuestro análisis, el significado del color va muy unido a la psicología de cada uno de los personajes, así como de su personalidad. A pesar de que *Sailor Moon* es una historia originalmente oriental, muchas de las connota-

<sup>25</sup> Goethe, p. 496.

<sup>26</sup> Compendio de la investigación del color...

<sup>27</sup> *ibidem*



ciones que la autora nos da están basadas en la cultura occidental y por lo tanto, útiles para el fin que persigue la investigación.

### 1.3.6. TEXTURA

La utilización de la textura dentro de los mensajes visuales es algunas veces limitada. Y es que es un elemento que involucra dos de nuestros sentidos: el tacto y la vista.

Munari nos dice que la textura está formada por una abundancia de elementos distribuidos de una manera igual o azarosa dentro de una superficie en dos dimensiones. Tienen como característica especial la uniformidad, es decir, que el ojo humano las percibe como una superficie.

La textura es un elemento importante dentro de la comunicación visual, una de sus utilidades es la de sensibilizar una superficie y a veces se refiere a ella como “granulación”. Para lograr una textura se pueden utilizar medios tradicionales y mecánicos también, pasando por lo natural a lo artificial. Las texturas pueden ser orgánicas y geométricas. Esta división no es exclusiva y se pueden obtener texturas mixtas, dependiendo de la forma en que se mezclen y se presenten.

Dondis, como en otros elementos, distingue la textura en las formas de la naturaleza, desde la corteza de los árboles hasta el camuflaje de los animales y aunque no se utilice mucho, podemos encontrarla dentro de nuestro ambiente.

La textura es una herramienta que ayuda mucho al diseño, sobre todo para resaltarlo y darle ciertos toques. Existen ocasiones en donde un diseño puede cambiar bastante si utiliza una textura dentro del mismo, siempre y cuando se sepan organizar sus elementos y no se vea exagerado, a menos que esa sea la intención.

### 1.3.7. ESCALA

El elemento de la escala es uno muy utilizado, sobre todo en las materias en donde se necesita la representación de una imagen en tercera dimensión, como en la arquitectura y el diseño industrial. Pero para el diseño gráfico y la comunicación visual también es de suma importancia, puesto que permite establecer el tamaño de un elemento con respecto a otro. Sin lo pequeño no existe lo grande y viceversa: a través del entorno donde se encuentran situados los objetos es posible establecer su tamaño y su relación con lo que lo rodea. Lo que se encuentra al lado del objeto es un factor importantísimo para hacer una relación de tamaño entre los dos.

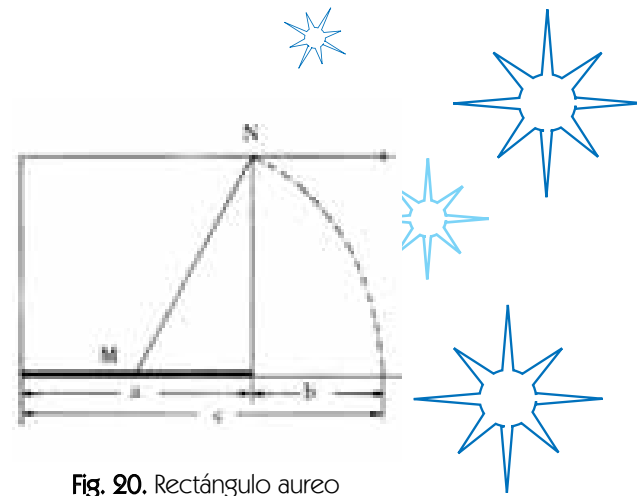


Fig. 20. Rectángulo áureo

Dentro de la naturaleza, la medida del hombre es el factor de escala básico. Por ejemplo, tenemos las tallas de la ropa, las cuales ya están establecidas, según las medidas y peso estándar de los seres humanos.

Y dentro de las fórmulas utilizadas para medir la escala, no podemos dejar pasar la famosa “sección áurea”, medida ideada por los griegos y utilizada por los mismos para edificar sus construcciones. La sección áurea se elabora trazando un cuadrado y dividiéndolo en dos partes. La diagonal de una de las partes se utiliza como radio para hacer más grande el cuadrado y así, obtener un rectángulo, llamado rectángulo áureo (Fig. 20).

Además de la sección áurea, los griegos también utilizaron el equilibrio axial o simétrico en sus construcciones y gracias a estos dos elementos, se le dice al estilo griego estilo clásico, puesto que posee una estabilidad en todos los sentidos, llegando a crear construcciones perfectas a la vista, en toda la extensión de la palabra, ya que captaban las percepciones del ser humano, corrigiéndolas dentro de sus estructuras. Por eso este tipo de estilo se utiliza en construcciones que requieren reflejar una seriedad ante los demás, como en los palacios de justicia.

### 1.3.8. DIMENSION

La dimensión se puede representar a través de formatos bidimensionales, formados por la ilusión del volumen plasmado en un papel, puesto que sólo se trata de la representación más cercana de los cuerpos. Tanto este elemento, como el de la escala, se utiliza mucho en materias que tienen que ver con objetos escalados y representados en una superficie bidimensional para después ser pasados a la tercera dimensión.

El elemento más importante para la representación de la dimensión es el uso de la perspectiva. Esta, con ayuda de los diferentes tonos del color, puede ayudarnos bastante en la representación de cierto volumen. El elemento que utiliza la perspectiva para hacer sus diferentes representaciones es la línea.

La perspectiva visual se toma de base para poder dibujar lo que sería la tridimensionalidad de un objeto, ya que el ojo humano posee un amplio campo de visualización.

Además, en el diseño que implica la utilización de masas con volumen, la dimensión se vuelve un elemento importantísimo, para poder representar la obra en su totalidad. Por ejemplo, en el diseño industrial se utilizan los diferentes tipos de vistas como base para reproducir las piezas de un objeto, se podría decir que el equivalente al boceto del diseñador gráfico. Claro, que hay excepciones, como en el caso de los arquitectos, que todavía pueden aproximarse más a lo deseado creando la maqueta de su proyecto, como una especie de *dummy* del diseño.

### 1.3.9. MOVIMIENTO

El movimiento en sí, existe solamente en el cine y la televisión. En los medios impresos, como en el caso del manga, el movimiento sólo se sugiere a base de líneas cinéticas y formas que indican la inestabilidad del objeto o persona.

Se habla de una composición dinámica cuando en una imagen se plasman elementos que nos remiten al movimiento. Además, es común encontrar formas curvas y orgánicas dentro de este tipo de composiciones, que en cierto modo terminan con la estaticidad de las obras y las llevan más allá de las reglas, de lo ya establecido.

### 1.3.10. CONTRASTE

El elemento del contraste es una parte importante dentro de la comunicación visual, puesto que tiende a darle un equilibrio a la composición y una variedad visual.

Existen contrastes de todo tipo, la mayoría de ellos incluyen a las piezas revisadas con anterioridad que contribuyen a establecer los ya famosos "polos opuestos". El elemento opuesto a la armonía es el contraste, el cual aplica movimiento a la estática de la armonía.

Así, existe el contraste de tonos, gracias a la claridad u oscuridad que tenga el campo donde se colocan; el contraste de colores, factor muy importante en este estudio, el cual incluye el contraste de complementarios, donde

se contrastan el rojo-verde, azul-anaranjado y amarillo-violeta. Cada color complementario es aquel que se encuentra totalmente del lado opuesto del círculo cromático. Este tipo de contraste se debe manejar con mucha cautela, porque en algunos casos tiende a cansar la vista y parecer muy agresivo. También incluye el contraste de tonos cálidos con tonos fríos, reconociendo a los tonos cálidos a aquellos que se acercan a la gama rojo-amarillo, que son pues: amarillo, rojo, anaranjado, principalmente, y los colores fríos, aquellos que comprenden la gama de los azul-violeta, correspondiendo al azul, verde, violeta, aunque recordemos que este tipo de contrastes depende de los colores manejados en la superficie, es decir, habrá ocasiones en donde los colores fríos tenderán a verse cálidos y viceversa.

Hay contraste de contornos, en donde se mezclan las formas geométricas y orgánicas; contraste de escala, en donde se establecen las formas más grandes y más pequeñas organizadas y resaltadas y en donde se puede romper con los tamaños ya establecidos por el ser humano.

Citados todos estos elementos, podemos hacer una comparación entre los componentes dados por Eco frente a los de Dondis (Fig. 21).

Hemos revisado los componentes de la comunicación visual, elementos que sirven para la elaboración de cualquier mensaje de este tipo. Se debe tomar en cuenta que estos elementos forman parte de una totalidad al final de la creación del mensaje y que si bien pueden trabajar en conjunto, cada uno cuenta con su individualidad propia.

Umberto Eco	Donis A. Bondis
Figuras. Condiciones mínimas de percepción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Punto</li> <li>• Línea</li> <li>• Contorno</li> </ul> <p>Visualmente, se considera a estos tres elementos como la base del texto visual y como las unidades mínimas para poder leer el mismo.</p>
Signos. Unidades mínimas de reconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dirección (formas básicas)</li> <li>• Color (psicología)</li> <li>• Textura</li> <li>• Escala</li> <li>• Contraste</li> <li>• Movimiento</li> </ul> <p>De la combinación de los tres elementos anteriores surgen las formas básicas, que mezcladas con otras como el color y la textura dan como resultado figuras más elaboradas, o por lo menos más complejas que las primeras, transformándose en los signos del texto visual.</p>
Semas. Enunciados icónicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensión</li> </ul> <p>Una vez reunidos todos los elementos anteriores, podemos tener un enunciado visual en toda su extensión y por lo tanto una dimensión, ya sea figurada o no, en nuestra composición. Entonces, este solo elemento hará que se junten todos los anteriores haciendo que se conviertan en una unidad capaz de desglosarse en sus formas más simples y de darnos un solo significado.</p>

Fig. 21. Cuadro comparativo

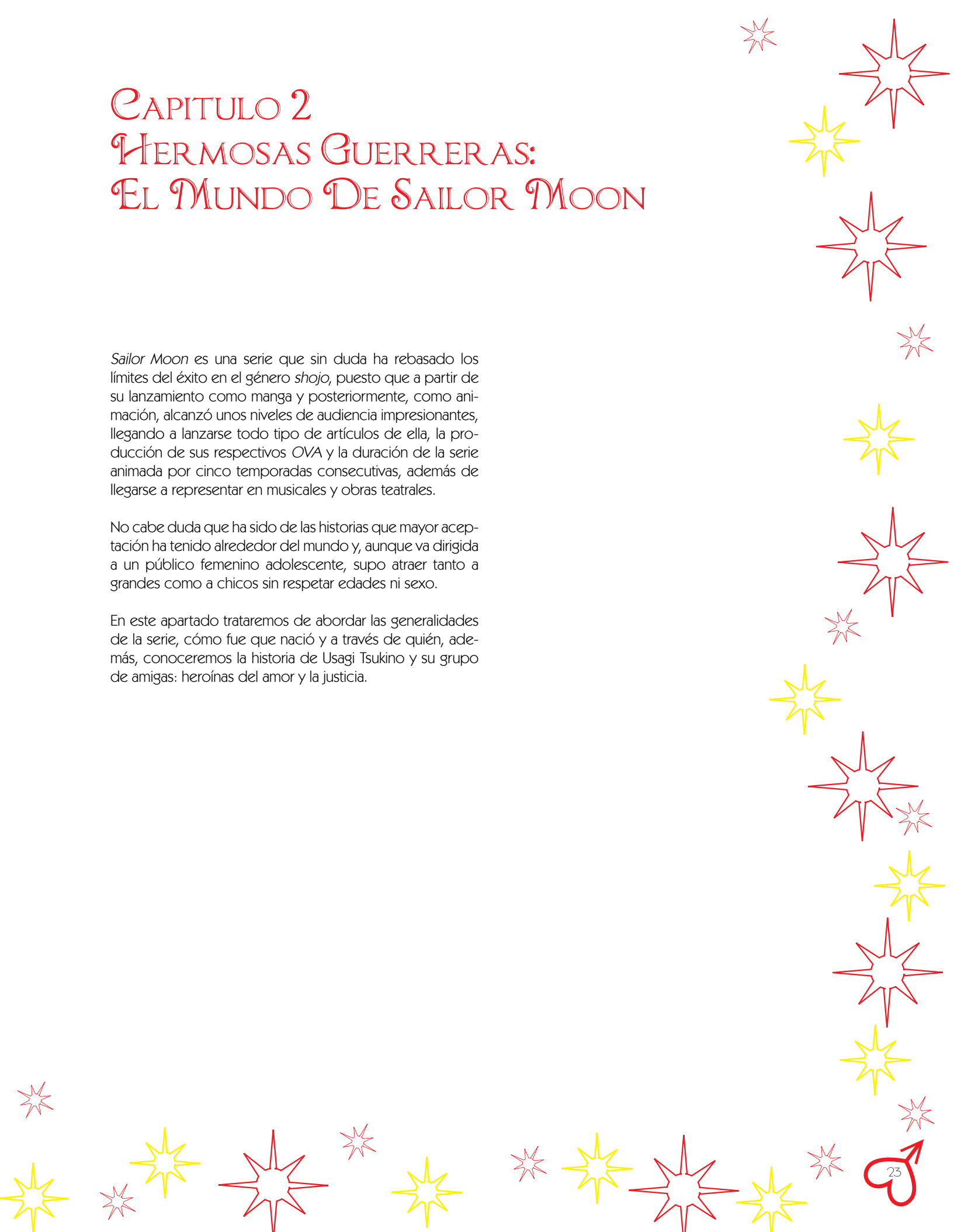
# CAPITULO 2

## HERMOSAS GUERRERAS: EL MUNDO DE SAILOR MOON

*Sailor Moon* es una serie que sin duda ha rebasado los límites del éxito en el género *shojo*, puesto que a partir de su lanzamiento como manga y posteriormente, como animación, alcanzó unos niveles de audiencia impresionantes, llegando a lanzarse todo tipo de artículos de ella, la producción de sus respectivos OVA y la duración de la serie animada por cinco temporadas consecutivas, además de llegarse a representar en musicales y obras teatrales.

No cabe duda que ha sido de las historias que mayor aceptación ha tenido alrededor del mundo y, aunque va dirigida a un público femenino adolescente, supo atraer tanto a grandes como a chicos sin respetar edades ni sexo.

En este apartado trataremos de abordar las generalidades de la serie, cómo fue que nació y a través de quién, además, conoceremos la historia de Usagi Tsukino y su grupo de amigas: heroínas del amor y la justicia.



## 2.1. NAOKO TAKEUCHI: LA CREADORA

Naoko Takeuchi nació el 15 de marzo de 1967 en una ciudad llamada Kofu. Naoko estudió Química en la Universidad de Kyorutsu, contrario a lo que muchos podrían pensar, incluso laboró algún tiempo como farmacéutica de un hospital.

Naoko se describe a sí misma como una persona tímida e indecisa que sólo se abre cuando conoce mejor a las personas. Le gusta dormir hasta muy tarde y se dice perezosa, pero cuando se trata de trabajo, no hay quien la pare, incluso se identifica con el personaje de Usagi en *Sailor Moon*. También es una gran creyente de la astrología, y eso lo refleja muchas veces en sus historias, además, afirma que cada uno de los personajes que crea contiene un poco de su personalidad.



Fig. 22. Naoko Takeuchi

Algunos de los hobbies de Naoko son: bailar, ir a los antros, ir de compras y leer. *Crucero Especial Yamato*, *Capitán Harlok* y *el Proyecto Apolo de la NASA* son algunas de las series que han influenciado en su carrera. Además le gusta conducir automóviles veloces, como el Ferrari que maneja actualmente<sup>28</sup>.

Pero ¿Cómo es que siendo Química terminó incursionando en el mundo del manga? Pues bien, a Naoko Takeuchi siempre le había gustado dibujar manga desde muy joven. En la secundaria entró a un club de dibujo en donde realizaba personajes del estilo. A los 18 años, mientras era una joven estudiante, comenzó a contribuir en la revista *Nakayoshi*. Posteriormente, a la par que trabajaba de farmacéutica y con una carrera profesional, no dejó de lado el dibujo, ya que su redactor la animó para que siguiera haciendo eso que tanto le gustaba.

La carrera de Naoko en el mundo del manga sobresalió gracias a que en septiembre de 1986, tan sólo con 19

años y siendo todavía una estudiante universitaria, publicó su historia debut *Love Call*, a la cual le debe haber ganado dos veces el premio al Mejor Artista Revelación de la revista *Nakayoshi*, de la editorial *Kodansha*. A partir de ese momento, la revista le comenzó a abrir las puertas y dejarla publicar sus historias en ella, ya que el estilo *shojo* de Naoko era justo como el que manejaba la publicación, además, era una de las mejores revistas de *shojo* manga en Japón.

A partir de ahí, Naoko no paró, editando varias historias que conforman su larga carrera. A continuación se citan sus obras más importantes en orden cronológico:

- **Chocolate Christmas** (Chocolate de Navidad). Diciembre, 1988. Un *tankoubon* que incluye 2 historias cortas: *Chocolate Christmas* (Chocolate de Navidad) y *Wink Rain* (Parpadeo en la lluvia).
- **Maria**. Octubre, 1990. Historia corta en un *tankoubon*.
- **The Cherry Project** (El proyecto Cherry). Mayo 1991-Abril 1992. Primera historia larga de Naoko Takeuchi, recopilada en tres *tankoubon*, teniendo el último de estos, dos historias cortas más: *Dream park matete* (Espérame en el parque de los sueños) y *Sonogo no Maria* (Maria después).
- **Code Name Wa Sailor V** (El nombre clave es Sailor V). 1991. Manga publicado en la revista *Run-Run* de la editorial *Kodansha*, pieza clave para el desarrollo de su siguiente historia, motivo de nuestro análisis.
- **Bishojo Senshi Sailor Moon** (Hermosa Guerrera Sailor Moon). Febrero 1992- Marzo 1997.
- **Miss Rain** (Señorita lluvia). Junio, 1993. Compilación de cinco historias cortas: *Miss Rain* (Señorita lluvia), *Boku no Peirce Girl* (Mi chica de los aretes), *July Marmalade Birthday* (Mermelada de cumpleaños en Julio), *Maigo No Swing* (Swing de una chica perdida) y *Itsumo Issho, Ne?* (Siempre juntos ¿verdad?).

<sup>28</sup> Datos biográficos tomados de <http://deyamira1985.iespana.es/milenio/naoko/naoko.html?3&-weborama=-1#datos#datos>. El Místico Milenio de Plata.



• **Prisma Time** (Tiempo del prisma). Enero 1995-Julio 1997. Compilación de ocho relatos cortos, en dos *tankoubon*, en el primer volumen nos presenta: *Tamaki Peppermint* (Menta de Tamaki), *Saura Sunset* (Ocaso de Saura), *Mitsuki Moonglow* (El brillo lunar de Mitsuki) y *Gomen Ne, Wednesday* (Volveré el miércoles). En el segundo volumen: *Rain Kiss* (Beso en la lluvia), *Yumemiru rainy button* (Soñar con el botón de la lluvia), *Love Call* (Llamada de amor) y *Yume ja nai no wa* (No es un sueño).

• **PQ Angels** (Angeles PQ). Oct 1997-1998. Historia de cuatro capítulos publicada en la revista *Nakayoshi*.

• **Toki Meca**. Septiembre 2001. Editada por *Nakayoshi*.

• **Love Witch** (Bruja de amor). 2002. La más reciente historia de Naoko, editada por *Nakayoshi* relatada en cuatro capítulos<sup>29</sup>.

Dentro de la historia de Naoko Takeuchi en el manga, todos sus relatos siguen más o menos la misma línea: historias para chicas cuya base principal es el amor y las aventuras de la adolescencia. Una fórmula muy utilizada en nuestros días, sobre todo aquí en México, en donde tenemos el contexto de las telenovelas y tal vez eso ha influido un poco en la aceptación que tienen en cada uno de los diferentes países.

Lo atractivo de las historias de Naoko es la manera en que utiliza a los personajes: cómo cada uno cuenta con su perfil, además de su estilo al dibujar el manga; muy acertado por el tipo de historias que maneja y el público al cual va dirigido. Además, su técnica tiene una pureza única en cuanto a estilo y dominio.

Si bien la aplicación del manga no es el objeto de nuestro estudio, si será una base a seguir, puesto que a partir de las historias originales se crea la fisonomía y psicología de los personajes.

## 2.2. LA HISTORIA DE LA LUNA

En el mes de febrero de 1992, después de la publicación de una de las obras con mejor aceptación de Naoko Takeuchi en Japón, nació la historia de *Sailor Moon*, que fue publicada en la revista *Nakayoshi* de la editorial *Kodansha* a partir de febrero de 1992 hasta 1997 en 18 volúmenes o *tankoubon*. La historia se extendió hasta sacar 5 etapas de la misma: *Bishojo Senshi Sailor Moon* en 1992, *Bishojo Senshi Sailor Moon R*, (la R de *Rebirth*, *Romance & Revenge*: reencarnación, romance y venganza) en 1993, *Sailor*

*Moon S* (de Super) en 1994, *Sailor Moon SuperS* (Super Super) en 1995 y *Sailor Moon Sailor Stars* en 1996-1997. Además, el desarrollo de la historia iba casi a la par con la de la serie animada. A nosotros llegó en 1998 programada dentro de una barra sabatina de caricaturas en el canal 13. Además, las temporadas R, S y SuperS, así como el personaje de Ami, tienen su propio OVA, contando también con su propio *soundtrack*, tanto la serie como las películas, en los cuales se incluyen muchas canciones compuestas por la autora de la historia. Además, mucho tiempo después de la creación del manga, se estrenó la serie de televisión *liveaction* con personajes de carne y hueso, en el año 2005.

*Bishojo Senshi Sailor Moon* narra la historia de Usagi Tsukino, una estudiante de secundaria que de un día para otro se convierte en la guerrera Sailor Moon, que con ayuda de la gatita Luna tendrá que combatir a las fuerzas del mal, comandadas por Queen Metalia, y a su vez encontrar a las demás *Sailor Scouts* y a la Princesa de la Luna, quien es la líder de todas ellas.

Conforme pasa el tiempo van apareciendo las nuevas guerreras: Sailor Mercury (Ami Mizuno), Sailor Mars (Rei Hino), Sailor Jupiter (Makoto Kino), Sailor Venus (Minako Aino) junto a su gatito Artemis. Además, deben ir venciendo a cada uno de los generales del Reino Oscuro que son cuatro: Jedite, Nephrite, Zoicite y Kunzite, cada uno de ellos es derrotado por una respectiva *Sailor Scout*.

Además, Sailor Moon cuenta con un aliado en su lucha: el elegante Tuxedo Kamen, que es un joven vestido de frac y sombrero de copa que siempre llega a su auxilio, Usagi más tarde descubrirá que Tuxedo Kamen no es nada más ni nada menos que el chico que odia y siempre se está burlando de ella por sus bajas calificaciones y de quien, por supuesto, termina enamorándose: Mamoru Chiba.

Una vez descubiertas las identidades uno del otro, viene un nuevo hallazgo, y es que la Princesa de la Luna a quien tanto estuvieron buscando las *Sailor Scouts* y el Reino Oscuro, es finalmente Usagi. Ella es la reencarnación de la princesa Serenity, quien en un pasado lejano vivió en el Reino de la Luna llamado el Milenio de Plata, junto a su madre, la Reina Serenity y las *Sailor Scouts*, quienes eran sus guardianas. La princesa de la Luna y el príncipe de la tierra, Endymion, se

<sup>29</sup> Para ahondar más acerca de las historias de Naoko Takeuchi, revisar ANEXO I.

enamoraron, pero Queen Metalia se apoderó de la mente de una de las criadas de la princesa, quien la envidiaba porque ella amaba a Endymion. Así, Metalia corrompe la mente de Beryl y se desata una guerra entre la Luna y la Tierra, ya que Beryl con ayuda de Metalia corrompe a su vez a los seres humanos. En esa guerra Endymion murió defendiendo a la princesa Serenity, pero ella más tarde se suicidó. La Reina Serenity, al no poder hacer nada, pensó en una solución: envió a su hija y a todas las Sailor a reencarnar a la tierra, junto a Endymion, Luna y Artemis, para que aquí ellos pudieran tener una vida feliz, mientras que Queen Metalia fue derrotada siendo encerrada en las manchas del sol.



Fig. 23. Usagi Tsukino

Pero Metalia regresaba en el siglo XX para buscar venganza y lo que busca es robar toda la energía humana posible para poder renacer de su destierro y apoderarse del mundo, así que Kunzite, por órdenes de la Reina Beryl, secuestra y corrompe a Tuxedo Kamen, el cual también es la reencarnación del príncipe Endymion, para que luche en contra de las *Sailor Scouts* y le quite el cristal de Plata a Usagi. Este cristal tiene un poder inimaginable y si lo llegara a poseer la Fuerza Oscura, llegaría a su máximo nivel sin solución alguna.

La batalla final se da en el Reino Oscuro, Usagi se ve en la necesidad de matar a Endymion porque ya no puede curarlo del poder oscuro, acto seguido ella se suicida, como en el pasado, pero el Cristal de Plata se torna completo y brillante y Metalia absorbe un poco de esa energía. Pero Sailor Venus derrota a la Reina Beryl clavándole la espada del Milenio de Plata en el pecho. Al final, las *Sailor Scouts* reúnen sus poderes para poder revivir a Usagi y Mamoru, sacrificando sus vidas para ello. Usagi y Mamoru junto al cristal de Plata en forma de una enorme flor, juntan su energía para derrotar al fin a Queen Metalia, gracias a que Kunzite les revela el secreto para ello.

Usagi y Mamoru salen victoriosos de la batalla, y después viajan al Milenio de Plata, en donde Usagi es proclamada ahora la nueva Reina Serenity y recibe un nuevo broche y un nuevo poder, ya que el anterior se destruyó por completo. Con ese nuevo poder, Usagi revive a sus amigas y todo en el mundo vuelve a ser paz y tranquilidad<sup>30</sup>.

Esta primera temporada es la base para el desarrollo de las posteriores, que cuentan con un argumento más o menos similar, agregándole nuevos personajes, villanos y poderes.

## 2.3. LOS PERSONAJES PRINCIPALES EN SAILOR MOON

Una de las principales influencias de Naoko Takeuchi, es Leiji Matsumoto, autor de obras como *Captain Harlock*, *Uchu Senkam Yamato* y *Galaxy Express 999*, la autora menciona que éste le otorga mucha fuerza a sus personajes. Tal vez sea por ello que cada uno de los protagonistas, no sólo de *Sailor Moon* sino también del resto de sus obras está fríamente calculado y tiene su propio perfil, por muy mínimo que sea.

A continuación, se darán las fichas de los personajes principales en la serie: las cinco *Sailor Scouts*.

### 2.3.1. USAGI TSUKINO: SAILOR MOON

Nombre: Usagi Tsukino, que significa "conejo del jardín de la luna"  
 Fecha de nacimiento: 30 de junio  
 Signo zodiacal: Cáncer  
 Tipo de sangre: O  
 Color favorito: Blanco y rosa  
 Hobby: Comer, sobre todo si es pastel  
 Comida favorita: Helado  
 Odia comer: Zanahorias  
 Materia favorita: economía doméstica  
 Materia que odia: Matemáticas e Inglés  
 Le teme a: Los fantasmas y los dentistas  
 Su punto fuerte: Llorar, comer pastel  
 Su sueño es: Ser una novia  
 Piedra favorita: Diamantes

Usagi es la protagonista de la historia y eso nos extraña mucho ya que es el modelo de lo cual no debe estar hecho un superhéroe: floja, poco aplicada

<sup>30</sup> Para ahondar más acerca de la trama de *Sailor Moon* revisar el ANEXO 2.



y llorona, son algunos de los adjetivos que la describen. Usagi vive con sus padres y tiene un hermano menor llamado Shingo, además, sus mejores amigos en la escuela son Naru y Umino. Usagi es la reencarnación de la Princesa de la Luna y ahora tiene el deber de proteger a la Tierra con el Cristal de Plata, logrará esto con la ayuda de sus cuatro amigas y de su amado Tuxedo Kamen, aunque después se de cuenta que en realidad es ese chico que le caía tan mal. Más allá de sus defectos como ser humano, el poder de Usagi radica en la capacidad de amar tan inmensa con la que cuenta, además de ser una persona noble y simpática hasta el hueso, por ello trae loquito a más de uno a lo largo de toda la saga.

### 2.3.2. AMI MIZUNO: SAILOR MERCURY

Nombre : Ami Mizuno, que significa "Amiga del agua"  
 Fecha de nacimiento: 10 de septiembre  
 Signo zodiacal: Virgo  
 Tipo de sangre: A  
 Color favorito: Aguamarina  
 Hobby: Leer, jugar ajedrez  
 Comida favorita: Sandwiches  
 Odia comer: *Hamachi*  
 Materia favorita: Matemáticas  
 Materia que odia: Ninguna  
 Le teme a: Las cartas de amor  
 Su punto fuerte: Calcular  
 Su sueño es: Ser un exitoso médico  
 Piedra favorita: Zafiro

Ami es una chica muy reservada e inteligente, de hecho, sufre de muchas envidias en la escuela por poseer uno de los más altos IQ, también se puede decir que es la más responsable del grupo, ganándose rápidamente la confianza de Luna y de las chicas.



Fig. 24. Ami Mizuno

Su madre es médico y ella desea seguir sus pasos, a su padre no lo ve, ya que él es un artista que se la pasa viajando por el mundo, por ello Ami no creció con una figura paterna a su lado, tal vez a eso se deba su actitud. Es la segunda *Sailor Scout* y sus poderes radican en la niebla y el agua, además, cuenta con una mini computadora que le permite localizar al enemigo. Como a cualquier chica de su edad a Ami también gusta de la diversión, pero todo siempre tomado con responsabilidad, se puede decir que ella es la contraparte de Usagi.

### 2.3.3. REI HINO: SAILOR MARS

Nombre: Rei Hino, que significa "Espíritu de fuego"  
 Fecha de nacimiento: 17 de abril  
 Signo zodiacal: Aries  
 Tipo de sangre: AB  
 Color favorito: Rojo y negro  
 Hobby: Leer el futuro  
 Comida favorita: *Fugu*  
 Odia comer: Espárragos enlatados  
 Materia favorita: Escritura antigua  
 Materia que odia: Sociedad Moderna  
 Le teme a: La televisión  
 Su punto fuerte: Meditar  
 Su sueño es: Ser una gran sacerdotisa  
 Piedra favorita: Rubí  
 Animal favorito: Panda

Rei es una estudiante de secundaria al igual que sus compañeras y asiste a un colegio femenino, pero en cuanto termina sus estudios pasa el tiempo en el templo shintoísta de su abuelo, en donde lee el futuro con sus famosos talismanes. Ahí mismo es en donde Usagi y Ami la encuentran para descubrir que se trata de la tercera *Sailor Scout*. Rei tiene una personalidad que impone y un carácter de líder, aunque también suele ser muy temperamental de vez en cuando. Rei tiene a sus mascotas en el templo: dos cuervos llamados Phobos y Deimos. Como *Sailor Mars*, tiene el poder de dominar el fuego, técnica que a veces combina con la purificación con talismanes.

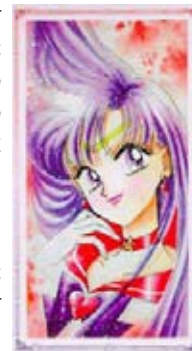


Fig. 25. Rei Hino



Fig. 26. Makoto Kino

### 2.3.4. MAKOTO KINO: SAILOR JUPITER

Nombre: Makoto Kino, que significa "Jardín de flores"  
 Fecha de nacimiento: 5 de diciembre  
 Signo zodiacal: Sagitario  
 Tipo de sangre: O  
 Color favorito: Rosa  
 Hobby: Cocinar y buscar baratas  
 Comida favorita: Pie de cereza  
 Odia comer: Nada  
 Materia favorita: Economía doméstica  
 Materia que odia: Física  
 Le teme a: Los aviones  
 Su punto fuerte: Cocinar y hacer tratos  
 Su sueño es: Ser una novia

y tener su propio negocio vendiendo flores y pasteles  
 Piedra favorita: Esmeralda

Makoto es la chica más alta de las *Sailor Scouts*. Ella fue trasladada de escuela a la de Usagi y Ami, supuestamente por haberse metido en muchas peleas. Al parecer, se trata de una persona agresiva, pero eso sólo es la máscara detrás de la cual se esconde la verdadera Makoto, que como podemos ver, se trata de una persona sumamente sensible. Y cómo no, si la verdadera razón por la cual decidió cambiar de escuela fue porque se enamoró de su *Sempai*, es decir, un muchacho con un mayor nivel de grado que ella, pero que nunca le correspondió, rompiéndole el corazón a nuestra querida amiga, pero eso no le impide enamorarse de cuanto chico guapo ve. Además, Makoto es una excelente cocinera, cosa que no le desagrada para nada a Usagi, quien siempre se deleita con sus deliciosos platillos. Como Sailor Jupiter, Makoto tiene poder sobre el trueno y la electricidad, sacando un pararrayos de su tiara.

### 2.3.5. MINAKO AINO: SAILOR VENUS

Nombre : Minako Aino, que significa "Jardín del amor"  
 Fecha de nacimiento: 22 de octubre  
 Signo zodiacal: Libra  
 Tipo de sangre: B  
 Color favorito: Rojo y amarillo  
 Hobby: Perseguir a los famosos  
 Comida favorita: Curry  
 Odia comer: setas *shiitake*  
 Materia favorita: Educación física  
 Materia que odia: Matemáticas e inglés  
 Le teme a: Su mamá y la policía  
 Su punto fuerte: Jugar  
 Su sueño es: Ser una cantante famosa  
 Piedra favorita: Topacio

La famosa Sailor V es en realidad Sailor Venus, siempre acompañada de su gato blanco Artemis. Minako se convirtió en *Sailor Scout* mucho antes que sus cuatro compañeras, teniendo mucha más experiencia en las batallas que cualquiera de las demás, incluso Usagi la admiraba y deseaba ser como ella algún día. Minako estuvo viviendo un tiempo en Inglaterra y ahí tuvo un amor imposible, después se mudó a Japón para encontrarse con las demás guerreras y enfrentar así a las fuerzas del Reino Oscuro. Ella adora jugar voleibol, deporte que practicaba en su antiguo hogar, además, le encanta el mundo de la farándula y siempre está tratando de colarse entre los famosos. Como Sailor V, Minako tenía poderes con corazones, ahora que es Sailor Venus, utiliza el rayo para fulminar al enemigo.



Fig. 27. Minako Aino

# CAPITULO 3

## ANALISIS SEMIOTICO DE CINCO ILUSTRACIONES DE NAKO TAKEUCHI

Ahora que hemos revisado los términos que manejaremos, así como conocido la historia dentro de la cual se desarrollan los personajes de la misma, podemos pasar a la parte de nuestro interés: el análisis de las imágenes.

Se han elegido cinco ilustraciones de Naoko Takeuchi, una de cada uno de los personajes principales en *Sailor Moon*. Las imágenes seleccionadas, son aquellas que se utilizaron para la nueva reimpresión del manga de *Sailor Moon* durante el 2003-2004, con esto se celebró el onceavo aniversario de la aparición de las Hermosas Guerreras. Se eligieron estas ilustraciones para el análisis, porque forman parte del más reciente trabajo de la autora, además, ya cuentan con toda la carga de la experiencia de Naoko como *mangaka*. Si hacemos una comparación de estas ilustraciones con las que creó en las primeras portadas, podremos notar que la diferencia es notable. El texto visual actual ya hace más interesante su manera de plasmar las imágenes en el papel y recalca, ahora de manera más fuerte, su inconfundible estilo. Son el broche de oro que cierra el ciclo en el dibujo de *Sailor Moon*.

El análisis de las ilustraciones está basado en el modelo utilizado por María Acaso en su obra *El lenguaje visual*, ya que abarca tanto elementos de contenido como visuales y de forma. Además, es un esquema sencillo y breve, lo cual hará más fácil su comprensión.

Dado que algunos de los puntos tocados por el análisis de cada una de las imágenes tienden a ser repetitivos, al principio tomaremos en cuenta aquellos elementos que tengan en común las cinco imágenes, para posteriormente individualizar cada una de ellas y así obtener un análisis final más concreto y completo.

## 3.1. INTRODUCCION

El análisis de los elementos de las imágenes en *Sailor Moon* se tomará como base para crear unas propias de acuerdo a una nueva historia. Para la realización del análisis, nos basaremos en el plan ideado por María Acaso al final de su libro *El lenguaje visual*. En el siguiente cuadro se muestra el esquema a seguir según la autora:



Fig. 28. Cuadro de resumen para la comprensión de las representaciones visuales según María Acaso.

### I. Primer paso: clasificación del producto visual

Este paso se divide en dos partes, en la primera, que es la clasificación por soporte, se determinará el espacio en donde se realizó la obra. También se clasificará la función del mismo de acuerdo al tipo que pertenezca.

Este apartado es básico, ya que dentro de él se establecen dos puntos sin los cuales no habría imagen.

#### a) Clasificación por soporte

Al hablar de soporte, nos referimos a todo aquel material dentro del cual se encuentra plasmada una obra. Dentro de esta clasificación, se citarán todos los datos tangibles de la obra: medidas, técnica utilizada, material del soporte, así como el nombre del autor y si se trata de un producto de dos o tres dimensiones, tomando en cuenta que las representaciones bidimensionales o imágenes fijas son la pintura, dibujo, grabado, fotografía y los desarrollos fonográficos; mientras que las tridimensionales, como su nombre lo indica, son aquellas en donde el soporte se maneja en tres dimensiones. Ejemplo claro es la escultura

en las artes y en nuestro caso, el diseño de envase.

#### b) Clasificación por función

Dentro de este apartado se clasifica al producto visual de acuerdo a la función que tiene con respecto al receptor. María Acaso hace una distinción entre los tres tipos de funciones que puede tener la imagen y se trata de los siguientes:

##### A) Representaciones visuales informativas

Son aquellas en las cuales el objetivo es traspasar la información del emisor al receptor. Estas a su vez se dividen en tres grupos:

- **Productos visuales informativos epistémicos.** Los cuales se encargan de representar la realidad tal y como es, lo más posible apegada a la realidad. En este tipo de imágenes no existen juegos retóricos y el criterio de selección de las herramientas del lenguaje visual es la semejanza. Ejemplo claro son la prensa y la televisión.



• **Informativos simbólicos.** Estos se encargan de transmitir información pero de manera abstracta, ya que en la realidad no se pueden basar en una imagen porque algunas de ellas son intangibles, aunque en otros casos es preciso hacer la representación de una manera sencilla y simplificada. Ejemplos de este tipo son las señales de tráfico, las ilustraciones de los instructivos de ciertos aparatos, las banderas, el dinero y los mapas.

• **Informativos didácticos.** Este tipo de productos visuales se encarga de transmitir la información con el objetivo de que el receptor aprenda ciertos conceptos. Dentro de esta clasificación entrarían por ejemplo las imágenes utilizadas por los maestros o aquellas que ilustran los libros de texto.

## B) Representaciones visuales comerciales

Los productos visuales comerciales tienen como objetivo primordial la venta de algún producto o servicio. Dentro de la clasificación por tipo de producto existen dos tipos:

• **Productos visuales orientados a vender.** Son aquellos que sólo se preocupan por hacer que el consumidor adquiera el producto y son las imágenes utilizadas en su mayoría por la mercadotecnia.

• **Productos visuales orientados a entretener.** Los cuales se clasifican de acuerdo a la estrategia que se utilice para hacer llegar el producto al espectador.

- El producto de entretenimiento es un producto en sí mismo, ejemplo: las películas o revistas.

- La imagen, inclinada hacia el entretenimiento, encubre la venta de algún producto, por ejemplo: la marca que utiliza el protagonista del producto visual.

- Cuando a través del producto inclinado al entretenimiento se vende la audiencia. Por ejemplo, en las series televisivas, en donde dependiendo del nivel de audiencia de determinado programa, se sacan al aire anuncios de ciertos productos.

Además, al citar los ejemplos de lo que serían los productos visuales para el entretenimiento, los clasifica en tres bloques:

• **Productos visuales que ilustran la prensa diaria y semanal.** Ilustraciones para revistas femeninas, es decir, prensa del corazón, de moda, de niños, ilustraciones para revistas masculinas (prensa deportiva, revistas de coches, etc.), historietas y coleccionables.

• **Productos visuales para televisión:** Imágenes de los formatos televisivos dedicados al entretenimiento: series, concursos, *reality shows*, magazines diurnos (mezcla de información y entretenimiento), programas de deporte, películas y videos musicales.

• **Productos visuales para el canal cine/video/dvd/internet:** Películas de entretenimiento en formato cine (cuando se consume en salas comerciales) o DVD (cuando se consume en el hogar) e ilustraciones animadas para juegos de ordenador y videoconsolas.

## Clasificación por lugar de colocación del producto:

Existen dos divisiones dentro de este punto, en donde se identifica el lugar donde se encuentra cierto producto al ser exhibido.

• **Productos visuales situados en el punto de venta.** Cuando el receptor está "en posición de compra", cosa que ocurre cuando se encuentra dentro de un centro comercial o en una avenida llena de tiendas, entonces se dice que la imagen comercial se encuentra dentro del punto de venta.

• **Productos visuales situados en el exterior del punto de venta.** Aquellas que se desarrollan en los lugares donde el consumidor no las puede adquirir. Por ejemplo, en la calle.

## C) Representaciones visuales artísticas

Si bien todas las imágenes tienen por objeto crear conocimiento, las representaciones visuales artísticas generan un conocimiento de carácter crítico.

En el campo de las artes visuales, existe la necesidad de crear un código nuevo a partir del objeto creado, es decir, que se transmite un conocimiento creando una nueva articulación con base en el mensaje original. Pero también es preciso que el lenguaje nuevo contenga alguna referencia sobre la cual el receptor se pueda basar para poder desarrollar su nuevo y propio significado.

Algunas de las representaciones visuales artísticas son: pintura, grabado, litografía, serigrafía, arquitectura, fotografía, cine, video, *net art*, instalaciones, recontextualizaciones, *land art*, *body art*.

## II. Segundo paso: estudio del contenido

Después de hacer la descripción de la obra en forma superficial, es hora de citar los elementos que la componen, desglosarlos y al final relacionarlos entre sí para obtener un resultado.

### a) Análisis preiconográfico

En el análisis preiconográfico, el objetivo principal es citar los elementos que componen la representación visual sin hacer ninguna clase de conclusión. Es decir, se mencionarán los paradigmas de la obra y sólo eso, antes de poder relacionarlos entre sí como sintagma y afirmar la connotación final. Esto se hace en dos pasos:

- **Análisis preiconográfico de los elementos narrativos.** Al hablar de elementos narrativos nos referimos a todos los principales paradigmas contenidos en una imagen, nos limitaremos a describirlos y sacarles el máximo provecho por insignificantes que sean, pero sin llegar todavía a ninguna deducción y limitándonos a la pura descripción.

- **Análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual.** En este paso, se trata de describirlas a nivel denotativo. La autora nos dice que las herramientas del lenguaje visual son:

- **El tamaño.** Se deben mencionar las características de la orientación de la obra, es decir, si se utiliza en un formato horizontal o vertical.

- **La forma.** Tomando en cuenta tanto la del soporte como la del contenido del mismo.

- **El color.** Se debe contemplar el tipo de sistema utilizado para la creación de la obra (color luz o color pigmento), así como sus propiedades de luminosidad, saturación y temperatura.

- **La iluminación.** Citar el tipo de iluminación que se utiliza: si es natural (dada por fuentes, como lo dice el nombre, naturales, como el sol o las velas, el fuego) o artificial (dada por artículos creados por el hombre, como un foco o luces de neón). También la cantidad, la cual puede presentarse en claves altas (mucho luz) o claves bajas (poca luz); la temperatura (cálida o fría) y el sentido en que se da, que puede ser de manera natural, es decir, de arriba hacia abajo, en contrapicada (de abajo hacia arriba), de derecha a izquierda o viceversa.

- **La textura.** Mencionar el material con el cual está elaborado el soporte del trabajo así como el de los materiales aplicados sobre él.

Para finalizar este apartado, se describe la composición y se incluye un trazo de lo que la autora llama estructura abstracta, la cual es el esqueleto de la composición y se trata

de la relación invisible que existe entre todos los elementos de una imagen y que hacen que tanto el autor como el espectador puedan ordenar los elementos y poder entenderlos como un todo. Esta estructura abstracta está dada por figuras básicas y líneas.

### b) Análisis iconográfico

Después de haber localizado todos los elementos del producto visual, es hora de descifrar el mensaje que nos están transmitiendo. A través del análisis iconográfico se llegará a la comprensión de la obra tomando en cuenta, ahora sí, el nivel connotativo de los elementos. Este paso se llevará a cabo en tres etapas:

- **Estableciendo el *punctum***

- **Análisis iconográfico de la narración**

- **Análisis iconográfico de las herramientas del lenguaje visual**

En el primer caso, la transición del discurso denotativo al connotativo sucede a través del *punctum*, el cual María Acaso define como “[...] el elemento visual que punza al espectador, funcionando como un detonante que lo extrae de la corporeidad de la imagen y lo conecta con sus propias experiencias y sensaciones como individuo [...] el *punctum* consigue que el espectador aporte significados a la imagen, que se proyecte en ella y le aporte algo [...]”<sup>31</sup>. Se puede decir que el elemento *punctum* es aquel que nos hace pensar y preguntarnos el por qué del elemento dentro del discurso visual. Es importante señalar que dentro de una imagen puede haber más de un *punctum*, así, existe el *punctum principal* y los *puncta secundarios*, así como también existe un *contrapunctum*, definiéndolos entonces, de la siguiente manera:

El *Punctum principal* es el elemento de la imagen que hace que el espectador pase del discurso denotativo al connotativo.

El *Punctum secundario* es el o los elementos que acompañan al *punctum principal*.

El *Contrapunctum* es el elemento que funciona como contrapeso del *punctum*.

Entonces, en este punto nos encargaremos de hallar al *punctum* de la imagen a analizar y, en caso de que contenga *punctum secundarios* y *contrapunctum*, será bueno mencionarlo.

<sup>31</sup> Acaso, p. 44.

En cuanto al análisis iconográfico de la narración y al análisis iconográfico de las herramientas del lenguaje visual, en este paso sólo desglosaremos los elementos ya antes citados en el análisis preiconográfico a nivel connotativo, como lo describimos al inicio de este punto, tomando en cuenta todos los elementos y desglosando su significado, el cual ya puede traer consigo cargas de contexto y culturales.

### c) Fundido

En esta última etapa, todos los significados sacados en el análisis iconográfico se juntan, dando paso al significado global de la representación visual. En este apartado se puede incluir la identificación de figuras retóricas y analizar el significado que tienen dentro de ella.

### III. Tercer paso: estudio del contexto

Después de haber descifrado la identidad de nuestra imagen, llega el momento de relacionarla con el contexto dentro del cual fue elaborada, para llegar a una mejor comprensión de la misma. En este caso, se tomarán en cuenta tres aspectos.

#### a) Autor o autores

Es preciso citar el nombre del autor, así como la trayectoria que éste tiene, pero sobre todo lo que lo motivó a crear la obra. Entre más conocimientos tengamos de éste, será mejor comprender la imagen, por lo cual también es recomendable tener una pequeña biografía del mismo.

#### b) Lugares

En este punto debemos distinguir entre el lugar de realización y el lugar de consumo. El lugar de realización se tomará en cuenta para conocer de qué manera el entorno dentro del cual se creó la obra influyó en ella, mientras que en el segundo caso se contemplará la manera en que se captó en un contexto diferente al de su creación y cómo esto puede darle diversas connotaciones.

#### c) Momentos

Aquí se citará la fecha de creación de la representación y también los hechos que acontecían mientras tanto. Estos pueden ser históricos o a manera de contexto.

### IV. Cuarto paso: enunciación

El cuarto paso es el último del análisis, y en éste se sacarán las conclusiones del mismo, lo que se hace es unir todas las piezas para llegar a la conclusión global, dividiéndose en dos partes:

#### a) Mensaje manifiesto

Aquella información que viene de forma explícita y es la que el receptor "cree" que recibe.

#### b) Mensaje latente

La información implícita que el receptor recibe en realidad, a veces sin darse cuenta.

Una vez realizada la revisión de nuestro esquema a seguir, pasaremos al desarrollo de nuestro análisis. Cabe señalar que, en este caso, existen algunos elementos que de ser mencionados en cada uno de los casos, harían repetitivos algunos puntos, por lo tanto, se incluirán en el siguiente apartado y en el resto se omitirán, para la comodidad del lector.

### 3.2. ANALISIS DE LOS ELEMENTOS COMUNES EN LAS ILUSTRACIONES DE NAOKO TAKEUCHI

A continuación se citarán los elementos del esquema que tienen en común las cinco ilustraciones. Cabe señalar que algunos de los puntos se han suprimido debido a que ya se han explicado con anterioridad. En dado caso, si se desea aclarar alguna duda, sugerimos revisar el cuadro de desarrollo (Fig. 28).

#### a) Clasificación por las características físicas del soporte

En este caso al tratarse las cinco ilustraciones con un mismo fin, contienen las mismas propiedades físicas para ser presentadas al receptor. Es preciso señalar que se toman en cuenta los primeros cinco *tankoubon* de la reimpresión de la saga, cada uno correspondiente a una de las guerreras.

- Portada de las nuevas reimpresiones de los *tankoubon* de *Bishojo Senshi Sailor Moon*, ahora llamada *Pretty Guardian Sailor Moon*.
- El producto es bidimensional puesto que se trata de una ilustración representada en papel.
- Medidas del *tankoubon*: B5. 18 x 25.7 cm.
- Autora: Naoko Takeuchi
- Técnica mixta (acuarela, tinta china, spray, marcador).

## b) Clasificación por función

Al tratarse de un manga japonés, estamos hablando de una representación visual orientada al entretenimiento, ya que este tipo de lectura equivale a lo que sería una historieta occidental. Se encuentra dentro de la clasificación de las representaciones visuales comerciales, las cuales tienen como objetivo primordial la venta de algún producto o servicio, en el caso del manga se tiene el fin de entretener al receptor.

### Tamaño

El tamaño de la ilustración se ha seleccionado gracias al criterio de comodidad. Ya que las imágenes se encuentran dentro de la portada del *tankoubon*, el cual, como ya hemos mencionado, tiene una dimensión de 18 x 25.7 cm. Estas medidas ya se encuentran establecidas, por lo tanto, la autora lo único que hizo fue adecuarse al tamaño del soporte en donde se iban a reproducir las ilustraciones.

### Forma del producto visual como objeto

La forma del objeto es rectangular, por lo tanto pertenece a las formas artificiales. El formato que ha adoptado la autora para el desarrollo de las imágenes es vertical. Esto también tiene que ver con el punto anterior y se relaciona con la adaptación al soporte, ya que, como se mencionó, el formato de los *tankoubon* ya ha sido impuesto y por lo tanto el autor se ve forzado a trabajar en un espacio restringido, así, el tamaño de las ilustraciones debe estar dado a modo que se pueda por lo menos escalar al tamaño de la portada. Esta clase de orientación puede estar dado por el tipo de lectura que se maneja en la cultura Oriental, el cual es de derecha a izquierda y de forma vertical, lo cual hace que la utilización de la tipografía se preste mucho en estos formatos, como lo menciona María Acaso: “[...] En Occidente, la elección del formato horizontal facilita la comprensión de la imagen si se lee de izquierda a derecha (que es el sistema de lectura occidental), mientras que los formatos verticales son más habituales en países asiáticos, también debido a sus sistema de lectura [...]”<sup>32</sup>

### Forma del contenido del producto visual

A lo largo y ancho de las ilustraciones encontramos formas orgánicas al por mayor. En realidad no cuentan con formas artificiales, si acaso a la hora de editar la tipografía en la portada del *tankoubon*, y algunas líneas curvas que no tienen ángulos muy redondeados, pero fuera de eso, son puramente orgánicas.

## El color

Para la elaboración de toda la gama de ilustraciones para la reimpresión del manga de *Sailor Moon* se ha trabajado con colores pigmento, obviamente Naoko Takeuchi siempre ha basado los trabajos que elabora en esta gama, pues dentro de la impresión no sólo de los *tankoubon*, sino en toda la gama editorial y periódica es fundamental.

El criterio de selección de color utilizado para esta serie de ilustraciones es un contenido simbólico, con tintes de contraste visual, esto se profundizará más en el análisis iconográfico individual.

### La iluminación

El tipo de fuente que se utiliza en las representaciones es natural. En cada una de ellas existirán elementos clave para la identificación de la guerrera, pero en general se puede hablar de la utilización de elementos naturales al 100%.

La luminosidad de las cinco imágenes está dada por claves altas siempre, es decir, una alta cantidad de luz.

### La textura

Una de las características de las ilustraciones de Naoko Takeuchi es la utilización de soportes con textura, sobre todo para crear algún efecto en el fondo de ellas, de hecho, son muy raras las ocasiones en las que no usa papeles texturizados en alguna obra. Por ello, éstas no podían ser la excepción. En este caso, la textura del soporte es el papel poroso que utilizó la autora al crear las imágenes y la textura del material que se aplica sobre el soporte ha sido el papel en donde se imprimió la portada de los *tankoubon*, el cual contiene propiedades brillosas.

Ahora, tomando en cuenta estas características, las ilustraciones tienen una textura simulada o visual, puesto que vemos la textura porosa no sólo del papel en donde fueron creadas, sino también la de los paradigmas que contiene cada una de las ilustraciones; pero al tocarla nos resulta una superficie suave y lisa.

Otro punto importante a señalar es que la autora pone énfasis especial en la textura de la tela del uniforme

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 57



de las chicas, la tela de color siempre contendrá una textura que simula suavidad y brillo tipo satín.

### • **Análisis iconográfico de las herramientas del lenguaje visual**

Debido a que sólo algunos elementos de la ilustración contienen información establecida, sólo se mencionarán aquellos que cumplan con esta función:

#### **La forma**

Como sabemos, el formato de la imagen es vertical. Esto nos transmite información, ya que, si bien la autora se tuvo que adaptar a cierto tamaño de su soporte, el formato vertical es utilizado mundialmente en todas las publicaciones de este corte. En este caso tenemos una carga cultural, ya que además de esto, la cultura Oriental está más acostumbrada a este tipo de formato, por la manera en su forma de escritura, como nos lo explica María Acaso. Esto sin mencionar que la lectura Oriental se realiza de atrás para adelante y de derecha a izquierda: en el formato de los *tankoubon*, la portada se encuentra del lado posterior al cual nosotros realizamos la lectura, esto lo podemos constatar en el producto final.

#### **Forma del contenido del producto visual**

Ya hemos dicho que las formas orgánicas predominan en la imagen. Recordemos que *Sailor Moon* es un *shojo* manga de *magical girls*, dirigido a niñas y adolescentes. Bueno, la imagen que se proyecta tiene que ver con la identificación del receptor hacia la historia y los personajes: las líneas suaves y curvas nos hablan de sutileza, delicadeza, dulzura, feminidad e inocencia. Además, aportan movimiento a la composición.

#### **La iluminación**

El tipo de fuente utilizada es natural, lo cual nos habla también de personajes piadosos y a favor de lo bueno y lo justo, según lo mencionado por María Acaso en *El lenguaje visual* en donde pone un ejemplo de una ilustración del bueno contra el malo y menciona que lo bueno se suele representar con formas suaves y redondeadas y colores luminosos. Lo malo, por el contrario, se representa con formas angulosas y ojos rasgados, además de la oscuridad en la gama cromática.

Entonces, como la temperatura es neutra, ayuda a reforzar la idea del superhéroe que lucha a favor del bien, así como el sentido de orientación de la luz, que en este caso es natural al estar situado de arriba hacia abajo, como en un día normal.

#### **La textura**

Como se mencionó, Naoko Takeuchi suele utilizar mucho la textura en todas sus ilustraciones para darle toques románticos a las mismas y a veces con sentido de identificación, puesto que suele manejar texturas de tipo *cute* y *girly*, es decir, dirigidas a las niñas, al sexo femenino, con toques de carpetas, estrellas, brillos, lentejuelas y degradados.

#### **c) Fundido**

Dentro de este apartado mencionaremos solamente las figuras retóricas que se utilizan dentro de las cinco ilustraciones de manera general.

Existe una hipérbole, ya que el tamaño de los ojos es exagerado, aunque sabemos que en el estilo del anime japonés este elemento es un requisito porque es así como se reconoce al estilo de los dibujos orientales.

Se utiliza la anáfora, ya que se redundan elementos, no sólo en cuanto a representación sino también en cuanto a color, esto se profundizará más en el apartado individual de cada una de las imágenes.

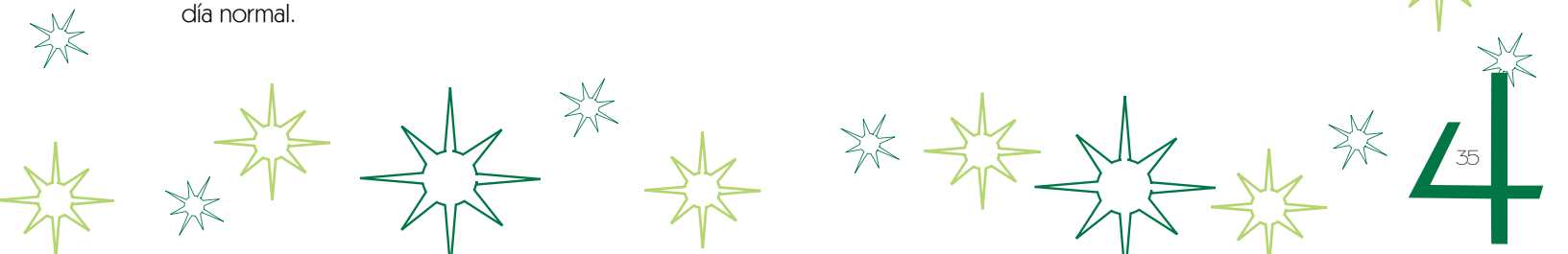
También existe la elipsis, omisión de elementos, sobre todo porque se presentan planos americanos y medios en su mayoría, nunca planos generales. Esto se debe un poco también al formato establecido dentro del cual están colocadas las ilustraciones.

#### **a) Autor o autores**

Este es el primer punto del estudio del contexto en donde revisamos al autor y los lugares de desarrollo y consumo. Para mayor información acerca de Naoko Takeuchi, se recomienda revisar el Capítulo 2, apartado 2.1., así como el Anexo 1.

#### **b) Lugares**

Recordemos que este punto se divide en dos: el lugar de realización y el lugar de consumo. Esto con el fin de conocer el contexto dentro del cual fue creada la obra de acuerdo a la subjetividad del autor. Después, se revisa el lugar de consumo de la obra que puede hacer o no que el mensaje cambie.



## Lugar de realización

La idea de Naoko Takeuchi para realizar *Sailor Moon* es puramente japonesa. Sabemos que el estilo de dibujo japonés está marcado por ciertas características, siendo una de ellas la utilización de los ojos extremadamente grandes y expresivos, paradójicamente un rasgo occidental. Takeuchi creó a *Sailor Moon* basándose en un trabajo anterior creado por ella misma que fue *Sailor V*. La historia de *Sailor Moon* está desarrollada en su mayoría en el barrio donde ella vive, que es Azabu Juuban, un distrito de Minato-ku en Tokio, la ciudad más grande de Japón.

Dentro de la historia, aparecen varios lugares de este distrito, como la Secundaria Azabu-Juuban en donde estudia Usagi, el Templo Hikawa, en donde vive Rei con su abuelo, también dentro de Shiba Koen, se encuentra la Secundaria del mismo nombre, que es la escuela a donde asiste Minako, además de la Torre de Tokio, que es un símbolo de Japón.

Así, podemos darnos cuenta que el lugar de creación de la serie y los personajes ha influido bastante en el nacimiento de la historia, la cual a estas alturas podemos decir que se trata de una casi real, ya que Naoko Takeuchi también se basó en nombres de gente que ella conoce para bautizar a algunos de sus personajes, además de imprimirles personalidades de conocidos y amigos. Este es el caso, por ejemplo, de la familia de Usagi, cuyos nombres fueron tomados de la propia familia de Takeuchi.

El lugar de desarrollo de la historia va muy de la mano con el perfil de los personajes que se encuentra inmerso completamente en un contexto oriental.

## Lugar de consumo

Al principio, la historia de *Sailor Moon*, como todos los manga, fue consumida solamente en Japón, al ser este su lugar de origen. De hecho, el consumo del manga tiene su origen en este país y es toda una industria, así como lo son en México, por ejemplo, las telenovelas o en Hollywood las películas, casos en donde las más exitosas son llevadas al extranjero. En Japón, sólo las historias que obtienen un éxito considerable como manga son llevados a la animación. Este fue el caso de *Sailor Moon*, ya que comenzó en el ramo editorial y de ahí fue llevada a la televisión, pasando después por el celuloide y en nuestros días como una serie *liveaction*, incluso ya corren rumores de una posible adaptación Hollywoodense.

Así, podemos darnos cuenta que el real esparcimiento de la historietita de Naoko Takeuchi se dio gracias a que la histo-

ria del manga fue adaptada a una versión animada, así, se pudo difundir alrededor del mundo y llegó a rincones en donde ni siquiera se tenía idea qué significaba la palabra manga, claro, en ese entonces, cuando la industria del manga apenas comenzaba a difundirse como tal en Occidente. Aún así, las bases de la historia se centran en un ambiente totalmente oriental, sin embargo, la mayoría de los códigos utilizados en la narración son globales: Takeuchi se basa en la astrología para la creación de sus personajes así como en la mitología que es una creencia totalmente occidental, además de la utilización de gamas cromáticas con connotaciones muy generales y las formas en su estilo al dibujar.

Si bien en Occidente no logramos entender muchos términos a la hora de apreciar su obra (como la identificación de las niñas en cuanto al uniforme de marinero, o los poderes de Rei con los talismanes, en donde nos preguntamos ¿Qué es lo que hace Rei con ese papelito?), se logra una identificación por parte del público receptor, además que nos parece una forma nueva del desarrollo de la historia porque se le agrega el plus de los poderes mágicos. En Occidente llama la atención sobre todo por estos pequeños factores: ni usamos uniformes de marinero para ir a la escuela, ni vivimos en templos, ni mucho menos tenemos poderes mágicos, sin embargo, las chicas guerreras, las heroínas, las *magical girls*, o como sea que se les quiera llamar, al fin y al cabo son adolescentes con los mismos sentimientos e inquietudes de cualquier otro, además, la base de la historia es muy simple: el amor y la amistad, sentimientos más que globales, universales.

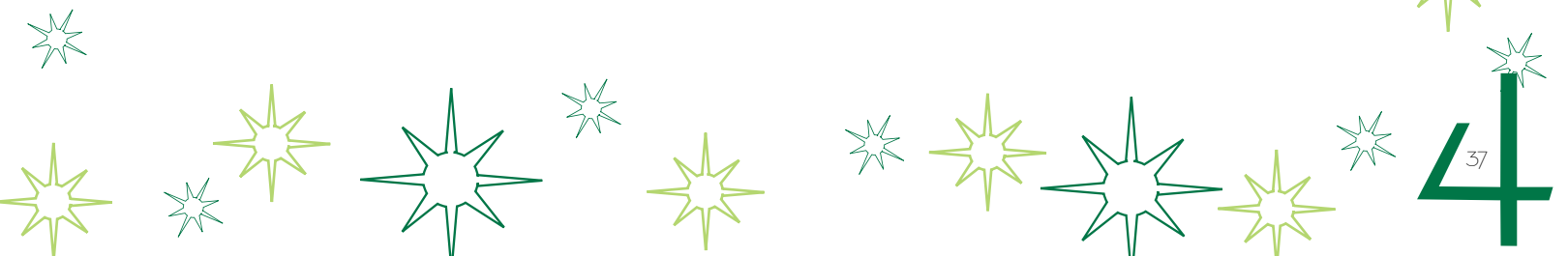
## c) Momentos

Naoko Takeuchi lleva alrededor de 15 años dibujando a *Sailor Moon* y las *Sailor Scouts*. El manga fue creado en 1992 y todas las bases de la historia se remiten a este año, pero las reimpressiones de éste fueron editadas en el año 2003, al mismo tiempo que se estrenó en televisión la serie *liveaction*.

Así, el momento de realización conllevó varias cosas de la mano: en el caso occidental, y muy particularmente de México, una historia de manga *shojo* no había tenido tanto auge desde la aparición de *Candy Candy* una década antes de *Sailor Moon*. Y esta última llegó a convertirse en un nuevo estandarte para el manga *shojo* en nuestro país, a partir del éxito que tuvo la animación, de hecho, se podría decir que aquí ocurre el caso contrario a Japón: a partir de la serie animada se conoce después la historia del manga.

En cuanto al momento de consumo, éste ha sido diferente desde la creación de la historia, ya que las niñas de ocho años a las cuales les llegó en ese entonces, ahora ya son veinteañeras, sin embargo, sigue teniendo éxito entre las jovencitas a las cuales se dirige. Esto se da sobre todo porque ya se vive en una sociedad mucho más tecnológica de lo que era antes, cuando el Internet apenas empezaba a infiltrarse en la vida cotidiana. Además que con el paso del tiempo el modo de llegar hacia otros países ha cambiado bastante, cuando *Sailor Moon* fue importada lo hizo en forma de animación, hoy en día, al estar mejor establecida la industria del anime y manga, no sólo de nuestro país, sino también a nivel mundial, ya es más fácil conseguir historias manga incluso en su formato original, de hecho, se ha ido colocando la lectura de atrás para adelante como característica primordial de los amantes del género.

Hasta este punto se han comentado los elementos en común de las ilustraciones de Naoko Takeuchi. A continuación, daremos paso al análisis de cada uno de los personajes.



NAOKO TAKEUCHI  
武内直子



Pretty Guardian \*  
美少女戰士

SAILORMOON  
セーラー・ムーン

### 3.3. USAGI TSUKINO-SAILOR MOON

Los pasos suprimidos son aquellos que están contenidos en el punto 3.2 de este Capítulo. Si se desea consultar el cuadro de análisis completo se puede hacer en la Fig. 28. Asimismo, si se desea obtener un mayor enriquecimiento acerca de la biografía de cada una de las Guerreras, se recomienda revisar el Capítulo 2, apartado 2.3.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

La imagen nos muestra a una jovencita de aproximadamente 15 años de edad: Tiene una cabellera larga y rubia peinada de dos coletas, ojos azules y grandes, tez blanca. Porta un traje completo que parece asemejarse a los de los marineros y muchos accesorios de adorno con ellos (plumas en la cabeza, tiara dorada en su frente, aretes y gargantilla, broche en el centro de su moño y adornos en sus chongos). La falda de su atuendo es muy corta y además porta guantes largos. Se encuentra parada observando al espectador mientras hace unas señas con sus manos y cruza los brazos. Al fondo, tenemos una luz brillante y redonda detrás de su figura en un ambiente abstracto formado por nubes y destellos.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** La ilustración es sumamente luminosa. Tal vez los únicos tonos que difieren en ella son los utilizados en su uniforme, el azul y el rojo, que tienen el menor grado de luminosidad, pero, en general, hablamos de la utilización de una gran cantidad de luz, sobre todo por los destellos utilizados en el fondo.

**Saturación.** Al igual que en la luminosidad, el nivel de saturación de los tonos utilizados en la representación visual es alto, aunque en algunos tonos la saturación no está al 100%, no podemos hablar de tonos desaturados, así, en la imagen existen colores saturados del cincuenta al cien por ciento.

**Temperatura.** La temperatura promedio de los colores usados en el texto visual es cálida (amarillo, rojo, rosa). De hecho, el único contraste que existe en ella es el del azul marino, un color frío, que difiere del resto de la gama utilizada.

Más que cálida, la temperatura del texto visual es tibia, ya que el color que predomina es el blanco inclinado hacia tonos más bien luminosos y en lugar de connotar sensaciones de frescura, o en su contraparte, de calor; más bien

nos remite a ideas de calidez, pero una calidez hogareña y reconfortante.

#### La iluminación

Se muestra claramente la figura de la luna a espaldas de la chica, además de pequeños destellos de luz que suponen poderes mágicos, polvos de estrellas, las cuales, son fuentes naturales de luz.

En cuanto a la temperatura de la iluminación, se encuentra en un punto medio, al igual que la temperatura del color: neutral, ya que la iluminación es de color blanco.

En el sentido de orientación de la iluminación, vemos que la luna se encuentra a espaldas de la chica, pero la iluminación que ésta tiene es frontal, diríamos que muy natural, a pesar de que, a juzgar por su posición con respecto a la fuente, deberíamos ver solamente su silueta. Ahora, los polvos de estrella también pueden contarse como una fuente de iluminación, éstos se encuentran al costado izquierdo de la figura principal y son los detonantes para que la figura contenga la iluminación de frente, aunque no existe oscuridad en los lugares donde se supone la luz de luna no ilumina. A pesar de ello, al observar la representación visual apreciamos una imagen iluminada frontal y naturalmente.

#### La textura

En este caso en particular, se utilizan elementos como las estrellas y luces muy brillantes, además del satinado de la falda.

#### La composición

En esta ilustración, hablamos de una composición reposada. Esto se debe a la forma en la cual se encuentran organizados los elementos. Existe una sola figura central y detrás de ella el fondo, el cual ayuda a reforzar la idea y a dividir el espacio. Además, en el diseño editorial final, la tipografía vendrá a apoyar la idea, ya que ésta divide la imagen horizontalmente y establece una relación entre la figura principal y el título de la obra, así como un contraste de dirección (Usagi verticalmente y la tipografía horizontalmente).

La autora añade efectos de viento y movimiento, sobre todo en el elemento cabello y falda, en el segundo caso se da a modo de repetición en cuanto a los olanes. La base de la ilustración se encuentra en un es-

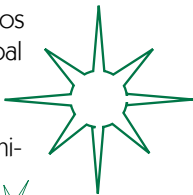
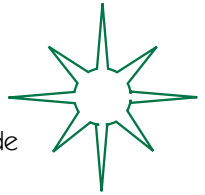






Fig. 29. Producto visual bidimensional estático



Fig. 30. Estructura abstracta

quema clásico, el cual está basado en una simetría al partir a la mitad la imagen.

Lo explicado anteriormente se puede apreciar en la Fig. 29 y 30.

Un dato curioso es que en cada una de las ilustraciones ya montadas en la portada final, el número de tomo del *tankoubon* y el nombre de la autora nunca se encuentran en el mismo lugar, haciendo que cada una de las ilustraciones cuente con su propia personalización.

Como podemos apreciar en la imagen de la estructura abstracta, el cuerpo de Usagi y la tipografía forman las líneas imaginarias que dividen el espacio de la composición. Además, el elemento luna detrás de ella, es un factor de suma importancia, ya que a partir de éste se desarrolla la lectura del texto visual.

En el diseño editorial la finalidad radica en que se vea el título de la obra, porque es eso lo que se está presentando

al receptor, esto se da en los cinco casos, en donde también se recalca el título de la misma con los olanes en la falda de las chicas.

#### Estableciendo el *punctum*

Tomando en cuenta los elementos ya descritos, podemos decir que el *punctum* de la ilustración es el rostro de la chica, centrado sobre todo en sus ojos. Esta idea viene reforzada con la luz que tiene al fondo, la cual podríamos citar como *puncta*, así como su falda, por ser elementos que apoyan al *punctum*.

#### Análisis iconográfico de la narración

A continuación se analizarán los elementos narrativos de la imagen:

Una jovencita de aproximadamente 15 años de edad con una cabellera larga y rubia peinada de dos coletas, ojos azules, grandes y tez blanca. Nos

transmite la idea de juventud, vitalidad y de una muchacha que es estudiante, el peinado de dos coletas nos transmite la idea de dulzura e inocencia, y la cabellera rubia y larga nos da la idea de calidez y en nuestros tiempos por qué no de ideal de belleza occidental, además, lo más importante son los ojos, ya que gracias a su forma redonda y grande podemos decir que se trata de un dibujo japonés.

Porta un traje completo que parece asemejarse a los de los marineros y muchos accesorios de adorno con ellos (plumas en la cabeza, tiara dorada, aretes y gargantilla, broche en el centro de su moño y adornos en sus chongos). La falda de su atuendo es muy corta y además porta guantes largos. Estas características son propias de un superhéroe, sobre todo si se trata de una *magical girl*, lo cual se confirma al ver los polvos de estrellas que la rodean. El traje de marinero está basado en los uniformes de las colegialas japonesas. Todos los accesorios que utiliza tienen formas curvas y si no en forma de luna, relacionados con ella (formas circulares, estrellas y brillo).

La chica señala al espectador mientras hace unas señas con sus manos y cruza los brazos, transmitiendo la idea de la pose con la cual se presenta ante nosotros.

Al fondo de su cara está un círculo de luz muy blanca, es decir, la luz de luna. Así, llegamos a la conclusión que se trata de una *magical girl* japonesa: Sailor Moon.

### El color

El criterio de selección de color utilizado para esta ilustración es un contenido simbólico. A continuación se darán algunos detalles de lo que proyecta la gama cromática utilizada en la imagen:

- **Amarillo.** Relacionado con el sol y la luminosidad. En este caso es utilizado en la cabellera de la protagonista, así como en el color de sus accesorios que más bien pasarían a ser dorados, este tono está asociado a connotaciones de realeza y poder.
- **Azul.** Representa tranquilidad. Aunque en sus tonos oscuros es más bien autoridad. En este caso viene representado también por connotaciones culturales, ya que el traje de marinero, además de ser el uniforme escolar en Japón, casi siempre es de color azul marino, de hecho, el nombre del tono proviene de su utilización en la marina.
- **Rojo.** Representa la pasión y el fuego. En este caso solamente los adornos de los chongos de Sailor Moon, así como su gargantilla y sus moños están dados en este color. Aquí también se dan por connotaciones culturales, sin mencionar los tintes de contraste entre temperaturas en el traje.
- **Blanco.** Representa la pureza y la divinidad. Se utiliza en el cuerpo del traje de Sailor Moon y sus guantes. Además, en la luz de luna que brilla en el fondo de la ilustración,

dando todavía más énfasis a esta idea de bondad y por qué no, de poderes mágicos con los destellos.

- **Rosa.** Representa lo femenino y la ternura, adjetivos relacionados en su totalidad con el público al cual va dirigida la historia.

En este caso se han dado las connotaciones básicas del color y las más relacionadas con el objeto de estudio. Para mayor información acerca de las connotaciones que se le ha atribuido a la gama cromática, se recomienda revisar el Capítulo 1, apartado 1.3.5.

### La composición

La intención de la composición reposada es sobre todo darle protagonismo a la figura principal, que en este caso es Sailor Moon, así como tener una buena composición a la hora de montar tipografía para la portada. Esta idea viene reforzada con la figura de la luna en el fondo, la cual también es un detonante para que fijemos la atención en Usagi.

### Fundido

En cuanto a las figuras retóricas, en esta ilustración la anáfora se da en el término de la luna: los aretes, la gargantilla y el broche de Sailor Moon, además, las formas circulares que se presentan en la imagen: en los broches de su cabello, el mismo peinado y las ondas de su pelo, los adornos en su cabeza, la piedra en la tiara y los ornamentos en el mismo broche. También hay anáfora en el uso del color, el blanco es el tono que predomina, tanto en la protagonista como en el fondo y la iluminación.

Hay elipsis solamente en cuanto al elemento Luna y en la protagonista, el resto del cabello y las piernas, que son las partes restantes de su cuerpo. Aquí la elipsis en la luna se nos presenta de manera que podamos ver cómo es tan grande y luminosa, que no cabe a cuadro.

En cuanto a Sailor Moon, la supresión de las puntas de su cabello nos dice que lo tiene tan largo que tampoco entra en el cuadro.

La utilización de elementos como las estrellas en el fondo de la ilustración nos sumerge en un ambiente de ensueño y fantasía.

El traje de marinero que utiliza Sailor Moon está basado en el uniforme de colegiala que se usa en Japón, cosa



que hace que exista una identificación con el público femenino al cual va dirigida la historia, se puede decir que los colores utilizados por Usagi en su traje de Sailor Moon son los comunes en Japón, es como el equivalente al uniforme a cuadros con suéter verde de México.

Al traje de Usagi se le añade el elemento del broche mágico en medio del moño de su uniforme, el cual tiene una luna en cuarto creciente y un círculo en el hueco que deja la luna, el cual es la representación del planeta Tierra. Además, en los cuatro puntos del círculo, se encuentra la representación de las otras cuatro *Sailor Scouts* mediante piedras de colores, cada una del color que le corresponde: Marte, rojo (lado izquierdo con respecto a Usagi); Mercurio, azul (lado derecho); Venus, naranja (arriba) y Júpiter, verde (abajo).

La tiara que porta Usagi es su arma contra el enemigo, además, las plumas que tiene de adorno en la cabeza también las utiliza en contra del mismo. Estas plumas contienen también otras connotaciones, puesto que al hablar de plumas nos remitimos al concepto de aves, las aves tienen alas y alas en el ser humano son ángeles. Los ángeles son seres divinos que hacen el bien y son muy agradados, además, están representados por el color blanco al simbolizar éste pureza, inocencia y amor desinteresado. El estereotipo abarca una vestimenta blanca y cabello rizado y rubio, algunas veces también como niños, características con las que cuenta la protagonista.

Los aretes que porta Sailor Moon son dorados y se trata de una estrella y una Luna, representaciones astronómicas. Además, porta una gargantilla roja con una luna dorada en el centro y debajo el mismo símbolo de su broche. Sailor Moon además, porta guantes largos y blancos, esto es una característica del superhéroe, además de los superpoderes, el antifaz, que si bien en esta ilustración no se hace presente, sí es un elemento utilizado por Sailor Moon en el manga y tiene terminaciones en forma de plumas. Más el uniforme pegado al cuerpo, tal y como lo dice Luis Gasca en *El discurso del cómic*, en cuanto a los superhéroes que vinieron después de Superman (1938).

Usagi es Sailor Moon, la guerrera de la Luna y la protagonista de nuestra historia. Naoko Takeuchi la representa con el color blanco: la divinidad, pureza, inocencia, paz, santidad, sabiduría y conocimiento, utilizado en símbolos como las divinidades, los ángeles y lo inmaculado. La luna ha sido representada con el color blanco desde tiempos remotos como la contraparte del Sol, así, la Luna es plateada y el Sol dorado, en colores mate la Luna es blanca y el Sol amarillo. Señala al espectador con la mano derecha, lo cual nos habla de su afinidad por el bien, al ser esta mano la considerada como “buena” y “normal”, según nuestra cultura.

La luna cuenta con infinidad de connotaciones poéticas y artísticas, es el satélite en el cual se basa no sólo el título del anime, sino también la historia en particular. La mayoría de las veces se representa a la Luna como una mujer, y esto conlleva a una serie de significados, puesto que nuestra protagonista además de ser mujer, es un ser extremadamente sensible además de estar regida por este satélite natural.

Usagi es la líder del grupo y sus poderes son básicos para terminar con el enemigo. Estos siempre están contenidos en cosas tangibles, desde el broche que utiliza para su transformación hasta el cetro lunar. Pero, a pesar de esto, probablemente Usagi es la integrante que cuenta con el poder máspreciado: el amor incondicional hacia sus semejantes.

El nombre de Usagi Tsukino significa literalmente “conejo de la luna”. A diferencia del hombre en la luna de los estadounidenses, los japoneses hablan del conejo de la luna, una antigua leyenda que incluso en nuestra cultura se ha infiltrado, gracias a las manchas que se forman en ésta, aunque no de una manera tan marcada. Su signo zodiacal es Cáncer, al cual le corresponde, según la astrología, el color plateado. Este era el color de cabello de Usagi cuando se transformaba en Sailor Moon en la concepción original de Takeuchi, la cual cambió por motivos de impresión en las portadas de los *tankoubon* de *Sailor Moon* en sus primeras ediciones.

Se puede establecer en este punto la conclusión de que la imagen representada se trata, efectivamente, de Sailor Moon.

### Mensaje manifiesto

Sailor Moon, la guerrera de la Luna en la portada del primer volumen del *tankoubon* de la misma saga.

### Mensaje latente

Sailor Moon, la guerrera de la Luna, el conejo de la Luna, la cual es bondadosa, angelical y tierna, lucha contra el enemigo con sus poderes de *magical girl* y con su sonrisa proyecta confianza al espectador e identificación con el mismo, nos dice que es un superhéroe japonés que con ayuda de la amistad y el amor termina con la maldad del mundo, pero sin dejar de ser una estudiante adolescente aparentemente común y corriente.

2

NAOKO TAKEUCHI  
武内直子



Pretty Guardian  
美少女戰士

SAILORMOON

セーラームーン

### 3.4. AMI MIZUNO-SAILOR MERCURY

Ilustración correspondiente al segundo *tankoubon* de la reimpresión de la saga.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

Vemos a una jovencita adolescente, su cabello es corto y lacio de tono azul marino al igual que sus ojos que también son muy grandes, su tez es blanca. Se encuentra parada observando al frente y sus manos se encuentran en su pecho de una manera relajada. Su vestuario es un traje completo que parece asemejarse a la de los marineros y porta también los accesorios que corresponden al uniforme (tiara dorada, aretes, gargantilla y broche en el centro de su moño). La falda es muy corta con dos planes y listones, porta guantes largos. Sumergida en un ambiente de gotas de agua a su alrededor.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad y saturación.** Existe un alto grado de luminosidad en esta ilustración. Un gran contraste entre ella y el tono, ya que, si bien la imagen es luminosa, los tonos en el azul son fuertes, sobre todo en el caso del uniforme de la chica, lo cual hace que el azul marino tenga mayor relevancia en la imagen.

**Temperatura.** Contrario a la ilustración de Sailor Moon, la temperatura utilizada en este texto visual es fría. Existen elementos cálidos pero son una minoría: los accesorios como la tiara, dije de la gargantilla y aretes; y en la tipografía del diseño editorial. Sobra decir que abunda el tono azul en dos tonos principales: azul marino y azul pastel.

#### La iluminación

El tipo de fuente es natural, se trata de una imagen que se desarrolla en un ambiente puro y fresco, dada por claves altas y la temperatura es fría. El sentido de orientación de la iluminación, es igual que el tipo de fuente.

#### La textura

Dentro de la textura simulada en la ilustración, las gotas de agua alrededor del espacio son los paradigmas más evidentes. Estas se encuentran esparcidas en la mitad superior, detrás de la chica y de una manera aislada, es decir, de una a una sin rellenar todo el espacio. El resto se encuentra en la mitad inferior y se trata de ráfagas de agua en mo-

vimiento, como si viniesen de abajo hacia arriba y en la parte superior estuvieran las gotas ya salpicadas. Así, se añade un toque de movimiento al agua que se encuentra en primer plano con respecto a ella, frente a su falda y sus piernas para ser exactos.

El elemento agua como textura ha sido el elemento más realista de la ilustración, es una representación que se acerca mucho a la original y viene ligada a las connotaciones que posteriormente mencionaremos en esta ilustración.

#### La composición

Una vez más, se presenta una composición reposada. Se repite la utilización de una sola figura central y el fondo, aunque esta vez inclinada un poco hacia la izquierda, formando una especie de diagonal. También se encuentran otra vez los efectos de viento y movimiento. La tipografía siempre va a ser auxiliar en cuanto a la división del espacio, aunque al utilizar una sola figura central es más fácil identificar la trayectoria de la estructura abstracta, esta vez dada en forma de triángulo invertido, como se puede apreciar en la Fig. 31 y 32.

#### Estableciendo el *punctum*

El *punctum* de la ilustración es el rostro de la chica, centrado sobre todo en sus ojos. Hay que recalcar que la tipografía final aplicada sobre la ilustración siempre va a jugar un papel importante y se puede citar como un *puncta*, pero como el interés principal es la ilustración, lo dejaremos así.

#### Análisis iconográfico de la narración

Vemos a una jovencita adolescente, su cabello es corto y lacio de tono azul marino al igual que sus ojos que también son muy grandes, su tez es blanca, estos datos nos transmiten la idea de jovialidad y de raza de tipo occidental, pero, a juzgar por el tamaño de sus ojos, inmediatamente pensamos en un dibujo japonés.

Está parada observando al frente y sus manos se encuentran en su pecho de una manera relajada, lo cual nos transmite la idea de calma, de una personalidad tranquila, reservada y hasta tímida. El vestuario, como en el caso anterior, nos habla de un superhéroe, aunque a algunos lo que les hace pensar es en un disfraz para una fiesta o algo parecido: un traje de



Fig. 31. Producto visual bidimensional estático

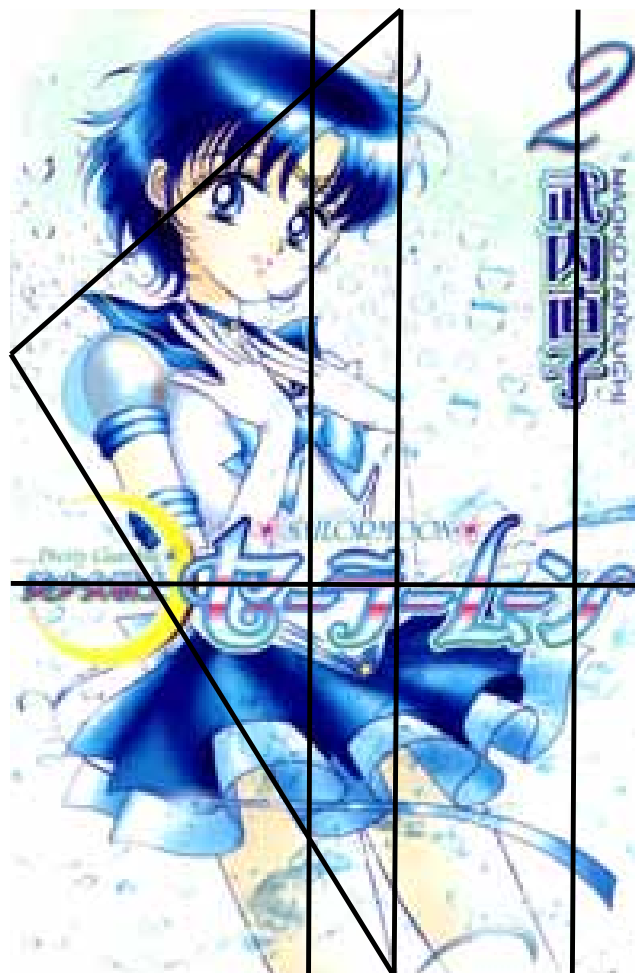


Fig. 32. Estructura abstracta

fantasía. Aún así, sabemos ahora que se trata del traje de una *magical girl*, aunque, a diferencia de Sailor Moon, los accesorios de esta chica difieren en la forma de sus dijes, ya que en lugar de lunas son estrellas.

El ambiente con gotas de agua alrededor nos da connotaciones de frescura, frialdad y naturaleza. Esto es muy importante, porque nos habla del elemento con el cual se relaciona al nuevo personaje. En la mitología romana, Mercurio era el patrón del comercio y también era el mensajero de los Dioses, por lo tanto, está relacionado directamente con la navegación y, al final, con el elemento agua. A juzgar por esto y por la amplia gama de azul que existe en el personaje, estamos ante una nueva guerrera: Sailor Mercury.

### El color

El criterio de selección de color utilizado para esta ilustración es un contenido simbólico. La gama de color utilizada en la imagen nos dice lo siguiente:

- Azul. Se le ha atribuido el significado de frialdad, pasividad y naturaleza, por ser el color del mar y el cielo. Las connotaciones que más se relacionan con el personaje en este caso son las dadas del segundo al cuarto párrafo del apartado del color en el Capítulo 1.

También representa la melancolía, la calma, gran dignidad y salud. En este caso es presentado principalmente en dos tonalidades: azul marino y azul pastel. El azul marino tiene connotaciones de autoridad y viene representando el planeta regente de Sailor Mercury y sus poderes. El azul y todas sus cualidades mencionadas van relacionadas directamente con la personalidad de la Guerrero de Mercurio.

Una variación del azul viene en el fondo de la ilustración y es el aguamarina, una mezcla entre azul muy claro y verde, el cual se relaciona con la naturaleza y el agua a su vez, la idea de lo acuoso viene reforzada con la textura de gotas al fondo, que al mismo tiempo tienen

un efecto transparente, lo cual redundará en una característica más del personaje.

- Blanco. Ligado a la pureza y la bondad, aunado a la idea de que las guerreras están de parte del “bien”. Además, representa la inocencia propia de la edad.
- Amarillo. Sol y oro, en este caso solamente se utiliza en los accesorios de Sailor Mercury: aretes, tiara y dijes, entonces nos representará realeza.
- Rosa. Relacionado con lo femenino y la ternura, es utilizado también en pocas cantidades, en este caso en los labios y las mejillas de la figura principal.

### La textura

En el caso de Sailor Mercury, la textura viene a describir una parte de su personalidad, al ser el agua fría y transparente. Pequeñas gotas a su alrededor y un salpicón al frente gracias a la misma textura del papel, la cual es utilizada sobre todo para reforzar la idea del planeta regente de Ami y sus poderes como guerrera, así como ayudar a la identificación del personaje.

### La composición

La composición estática una vez más para darle realce a Sailor Mercury, aunque esta vez inclinada un poco y dando una idea de diagonal.

### Fundido

La anáfora se hace presente una vez más, como ya nos habremos dado cuenta. La redundancia de elementos en cuanto a color y sus connotaciones es evidente, además de tener tintes relacionados con el cielo al presentar estrellas en sus accesorios, están las formas curvilíneas que incitan la idea acuática, en el cabello de Sailor Mercury, el cuello de su uniforme, la falda y el listón que sale de ella, sin mencionar la ráfaga de agua que emerge desde abajo haciéndose gotas.

Como es evidente, la hipérbole de los ojos acompaña toda representación japonesa, elipsis solamente en el elemento piernas para formar una toma en plano americano.

El traje de marinero que utiliza Sailor Mercury es igual al de Sailor Moon, lo único que difiere del primero es el color, que en este caso es el azul presentado en dos tonalidades: azul marino y azul pastel, este contraste entre tonalidades nos habla de la personalidad de Ami: el azul marino refleja la autoridad, entonces, nos habla de la parte responsable y ejemplar de la muchacha y es el tono que más abunda en el uniforme. El moño de enfrente, las mangas y el olan

debajo de su falda está en color azul pastel, esta es la parte tierna y sensible de Ami.

Los elementos estelares en sus accesorios nos remiten a la idea del cielo y los planetas. Aunque es difícil saber a primera vista el Planeta regente de Ami, puesto que, en el caso anterior la Luna abundaba y por ello no había duda del título de Sailor Moon y en este caso sus accesorios sólo son estrellas. Aún así, la idea de la mitología dada con anterioridad, nos termina convenciendo de la identidad de la guerrera, relacionada también con las connotaciones de la gama cromática que se maneja en su vestuario: Mercurio además era el Dios de los ladrones, aunque Ami no es uno de ellos ni mucho menos, se relaciona con la astucia del Dios romano, así como su inteligencia. Así, el color azul vendrá también ligado directamente con los poderes de Sailor Mercury, que tiene el dominio sobre el agua y la niebla, cualidades también de su personalidad: el agua como elemento que fluye, frío y transparente, y que en su estado de vapor a veces hasta puede pasar desapercibido. La tiara, en este caso y en el del resto de las guerreras, no es un arma, y es solamente un accesorio más del vestuario. Para recalcar aún más su inteligencia, Ami utiliza una mini computadora que le permite localizar al enemigo cuando se encuentran en problemas.

Ami Mizuno en japonés significa “amiga del agua”, una redundancia más a la descripción del personaje. Su signo zodiacal es Virgo, el cual está regido por el planeta Mercurio y representado por el color azul según la astrología. Entonces, Sailor Mercury representa la guerrera del agua y la sabiduría en la imagen.

### Mensaje manifiesto

Sailor Mercury, la guerrera de Mercurio en la portada del cuarto volumen del *tankoubon* de *Pretty Guardian Sailor Moon*.

### Mensaje latente

Sailor Mercury, la guerrera de Mercurio, cuyos poderes radican en el agua y tiene una personalidad quieta y sabia, además de tímida, nos transmite identificación con el receptor al mostrarse transparente en su personalidad a pesar de ser un superhéroe. No importa que tan reservado seas, siempre puedes ayudar a salvar al mundo.



武内直子

NAOKO TAKEUCHI

Pretty Guardian\*  
美少女战士

SAILORMOON\*

セーラームーン



### 3.5. REI HINO-SAILOR MARS

Ilustración correspondiente al tercer *tankoubon* de la reimpresión de la saga.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

Una jovencita de ojos grandes y oscuros, tez blanca y cabello oscuro, lacio y muy largo, vestida con traje completo tipo marinero, con cuello, moño y falda corta con olanes, además de guantes blancos y pequeños accesorios. Mira de frente al espectador en un plano americano y sostiene un papel ardiendo en fuego con su mano izquierda, el ambiente dentro del cual se encuentra la figura completa son llamas de fuego.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** La luminosidad se centra en la parte media de la ilustración en el formato manejado, es decir, en la parte media vertical, justo donde se encuentra el rostro, pecho y piernas de la figura. A partir de ahí surge la fuente principal de luz, ya que las llamas de fuego que están alrededor de la chica aparecen con un poco menos de brillo, en sí las llamas lo que hacen es contornear su figura y hacer que surja un resplandor alrededor de ella.

**Saturación.** Tiene un alto grado de saturación en el rojo del uniforme, el cual contrasta con el morado de su moño y los toques del mismo en su cabello. Especialmente en esta imagen se puede apreciar mucho más seguramente por el tono utilizado (sabemos que el rojo es uno de los colores que tiende a llamar más la atención del receptor).

**Temperatura.** Gracias a los elementos iluminación y saturación, así como el tono predominante en la ilustración podemos deducir que su temperatura es 100% cálida. Además del elemento fuego que nos habla de incandescencia y por lo tanto temperaturas altas.

#### La iluminación

El tipo de fuente es natural, además del tipo de iluminación que se le da a la figura principal, que es amarillenta, el calor del fuego también nos da elementos de iluminación natural.

#### La textura

La utilización de la textura visual está presente en el elemento fuego. Las llamas se encuentran alrededor de la figura

principal y van de abajo hacia arriba. Además, conforme van subiendo toman una dirección diagonal apuntando al número de tomo de la historieta y algunas de ellas llegan a estar sobre la muchacha, cumpliendo la función de resaltar su figura como se verá en el siguiente punto.

#### La composición

La composición reposada, así como la utilización de una sola figura central aparece en esta tercera portada. El cuerpo de la chica, de la cintura para arriba, aparece un tanto inclinado hacia nuestra derecha, dejando ver el número de tomo del *tankoubon* y haciendo que el papel que sostiene en su mano se vuelva un elemento clave en la composición. Como podemos darnos cuenta, la estructura abstracta sigue un camino que hace que se puedan relacionar los elementos entre sí como se aprecia en la Fig. 33 y 34.

#### Estableciendo el punctum

El *punctum* en esta representación visual lo tienen los ojos de la chica, aunque existe una conexión muy cercana entre éstos y el papel que sostiene en su mano izquierda. Existen otros *puncta*, como su rostro, además, la utilización de la tipografía en el montaje final que es de suma importancia.

#### Análisis iconográfico de la narración

Una jovencita de ojos grandes y oscuros, tez blanca y cabello oscuro, lacio y muy largo, vestida con traje completo tipo marinero, con cuello, moño y falda corta con olanes, además de guantes blancos y pequeños accesorios. Una vez más nos encontramos con la descripción de la *magical girl* japonesa a juzgar por las características citadas. Esta vez nos encontramos con una variante en el vestuario, y es que la escala cromática ha cambiado nuevamente: ahora estamos ante una gama cálida en su mayoría.

Mira de frente al espectador en un plano americano y sostiene un papel encendido con fuego con su mano izquierda. Este papel es un *kanji*, se trata de un talismán utilizado en la religión shintoísta por los sacerdotes en Japón para alejar a los malos espíritus. Entonces, podemos decir que la chica que sostiene este talismán, es una sacerdotisa de la religión shintoísta, y por lo tanto, también es japonesa. Porta el traje de marinero que también es de una *magical girl* y coincide con la descripción de una *Sailor Scout*, pero esta vez en



Fig. 33. Producto visual bidimensional estático

rojo, el cual es un color Marcial, planeta asociado al fuego gracias a la mitología y su Dios correspondiente, a esto se le añade el plus del elemento fuego a su alrededor, por lo tanto, podemos decir con seguridad que estamos ante la presencia de Sailor Mars.

### El color

El criterio de selección de color utilizado para esta ilustración es un contenido simbólico. Así, tenemos los siguientes colores:

- Rojo. Nos habla de fuego, pasión y explosión. Las connotaciones dadas por Birrier y Escudero son características que van muy de la mano con la personalidad de Rei.
- Blanco. Una vez más viene ligado a la bondad, la pureza e inocencia, y a la idea de que las guerreras defienden los actos de bondad y justicia. El rojo combinado con el blanco nos habla de fidelidad a sus costumbres y su religión, por lo tanto se puede dar el caso que se utilice en las religiones con este contenido simbólico, (como en el caso de la religión católica, en donde el rojo es utilizado para



Fig. 34. Estructura abstracta

las fiestas del espíritu santo, el cual, casualmente, también está representado con lenguas de fuego) llevándonos hacia connotaciones más bien espirituales, sin mencionar que el kimono que utiliza Rei en la vida cotidiana también es blanco con rojo.

- Amarillo. El color más brillante y relacionado con el Sol y el calor. En este caso se nota claramente la intención de utilizarlo para transmitir la calidez y alta temperatura relacionada con el fuego. También se utiliza en los accesorios de Sailor Mars como en los casos anteriores, nos connota sabiduría y consejo, características que van de la mano con la personalidad de Rei.
- Violeta. Este tono aparece tanto en la cabellera de Sailor Mars como en sus ojos y el moño de enfrente, en este último caso utilizado para hacer contraste con el tono rojizo de su traje de guerrera. Este color aparece en un tono muy oscuro, en el cabello casi llega a ser negro en algunos lugares. En esta ocasión, utilizado para denotar misterio y lo espiritual, además que en la adolescencia viene relacionado con la magia.

## La textura

Una vez más la textura juega un papel importante en la ilustración. En este caso tenemos la presencia de las llamas de fuego que nos dan una visión completamente diferente a que si se desarrollara en un ambiente liso, ya que su utilización, además de hablarnos tanto de los poderes de Sailor Mars como de su personalidad, le otorga a la representación un toque de dimensión, por la manera en que se presenta en los diferentes planos alrededor de Rei: arriba por detrás de ella, abajo por delante de ella, así como por la derecha e izquierda, envolviéndola. Incluso se ve cómo el fuego puede tocar su piel sin hacerle ningún daño y se refleja en sus ojos.

## La composición

Sabemos, como en los casos anteriores, que se utiliza una composición reposada para que la figura principal tenga nuestra completa atención, así como el nombre de la saga. En la estructura abstracta se puede apreciar mejor esto, ya que todos los elementos se encuentran relacionados entre sí para llevarnos a tener una lectura visual más completa y global, porque el ciclo se repite una y otra vez mientras repasamos la representación visual.

A pesar de ser una composición reposada, el elemento fuego le brinda mucho movimiento a la representación, así como el cabello de Rei, dibujado con líneas suaves y curvas como es característico en el estilo de Takeuchi.

## Fundido

En cuanto a figuras retóricas, el elemento anáfora predomina, esta vez en cuanto la utilización de los colores cálidos y su relación con el fuego y la personalidad de la Sailor, además de las estrellas en los accesorios. Una vez más se hacen presentes las líneas curvas pero, al contrario de Sailor Mercury, esta vez al ser mezcladas con los paradigmas propios de la imagen, nos dan la idea de naturaleza: el fuego y las llamas.

La elipsis elimina la mano derecha de Rei y sus piernas para formar el plano Americano, así como parte de su cabellera larga y lacia, que tiene que ver con el estereotipo de belleza en Japón: podemos darnos cuenta que las características físicas de Rei son muy clásicas en cuanto a la cultura japonesa, el ideal de belleza de la antigüedad en Oriente es el de las *Geishas*, mujeres que se visten de *kimono* y se pintan la cara de blanco con labios y mejillas rojas saturadas, características que lleva la joven. Esto, sumado al conocimiento de que ella es una sacerdotisa de la religión shintoísta, nos habla de una muchacha arraigada a sus tradiciones y cultura popular. Además, nos connota misticismo y sabiduría.

Como guerrera, Rei es Sailor Mars y su representación cromática se basa en el color rojo. Marte ha sido representado con ese color desde tiempos remotos y encontrado en templos como el de Nabucodonosor. En nuestra cultura, hemos escuchado muchas veces que se refieren a Marte como “el planeta rojo”, esto también se debe al color natural del planeta. En la mitología romana, Marte era el Dios de la guerra, éste además se caracterizaba por su carácter sangriento y violento, características que lleva consigo Rei, al ser una muchacha muy temperamental y con muy poca tolerancia (sobre todo con Usagi). El Signo Zodiacal de Rei es Aries, el cual en la Astrología también está representado con el color rojo.

El *kanji* que lleva Sailor Mars en su mano es utilizado para la purificación de las almas y para alejar de los malos espíritus, este es un elemento clave, pues nos habla del lado espiritual de Rei, y puede utilizarlo como arma ya sea siendo sacerdotisa o Sailor Mars. Es importante señalar que Rei sostiene el *kanji* con la mano izquierda, en este caso, como hablamos de una persona con una amplia cultura Oriental y, de acuerdo a la escritura que se sigue en Oriente (de izquierda a derecha), es una señal más del espíritu religioso de la muchacha, dentro del cual no hay mucha diferencia entre sostenerlo con una mano o con la otra.

El nombre de Rei Hino significa “espíritu de fuego” y con ello se marca aún más el lazo que une a la joven con sus poderes como Sailor Mars, así como su personalidad. Aunque Rei se enfada con facilidad, es una buena líder y asume sus responsabilidades inclusive con mejor disposición que la misma Usagi, por ello, se ve en ella a la mujer oriental ideal: bella, responsable y arraigada a su cultura.

## Mensaje manifiesto

Sailor Mars, la guerrera de Marte, en la portada del cuarto volumen del *tankoubon* de *Pretty Guardian Sailor Moon*.

## Mensaje latente

Sailor Mars, la guerrera de Marte, cuyos poderes radican en el fuego, el ideal de belleza en la antigüedad de Oriente fiel a sus creencias y su religión, persona mística y apasionada, como una *magical girl*, presentada para tener una identificación con el público receptor. Sailor Mars como el ideal de belleza oriental.

4

武内直子  
NAOKO TAKEUCHI



Pretty Guardian  
美少女戰士

\*SAILORMOON\*

セーラー金星



### 3.6. MAKOTO KINO-SAILOR JUPITER

Ilustración correspondiente al cuarto *tankoubon* de la reimpresión de la saga.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

Vemos a una jovencita de ojos grandes y verdes, tez blanca y cabello castaño claro recogido en una cola de caballo. Ella porta un traje tipo marinero, con cuello, moño y falda corta con olanes, guantes blancos y pequeños accesorios, como lo son sus aretes, gargantilla, tiara, broche y bolitas en su cabello. En un plano americano su mirada es hacia el frente y guía un ojo al mismo tiempo que sonríe y muestra sus dientes, el resto de su cuerpo se encuentra en tres cuartos y en plano americano, al mismo tiempo, la chica empuña la mano izquierda hacia el frente mientras un conjunto de pétalos de rosa la envuelven y un pequeño rayo emana de la tiara en su cabeza, su mano derecha no se ve por los olanes de su falda.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** Alrededor de todo el espacio de esta representación visual existe un alto contenido de luminosidad esto se refuerza con el color del fondo y los efectos de los rayos que emanan de la cabeza de la chica. Además que aparece un reflejo de las luces en los olanes de su falda, así como en el resto de vestuario en general.

**Saturación.** Tiene un alto grado de saturación, sobre todo en el vestuario y en el cabello de la figura principal, así como en la tipografía del montaje final.

**Temperatura.** Existe un contraste en cuanto a temperatura, ya que, si bien el color verde es un tono frío, se encuentra inclinado más bien al amarillo, haciendo que la temperatura de la ilustración suba. Además, el tono rosa y el café también son colores cálidos, por lo tanto, la temperatura tiende a ser templada.

#### La iluminación

El tipo de fuente es natural, la iluminación que se le da a la figura principal es blanca proveniente a su vez de los rayos que surgen de su cabeza.

#### La textura

La textura visual se presenta en la tela del uniforme de la jovencita y los pétalos de rosa, así como los rayos que son

otro tipo de textura, elementos que a su vez le brindan movimiento a la imagen.

#### La composición

Una vez más la composición reposada para resaltar a una sola figura central se hace presente. El cuerpo de la chica está en posición vertical formando un ligero ángulo con su brazo y su mano izquierda, haciendo que el orden de lectura visual se dé gracias a la estructura abstracta que se sigue y que se muestra en las Fig. 35 y 36.

Es importante señalar que la estructura abstracta una vez más está basada en la figura triángulo dentro de la imagen, y el elemento tipografía sirve de apoyo para dividir los espacios y para apoyar la lectura.

#### Estableciendo el *punctum*

El *punctum* se localiza en la frente de la chica, justo en el brillo de la estrella en la tiara que porta. Podemos decir que el puño funciona como *puncta* y lo complementa, ya que sucede una especie de rebote visual cuando apreciamos la ilustración. Además las bolitas del cabello también son *puncta*, así como la expresión del guiño del ojo.

#### Análisis iconográfico de la narración

La jovencita de ojos grandes y verdes, tez blanca y cabello castaño claro sujetado en una cola de caballo. Esto nos connota juventud y vigor, y un poco de coqueteo y complicidad por el gesto que hace al guiñar su ojo. Ella porta un traje tipo marinero, con cuello, moño y falda corta con olanes, guantes blancos y pequeños accesorios, el traje es parecido al de las otras chicas, pero ha cambiado el color de éste, tornándose verde, blanco y rosa, por lo tanto podemos decir que se trata de otra *magical girl*.

Al mismo tiempo, la chica empuña la mano izquierda hacia el frente, este signo puede parecer un tanto violento, pero más bien es signo de fortaleza. Ahora, un puñado de pétalos de rosa la envuelven, las rosas son símbolo de feminidad y si son en color rosa, recalcan más esa cualidad, al mismo tiempo que también nos hablan de ternura e inocencia, entonces, al combinar ambos elementos, podemos decir que la fuerza de la chica se encuentra a nivel espiritual.



Fig. 35. Producto visual bidimensional estático



Fig. 36. Estructura abstracta

Un pequeño rayo emana de su cabeza, lo cual nos habla de sus poderes, basándonos en la mitología, el Dios del trueno es Júpiter, al cual le corresponde la regencia de ese mismo planeta, por lo tanto, la chica que aparece en el cuarto volumen del manga es Sailor Jupiter: Makoto Kino.

### El color

El contenido simbólico del color en esta ilustración es el siguiente:

- Verde. Como ha sido indicado en el Capítulo 1, es un color asociado con la naturaleza al 100% ya que los poderes de Sailor Jupiter como guerrera radican en el rayo y la tormenta. En este caso es un color que viene representando su planeta regente así como la base mitológica del mismo, además de venir también asociado con la naturaleza no sólo por el significado cultural que éste conlleva sino también por la utilización de otros elementos naturales, como el rayo y los pétalos de rosa.
- Blanco. Representa la pureza e inocencia de la personalidad adolescente de la chica así como el lado por el cual lucha.

- Café. Presente en el color de cabello de Makoto y también utilizado para dar connotaciones de naturaleza y tierra, justo como las propiedades de los poderes de Sailor Jupiter.
- Rosa. Una vez más elemento asociado con la ternura y feminidad del portador. Este es un caso especial, ya que si existe una *Sailor Scout* sensible, Makoto es ella. El rosa es utilizado en su moño de contraste con el verde de su traje y además, está presente en los pétalos de rosa que rodean su puño. También ha sido utilizado de manera complementaria en el uniforme de Sailor Jupiter a modo de obtener un equilibrio cromático.
- Amarillo. Utilizado en los accesorios de la guerrera, como en los casos anteriores, con tintes de realidad y poder.

### La textura

La textura se presenta dentro de los elementos de la imagen, principalmente en las rosas y el efecto de rayo que tiene la tiara de Sailor Jupiter. Takeuchi utiliza



este elemento para darle énfasis a sus poderes, como lo ha hecho en mayor o menor medida con las demás protagonistas. Los elementos realistas ayudan a resaltar la imagen.

### La composición

La composición reposada sigue figurando en esta saga de ilustraciones. Es importante mencionar que gracias a la organización de los elementos se puede tener una mejor comprensión del texto visual, como se aprecia en la estructura abstracta, además, en el montaje final se trata a cada una de las imágenes de una manera particular, ya que una por una cuenta con sus propias características, a pesar de pertenecer a una misma serie que aparentemente es igual en todas sus formas.

### Fundido

La anáfora cromática se presenta en cuanto a la representación de la naturaleza: colores verdes y marrones, así como el contraste entre los rosas y los elementos de pétalos de flor, sin mencionar los rayos. Una vez más la presencia de estrellas en los accesorios y las formas orgánicas.

La elipsis sólo se encarga de excluir el resto de las piernas de Makoto para establecer el plano americano y un poco de su mano extendida hacia el frente.

Makoto Kino, el “jardín de flores”, es Sailor Jupiter. De acuerdo a su representación mitológica, posee los poderes del Dios Júpiter, rey de los Dioses, el cual castigaba desde el cielo lanzando terribles rayos. Júpiter también estuvo relacionado con las hojas de roble en su representación griega como el Dios Zeus y es conocido como el más poderoso de todos. De ahí que Makoto sea la chica más alta y fuerte de las guerreras y que también esté ligada a poderes con hojas de roble y a las rosas en sus aretes, que son las flores que representan la belleza y la delicadeza de la mujer y que en color rojo, según la florería, simbolizan al amor. En esta ocasión Naoko Takeuchi quiso representar a Sailor Jupiter con esta flor, porque las rosas rosadas representan ternura y delicadeza, justo lo que es Makoto por dentro: ella parece ser muy fuerte y dura por fuera, pero por dentro, es solamente una adolescente enamoradiza y sensible.

El color que la representa es el verde, el cual va de la mano una vez más con la personalidad de Makoto: Georgina Or-

tiz, en *El significado de los colores*, nos dice que el verde es el deseo de aventura romántica y amor perdurable, cosa que le ocurre mucho a Sailor Jupiter, ya que en su vida de adolescente es una chica demasiado enamoradiza e idealista, que sueña con encontrar el amor verdadero a todas horas. El Dios Júpiter se caracterizaba por sus varias conquistas amorosas, otro punto que coincide con las características de Makoto.

Por otro lado, el café, tono de su cabello, también representa el estilo clásico y lo tradicional, cosa que también tiene que ver con la personalidad de la guerrera: es bien sabido que no sólo en Japón sino también en el resto del mundo, una mujer que sabe cocinar y que además gusta de estos quehaceres es una chica hogareña, que le gusta cuidar de los demás. Esta cualidad es muy apreciada por el sexo opuesto, ya que no solamente se debe tener el gusto, sino también buen sazón. Pero esto no es problema para Makoto, puesto que se trata de una excelente cocinera y bien nos puede hacer un guisado como también un delicioso postre. Entonces, tenemos a una Makoto tradicional, la mujer que gusta de entrar a la cocina, un canon también tradicional de Japón, en donde entre sus costumbres más ancestrales está la de educar a las señoritas para que sean buenas amas de casa, al punto de tener una materia en la secundaria llamada “Economía doméstica” la cual, por cierto, es la favorita de nuestro personaje.

Tenemos ante nuestros ojos a la poderosa Sailor Jupiter, fuerte como su equivalente mitológico, pero sensible por dentro.

### Mensaje manifiesto

Sailor Jupiter, la guerrera de Júpiter, en la portada del cuarto volumen del *tankoubon* de *Pretty Guardian Sailor Moon*.

### Mensaje latente

Sailor Jupiter, se muestra como la más fuerte de las guerreras, pero es también la más sensible, al guiñar el ojo al espectador establece una relación de complicidad e identificación con él. Además, se muestra a favor del bien al mostrar una actitud desenfadada al liberar su golpe.

5

武内直子

NAOKO TAKEUCHI

Pretty Guardian  
美少女战士

SAILORMOON  
セーラームーン



### 3.7. MINAKO AINO-SAILOR VENUS

Ilustración correspondiente al quinto *tankoubon* de la reimpresión de la saga.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

La imagen nos muestra a una joven de ojos muy grandes y azules, tez blanca y cabello largo y rubio peinado de media cola y sujetado con un moño rojo. Viste con un traje tipo marinero, con cuello, moño y falda corta con olanes, guantes blancos y accesorios (aretes, tiara, gargantilla y broche al frente de su moño). Se encuentra en un plano americano y su mirada es hacia el frente con un semblante alegre. Sus brazos se encuentran extendidos hacia adelante: la mano derecha está inclinada hacia arriba y dobla los dedos formando un dos con el dedo medio e índice. La mano izquierda está abajo y sólo se encuentra extendida. Al parecer un arcoiris se ha formado a partir del movimiento que hace con sus manos, el cual sigue una trayectoria circular hacia arriba que termina saliéndose de cuadro.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** Takeuchi utiliza el 100% de la luminosidad, lo vemos en el fondo y el tipo de gama cromática, elementos que se tocarán más adelante.

**Saturación.** En esta ilustración se utilizan colores muy saturados, la excepción es el color de piel de la chica y los tonos azules de la imagen que se encuentran inclinados hacia el negro.

**Temperatura.** Al utilizar colores cálidos en su mayoría, puesto que el único elemento frío en la imagen es el moño azul del traje de la chica y sus ojos, podemos decir que la temperatura de la ilustración es cálida.

#### La iluminación

El tipo de fuente es natural, ya que el color base de la fuente es el blanco.

#### La textura

La textura simulada es utilizada en menor medida que en las otras ilustraciones, en este caso sólo se presenta en el vestuario, en la tela satinada.

#### La composición

La composición es reposada. El cuerpo de la joven está en posición vertical e inclinado hacia su izquierda, formando un ligero ángulo en diagonal y dividiendo el espacio a la mitad para constituir el orden de los elementos, como lo muestra la Fig. 37 y 38.

Una vez más la tipografía es un auxiliar para la división del espacio y, en cierta medida, aparte de la falda, la forma del arcoiris y las manos de Minako ayudan a recalcar el nombre de la obra. Cabe destacar que este esquema es muy similar al utilizado con Sailor Moon, pero en esta ocasión se invierten los elementos: el círculo se encuentra en la parte inferior y su trayectoria comienza desde arriba.

Es importante señalar que el elemento círculo/triángulo se hace presente en las cinco ilustraciones. Recordemos que en el Capítulo 1 ya habíamos revisado los elementos básicos del texto visual, estos además de encontrarse inmersos dentro de las unidades de representación, se hallan también en el esquema de la imagen o estructura abstracta, en este caso ya como formas básicas que se utilizan como soporte para la elaboración del texto visual y su correcta lectura. Además, recordemos las connotaciones de los elementos: el círculo como la representación de la seguridad mientras que el triángulo nos representa inestabilidad y conflicto. Entonces, la estructura abstracta junta la personalidad adolescente de nuestras protagonistas: la bipolaridad entre la dulzura y protección contra la inestabilidad emocional que se sufre a esa edad.

#### Estableciendo el *punctum*

Esta vez el *punctum* se encuentra en el rostro de la joven, debe recalcarse que su mano derecha entra como un *puncta* dentro de este apartado ya que es un elemento fuerte que viene a complementar el impacto del *puncta*, además, nos ayuda a realizar la lectura visual. Otro *puncta* es el moño de su traje, ya que, además de ser el único elemento en tono frío dentro la representación visual, encuentra a su vez complemento con el *puncta* y el *punctum*.

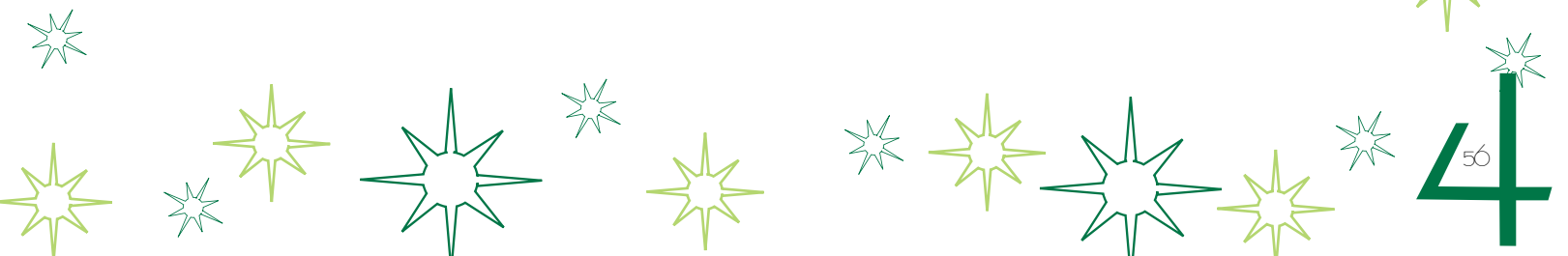






Fig. 37. Producto visual bidimensional estático

### Análisis iconográfico de la narración

La imagen nos muestra a una joven de ojos muy grandes y azules, tez blanca y cabello largo y rubio, un moño rojo amarra su cabello en media cola. Los ojos grandes y azules indican que se trata de un dibujo japonés, así como la tez y el cabello. La tez blanca se puede manejar como el ideal de belleza de la sociedad posmoderna.

Viste con un traje tipo marinero, con cuello, moño y falda corta con olanes, guantes blancos y accesorios (aretes, tiara, gargantilla y broche). Ahora sabemos que todos estos elementos son característicos de las *magical girls* japonesas, para ser más específicos de las *Sailor Scouts*, entonces, se trata de otra de ellas, sólo que el color de su vestuario es diferente al de los trajes de las demás, esta vez se trata de Sailor Venus.

Se encuentra en un plano americano y su mirada es hacia el frente con un semblante alegre. Característica clara de su personalidad, Minako Aino siempre ha sido una chica positiva, alegre y activa.



Fig. 38. Estructura abstracta

Sus brazos se encuentran extendidos hacia el frente: la mano derecha está inclinada hacia arriba y dobla los dedos formando un dos con el dedo medio e índice. Este tipo de seña hecha con la mano, tiene la connotación de "amor y paz" en la sociedad, por lo tanto, podemos decir que Sailor Venus lucha del lado del bien.

La mano izquierda está abajo y sólo se encuentra extendida. Ahora bien, al tener arriba la mano derecha y abajo la izquierda, nos dice también el tipo de valores que defiende Sailor Venus como guerrera; la mano derecha es lo correcto, lo usual y por eso con ella forma el signo de "amor y paz". La mano izquierda es la contraparte de la mano derecha también en cuanto a connotaciones culturales, desde el escribir con la mano izquierda se considera inusual y algunas veces hasta incorrecto, por ello se encuentra debajo de la derecha, lo bueno sobre lo malo, lo correcto sobre lo incorrecto.

Al parecer un arcoiris se ha formado a partir del movimiento que hace con sus manos, el cual sigue una trayectoria circular hacia arriba que termina saliéndose de cuadro. Este parece ser un poder que emana de ella, puesto que surge de sus manos y del movimiento de ellas, además que acompañado de él vienen varios brillos de polvo de estrellas. En la mitología romana, Venus es la diosa del amor, Sailor Venus ataca a su oponente con rayos resplandecientes de luz y corazones, cosa que no nos extraña, ya que se ha bautizado a este planeta como la estrella de la mañana.

## El color

Sabemos ya que el color forma una parte muy importante en cuanto a connotación en este conjunto de ilustraciones, en el caso de Sailor Venus se dan de la siguiente manera:

- **Amarillo.** Utilizado como identificación para Sailor Venus, el color que tiende a extenderse y que es alegre por naturaleza, además otorga brillo, es la luz del sol.
- **Blanco.** Unido a las connotaciones de bondad y pureza al ser las guerreras defensoras de la justicia.
- **Naranja.** Se relaciona directamente con la personalidad de Minako, sobre todo tiene que ver con las interpretaciones mencionadas en el Capítulo 1 con autores como Kandinsky y Dèribère.
- **Rojo.** En este caso sólo se encuentra en el moño de Sailor Venus, el rojo es utilizado como símbolo de poder al ser Minako la segunda líder de las guerreras, esta idea viene reforzada al colocarse el color en la cabeza de la jovencita. Las connotaciones que le otorga Luckiesh corresponden a las características mitológicas de la Diosa Venus.
- **Azul.** Utilizado en contraste con el traje anaranjado de manera complementaria para equilibrar la gama cromática, aunque también revela la profundidad, lealtad y por tratarse de un tono oscuro la virtud, características de líder en Sailor Venus.

## La textura

La textura satinada en el traje de Sailor Venus nos da connotaciones de feminidad y realeza, cualidades presentes en su representación mitológica. Es importante mencionar que la textura satinada se encuentra en el traje de todas las guerreras, sin embargo, nos pareció conveniente recalcarla en la ilustración de Sailor Venus por las connotaciones que lleva consigo al hacer la autora más énfasis en la textura de esta imagen en particular.

## La composición

La composición es reposada, sin embargo, se le añade movimiento a los elementos dentro de ella, lo cual la hace más

interesante ya que la imagen no se ve del todo estática, estos elementos son, principalmente, el cabello, la falda, sus olanes y el arcoiris que sale de las manos de Minako. Al mismo tiempo, las formas que siguen los elementos dentro de la representación visual continúan siendo orgánicas, se utilizan elementos circulares, lo cual nos habla de seguridad y protección.

## Fundido

La anáfora cromática se da esta vez con los colores cálidos representativos del Planeta y la Diosa Venus, así como la presencia de estrellas en los accesorios y las formas orgánicas.

La elipsis corta un poco del cabello largo de Minako, así como el resto de sus piernas en el plano americano.

Minako Aino, que significa “niña del amor”, tiene poderes de luz como Sailor Venus: el Rayo creciente, así como ataques con corazones y cadenas. El Rayo viene de la correspondencia astrológica, puesto que el Planeta Venus es conocido como la “estrella de la mañana” y tiende a brillar cual estrella por las noches, a diferencia del resto. Mientras que la cadena de amor y los corazones van ligados a la representación de Venus como la Diosa romana del amor y la belleza. Además, la mascota de Minako se llama Artemis, que es una variante de Artemisa, la Diosa de la Luna en la mitología romana. Por eso también se le relaciona con la Luna y se puede decir que es la Sailor que se liga más directamente con Sailor Moon.

A Minako se le representa con colores brillantes como el amarillo y el naranja, relacionados con su personalidad, así como también con su base astrológica: el único planeta con luz propia sin duda es Venus. En este caso también viene ligado a la idea de que Minako es la “segunda líder” del grupo, ya que es la guerrera que tiene más experiencia por su trabajo anterior como Sailor V y sin duda es un personaje determinante en la primera temporada de la historia, puesto que se hace pasar por la Princesa Moon para salvar a Usagi, sin mencionar que ella es la que derrota a la Reina Beryl.

La personalidad de Minako también viene representada en la gama cromática utilizada, puesto que los colores que lleva son muy brillantes, lo cual nos habla de una persona desinhibida, alegre y positiva. La utilización del arcoiris también nos habla de eso.

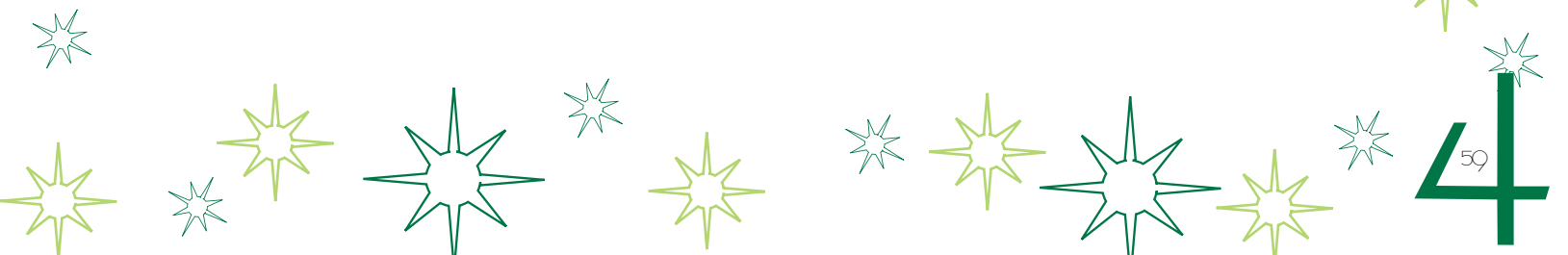
En nuestra cultura, la aparición del un arcoiris siempre nos traerá una sonrisa por más intensa que haya sido la tormenta. Así, Minako muestra sus dotes de poder para arrancarte un sonrisa. La estrella brillante y alegre es sin duda Sailor Venus.

### **Mensaje manifiesto**

Sailor Venus, la guerrera del planeta del mismo nombre, en la portada del quinto volumen del *tankoubon* de *Pretty Guardian Sailor Moon*.

### **Mensaje latente**

Sailor Venus, la guerrera del amor y la belleza es la sub-líder del grupo y después de Sailor Moon juega un papel muy importante. Establece una relación de identificación con el receptor al mirarlo a los ojos y ofrecerle una sonrisa de oreja a oreja. Es muy alegre y este sentimiento es transmitido desde su semblante hasta sus poderes.



# CAPITULO 4

## CREACION DE PERSONAJES

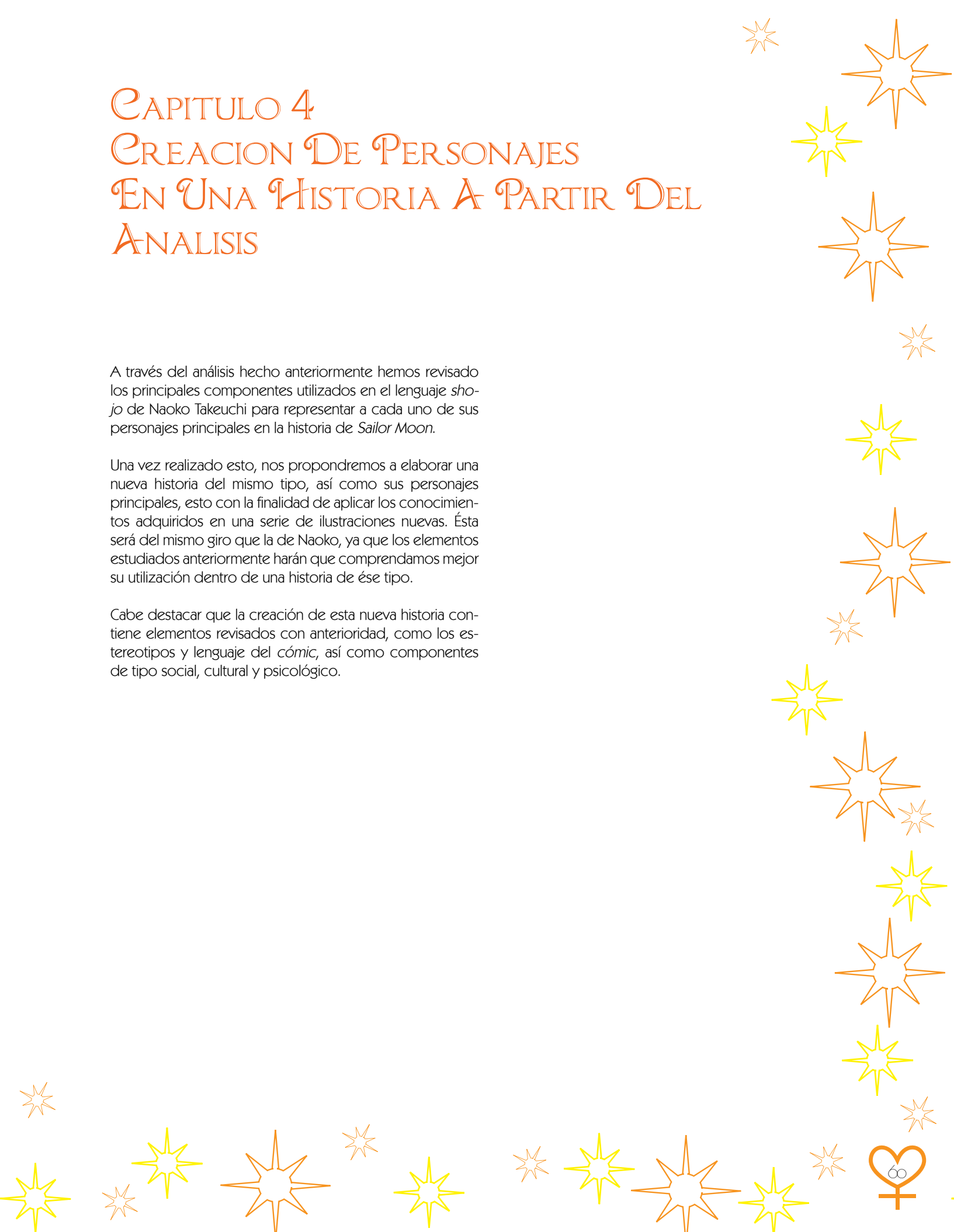
### EN UNA HISTORIA A PARTIR DEL

#### ANALISIS

A través del análisis hecho anteriormente hemos revisado los principales componentes utilizados en el lenguaje *sho-jo* de Naoko Takeuchi para representar a cada uno de sus personajes principales en la historia de *Sailor Moon*.

Una vez realizado esto, nos propondremos a elaborar una nueva historia del mismo tipo, así como sus personajes principales, esto con la finalidad de aplicar los conocimientos adquiridos en una serie de ilustraciones nuevas. Ésta será del mismo giro que la de Naoko, ya que los elementos estudiados anteriormente harán que comprendamos mejor su utilización dentro de una historia de éste tipo.

Cabe destacar que la creación de esta nueva historia contiene elementos revisados con anterioridad, como los estereotipos y lenguaje del *cómic*, así como componentes de tipo social, cultural y psicológico.



## 4.1. LA HISTORIA

La historia creada para el proyecto de ilustración se llama *Star light*, el nombre en un principio fue pensado en español (brillo de estrellas) pero se decidió adaptarlo al inglés para tener un título más corto y flexible, además, para poder establecer los nombres de las guerreras a modo que se pudieran ajustar a un término común. Cabe destacar que la utilización del inglés ya es global y es utilizado en muchos títulos.

En *Star light*, la historia se remonta años atrás, con el antecedente en la historia corta de *Legend of the Star*, en donde Estrella es una habitante del firmamento y está a punto de ser presentada en sociedad, puesto que nunca ha salido a brillar por las noches y se está preparando para el gran día en que lo pueda hacer. El día de su debut es tanta la emoción que siente al estar bailando en la enorme pista del firmamento, que cuando se da cuenta se ha alejado demasiado y cae a la Tierra. Esta historia narra la travesía de estrella por nuestro planeta y los obstáculos que tiene que vencer para poder regresar al cielo. En el transcurso, Estrella se hace amiga de Roberto, un estudiante de preparatoria que la descubre el día de su caída y la ayuda a volver a casa.

Ahora, en *Star Light*, la historia comienza cuando Estrella regresa a casa. Todo marcha bien, hasta que se da cuenta que ha extraviado su dije estelar. Este amuleto es necesario para el correcto funcionamiento del tiempo y del espacio y con él, evitar el caos en el Universo. Mientras tanto, en la Tierra es el cumpleaños de la hermana menor de Roberto,

Vanesa. Ella encuentra el dije en su recámara e intuye que se trata del regalo de cumpleaños que le dará su hermano. Así, lo toma y al hacer esto automáticamente se transforma en la responsable de devolver el amuleto a Estrella lo antes posible, ya que con su pérdida, las cuatro estrellas cardinales han quedado desprotegidas, robadas por las 4 Hermanas Cardinales: Levante, Ocaso, Septenaria y Austra. Cada una de ellas se apoderó de la estrella más brillante de cada pun-

to: Levante secuestró el brillo del Sol, Ocaso se apoderó de Alfa Centauri, Septenaria posee Polarís y Astra tiene a Sirio.

Por ello, Vanesa tiene la misión de, primero, recuperar las cuatro estrellas cardinales para después devolver el dije al Reino Estelar. Las reglas dictan que el primer portador del dije tiene la obligación de devolverlo a cambio de la seguridad de su Galaxia, de lo contrario, ésta será destruida y sumergida en la oscuridad. Pero Vanesa no está sola, pues cualquiera que haya visto el dije tendrá la obligación de acompañar al primer portador a la misión. Entonces Vanesa, con la ayuda de Celeste, Perla y Regina, irá al rescate de la Vía Láctea, pasando por difíciles misiones antes de enfrentar a cada una de las Hermanas Cardinales.

## 4.2. PERSONAJES PRINCIPALES

Los personajes principales en nuestra historia son cuatro adolescentes estudiantes, relacionadas entre sí a través de diversas circunstancias. Aquí se describen sus principales características:

### • Star light

Nombre: Vanesa Blanco (estrella blanca)  
Edad: 15  
Fecha de nacimiento: 13 marzo  
Signo zodiacal: Piscis  
Tipo de sangre: A  
Color favorito: azul cielo  
Hobby: dibujar y escuchar música  
Comida favorita: La pasta  
Odia comer: Cebolla  
Materia favorita: Artes plásticas, natación  
Materia que odia: Historia  
Le teme a: Las responsabilidades de la vida adulta  
Punto fuerte: Sinceridad  
Sueño: Mostrar su arte al mundo  
Piedra: Diamante

Vanesa es una adolescente que estudia en la Secundaria Técnica No. 13, en el Estado de México. Ella vive con sus padres y su hermano en la Colonia Las Américas, cerca de su escuela. Es una chica tímida e introvertida, la mayoría del tiempo se la pasa soñando con el amor del chico que le gusta y aunque no suele socializar mucho, cuando la gente se le acerca es muy amable. De hecho se podría decir que algunas veces llega a la ingenuidad.



Fig. 39. Star Light







Fig. 40. Constellation Light

En su vida normal, Vanesa es una estudiante del último año de secundaria. En los estudios es una niña de buen promedio y responsable con sus deberes, sin embargo siente que en su vida de adolescente le hace falta emoción, la cual vendrá y descubrirá en su aventura estelar en donde además, encontrará la confianza en sí misma que ha buscado por tanto tiempo.

#### • Constellation Light

Nombre: Celeste Rosales (Hija de Rosa que viene de los cielos)  
 Edad: 15  
 Fecha de nacimiento: 2 de octubre  
 Signo zodiacal: Libra  
 Tipo de sangre: B  
 Color favorito: rosa y lila  
 Hobby: Bailar y cantar  
 Comida favorita: La vegetariana  
 Odia comer: cosas con mucha grasa  
 Materia favorita: Taller de corte y confección  
 Materia que odia: Educación física  
 Le teme a: Las niñas bonitas  
 Punto fuerte: Saber de buenos modales  
 Sueño: Casarse con el amor de su vida y formar una familia  
 Piedra: Cuarzo rosa

Celeste es la chica rubia del grupo. Es vecina de la Colonia donde vive Vanesa y se caracteriza por ser una persona muy dulce y sociable, tiene una enorme facilidad para hacer amigos. Su tacto y amabilidad para decir las cosas son algunas de sus mayores cualidades, las cuales atrapan a los muchachos de su escuela que mueren por ella. Lo malo es que no se decide por ninguno y cuando lo hace, suele aburrirse fácilmente. Celeste estudia el último año de secundaria en La Salle, una escuela privada cercana a su casa y vive con su padre y hermana muy cerca de la casa de Vanesa.

Vanesa es la hermana de Roberto que el día que cumple años encuentra el dije que Estrella olvidó en su paso por la Tierra. Al ser la responsable de la misión, es convertida en Star Light y se le otorgan poderes con los cuales domina las estrellas. Su poder principal es el ataque estelar, el cual surge en el anillo que lleva consigo.

Podría decirse que es lo contrario a la protagonista, nunca han sido las mejores amigas, pero se toleran la una a la otra. El día que Vanesa encuentra el dije de Estrella, se lo lleva a la escuela, y Celeste es una de las chicas que lo ve e incluso le hace un cumplido a quien tuvo tan buen gusto en elegir una joya tan fina para Vanesa en su cumpleaños.

Como guerrera, Celeste es Constellation Light y está regida por las constelaciones. Su poder principal radica en los aretes que porta y sus ataques principales son la lluvia y el carro de estrellas.

#### • Star fleeting Light

Nombre: Perla Plata (Plata preciosa que irradia mucha luz en su paso por la Tierra)

Edad: 14

Fecha de nacimiento: 16 de enero

Signo zodiacal: Capricornio

Tipo de sangre: O

Color favorito: Plateado y morado

Hobby: los videojuegos porque le gustan los retos

Comida favorita: Pizza

Odia comer: Vegetales

Materia favorita: Música

Materia que odia: Matemáticas

Le teme a: La oscuridad y los dentistas

Punto fuerte: Tocar la guitarra y cantar

Sueño: Ser vocalista de un grupo de rock

Metal: La Plata

Perla es la integrante más pequeña de las guerreras. Un año menor que las demás, es en la vida cotidiana una chica solitaria e incluso algunos podrían describirla como un poco "rara", cosa que a ella le importa muy poco. De hecho, la personalidad de Perla suele ser fría e incluso llegar a la crueldad en algunas veces. Ella es hija única y vive en la Colonia Loma Linda en Naucalpan, con su madre, en la casa de sus abuelos, su mamá se encuen-



Fig. 41. Star fleeting light

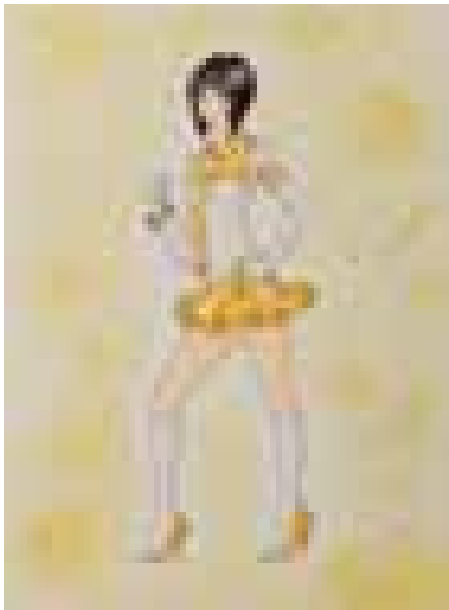


Fig. 42. Sunny Light

tra en casa en muy pocas ocasiones, ya que todo el día tiene que trabajar por ser el sustento del hogar.

Los fines de semana Perla trabaja en un centro comercial como cerillo para ayudar a su mamá en los gastos. Su círculo de amigos se cierra a una banda de rock que ha fundado con cuatro compañeros de la escuela, aunque no les ha ido del todo bien.

Es compañera de cla-

se de Vanesa y está enamorada de su hermano, pero no lo demuestra muy seguido. Perla es, de hecho, la primera persona que ve el dije estelar, pues Vanesa llega temprano a la escuela ese día y se la encuentra en la entrada, cosa que le costará salvar su Universo.

Como Star fleeting Light, Perla está protegida por las estrellas fugaces o meteoritos y su poder principal está en la cadena estelar que lleva en el cuello, la cual se puede alargar y encoger a su gusto y golpearle con la fuerza y brillo de un meteorito.

#### • Sunny light

Nombre: Regina del Solar (Reina del Sol)

Edad: 16

Fecha de nacimiento: 28 julio

Signo zodiacal: Leo

Tipo de sangre: AB

Color favorito: Amarillo

Hobby: Ir a bailar y de compras

Comida favorita: El caviar

Odia comer: Cosas muy condimentadas

Materia favorita: Actuación

Materia que odia: Matemáticas

Le teme a: La pobreza

Punto fuerte: Es una líder innata

Sueño: Ser modelo y actriz

Metal: El oro

Regina es la mayor de las *Star lights* y ella llega a la misión para descontento de las 3 integrantes restantes. Y es que Regina es la novia del hermano de Vanesa, esto podría decirnos que tal vez no lleve a ningún problema, sin embargo, el resto de las integrantes no soportan su presencia, incluso

la misma Vanesa, quien la tolera, pero no es santo de su devoción. Y es que la actitud de Regina puede llegar a ser a veces un tanto arrogante y hasta sangrona. Por otra parte, es una persona con una facilidad para socializar demasiado evidente, así como una enorme seguridad en sí misma. Vamos, si Celeste es la contraparte de Vanesa, Regina lo es elevada a la décima potencia. Ella ha crecido en un ambiente de riquezas en donde las cosas materiales lo son todo. Y por eso mismo es que Vanesa la ve como una maldición para su hermano, quien, con tal de tenerla contenta, es capaz de vender hasta su propia alma. Por eso con gusto es a la primera a quien Vanesa piensa presumirle el regalo que supuestamente su hermano le ha comprado, esperando presenciar la atónita mirada de envidia de su cuñada al darse cuenta que su novio está dispuesto a gastar más en su hermanita que en su hermosa novia. Pero Regina aprenderá una valiosa lección en esta misión para salvar al Universo: se dará cuenta del verdadero valor de las cosas.

Regina estudia en la misma escuela que Celeste, pero está en el primer grado de preparatoria. Vive en la Colonia Jardines de San Mateo con su padre y dos hermanos mayores que ella y ya tiene un automóvil que su papá le regaló de cumpleaños, aunque sólo algunas veces puede manejarlo.

Transformada en Sunny Light, está protegida por el astro mayor, el Sol, su poder emerge del brazalete que porta en el brazo derecho, con el cual al invocar la fuerza de su astro protector, nos ofusca con el brillo solar y el rayo de luz. Es importante señalar que Regina es la *Star Light* que debe estar más alerta, ya que su estrella protectora es una de las que han sido robadas y el enemigo puede aprovechar eso en cualquier ocasión para poder derrotarla.

### 4.3. ILUSTRACIONES FINALES Y JUSTIFICACION

Ya hemos elaborado nuestra historia sobre la cual trabajaremos las ilustraciones finales. Pero como en el caso de las ilustraciones analizadas con anterioridad, las nuestras también cuentan con elementos en común. Es por eso que nos encargaremos de desarrollarlos en el siguiente punto, esto con el fin de que nuestro análisis final sea más claro y fluido.

### 4.3.1. ELEMENTOS COMUNES

Como en las ilustraciones originales, también encontramos elementos comunes en las ilustraciones finales de acuerdo a nuestro esquema de análisis. A continuación se citarán los mismos.

#### a) Clasificación por las características físicas del soporte

- Ilustraciones para la historia *Star light* dentro de un proyecto de tesis.
- El producto es bidimensional puesto que se trata de una ilustración representada en papel.
- Medidas: 38 x 51 cm. en tamaño original para posteriormente ser adaptadas a tamaño carta.
- Autora: Aura Luz Meneses Luna.
- Técnica mixta: Acuarela, tinta china, spray, pastel, acrílico, marcador permanente y prismacolor trabajadas sobre Papel Fabriano de 300 g.

Todas son elaboradas de manera tradicional para después ser terminadas en el ordenador. A continuación se describirá el proceso que se siguió para la realización de estas ilustraciones.

#### Proceso de elaboración de las ilustraciones

Antes que nada, se comenzó por hacer el perfil de los personajes de acuerdo a los datos biográficos de cada uno de ellos, citados con anterioridad.

El estilo manga está caracterizado por la estilización de las formas, no solamente en los ojos sino también en todo el cuerpo: la altura promedio de una persona es de 6 cabezas, mientras que en el manga generalmente la base está en 7 y en algunos casos hasta 8. Es por eso que la forma de nuestros personajes está basado en una altura de 7 cabezas. La base de todas las formas se encuentra en un esqueleto formado con líneas rectas y curvas. Así, establecemos la base de la figura, en este caso representada para formar el perfil de nuestro personaje, formamos la posición en la que se encuentra su cuerpo a modo de esqueleto.

Una vez hecho esto, vamos a darle volumen a nuestra figura con formas básicas: cilindros y trapecios así como óvalos para suavizar las formas. En los dos pasos anteriores sólo se toma en cuenta la figura humana, ya que los detalles se establecerán posteriormente.

Ya que tenemos nuestra forma con volumen es hora de entrar en detalle: se dibuja al ser humano como tal ya con cabello, ojos, nariz, boca y se le da detalle a los dedos de manos y pies entre otras cosas. Este dibujo es la base para el trazado de nuestro personaje pero seguirá siendo sólo un

boceto, puesto que no podemos pasar a la parte de color sin antes establecer las áreas de luz y sombra que llevará el mismo. Entonces, ese boceto podemos calcarlo o copiarlo en otra superficie, a modo que establezcamos el tipo de luz que afectará a nuestro personaje. Por razones de estilo, en todas las ilustraciones se manejan entre claves altas e intermedias de luz, por lo tanto, el manejo de luz y sombra se elabora a manera de un día normal con luz natural.

El desarrollo de los pasos citados con anterioridad se puede apreciar de la Fig. 43 a la 47.

Este estudio se ha hecho con la figura vista de frente, sin embargo, como estamos haciendo un estudio de nuestros personajes, la base será esta figura para proyectar las vistas del mismo y así obtener cuatro de ellas: (adelante, atrás, perfil y arriba). Este estudio también nos ayuda a establecer las dimensiones del personaje así como las características que posee y ciertos detalles. Al final, se le puede dar un toque de color con la técnica seleccionada como se puede ver de la Fig. 48 a la 51. Ya tenemos el estudio de nuestro personaje y ya sabemos el modo en que lucirá. Es hora de encuadrarlo en las ilustraciones finales.

En el desarrollo de las mismas, también se comienza desde la formación del esqueleto, volumen con formas geométricas y estudio de luces mediante bocetos para llegar, finalmente, a la aplicación del color. En este caso, trabajamos los bocetos en un tamaño pequeño para después escalarlos al tamaño del papel en donde, después de calcarlos el dibujo, se procede a entintarlo.

El papel utilizado es el Fabriano, que si no se monta en un soporte rígido tiende a pandearse, por eso es recomendable hacerlo. Nosotros lo montamos sobre mamparas blancas y lo sujetamos con cinta mágica en la parte de atrás, aunque también se puede utilizar *masking tape*. Es importante que el papel quede estirado lo más que se pueda. Una vez montado sobre el soporte ya es posible trabajar sobre él.

#### Lápices de grafito

Los utilizamos para la elaboración de los bocetos de nuestras ilustraciones. Los lápices de grafito están clasificados por ser duros o blandos, dependiendo de la letra que se maneja en el mismo. Así, tenemos que los lápices duros son aquellos cuya terminación es la H (2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, 9H) recalcando que conforme aumenta la numeración el lápiz es aún más



**Fig. 43.** Desarrollo de la figura de Star light



Fig. 44. Desarrollo de la figura de Constellation light





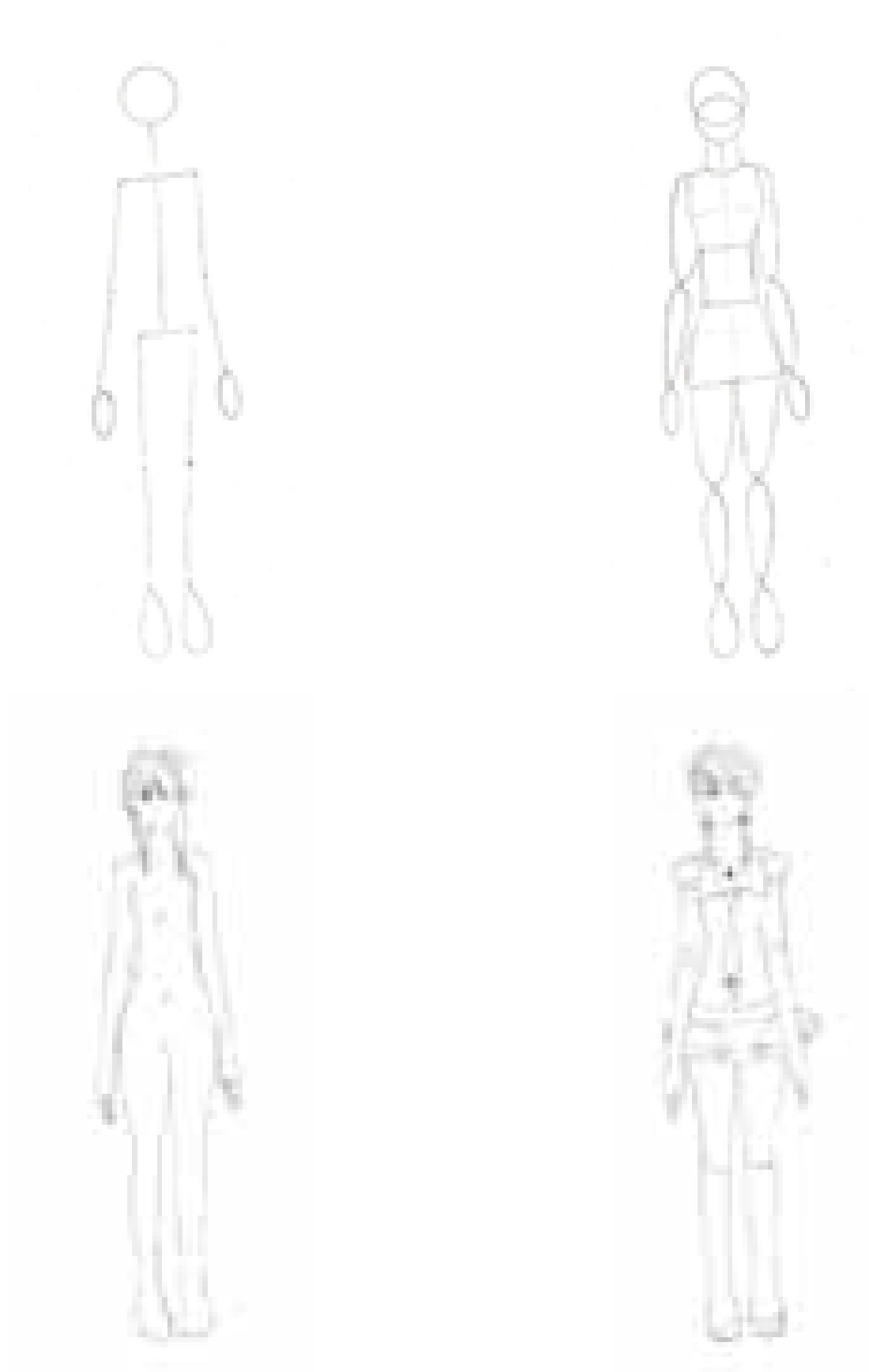


Fig. 45. Desarrollo de la figura de Star fleeting light



Fig. 46. Desarrollo de la figura de Sunny light



Fig. 47. Estudio de luz de los cinco personajes en *Star light*



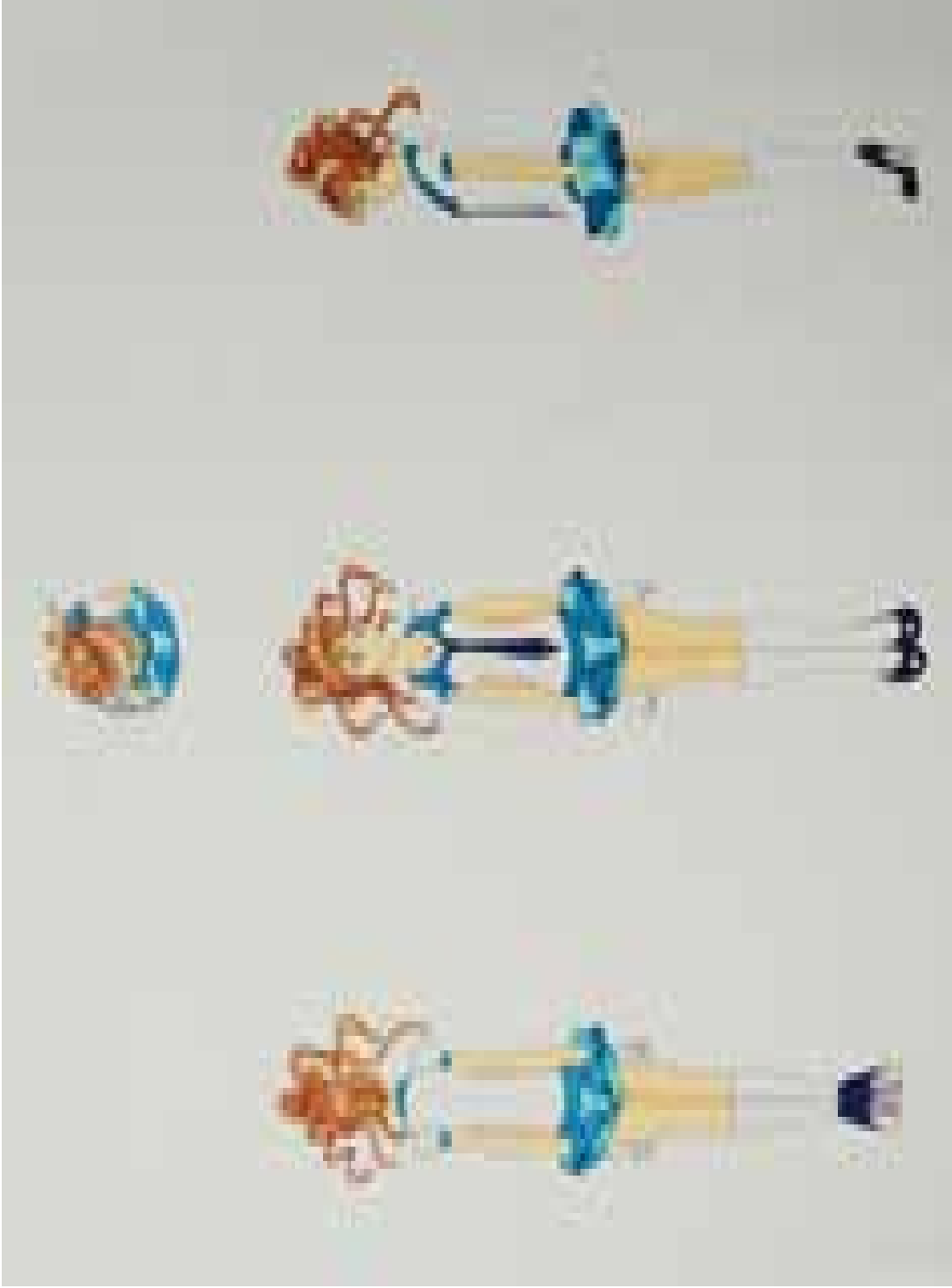


Fig. 48. Estudio de personaje a color en Star light



**Fig. 49.** Estudio de personaje a color en Constellation light





Fig. 50. Estudio de personaje a color en Star fleeing light



Fig. 51. Estudio de personaje a color en Sunny light

duro. Lo mismo sucede con los lápices blandos, cuya letra característica es la B (2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B): a medida que el valor aumenta, el lápiz será más blando. Cabe señalar que los grados HB y F se utilizan para una denominación intermedia de dureza/blandeza.

Para bocetar, se utilizaron lápices duros (2H) y también los HB, sobre hojas de papel bond con el fin de no hacer los bocetos demasiado sucios, ya que los lápices blandos tienden a soltar más grafito y por lo tanto, manchar el trabajo. Estos últimos fueron utilizados para calcar el boceto al soporte final, ya que los lápices blandos tienen la cualidad de poder borrarse fácilmente después de un entintado.

### Estilógrafo

Una vez calcado nuestro dibujo, es hora de entintarlo. Existen muchos tipos de plumas que nos ayudarían a cumplir este cometido: bolígrafo, rotulador, plumilla, tiralíneas y el estilógrafo. El bolígrafo es la clásica pluma que todos conocemos. Esta es útil solo para bocetar, ya que para trabajos elaborados no es recomendable porque tiende a chorrear y manchar el trabajo. El rotulador puede ser útil si la marca es conveniente, pero hay que tomar en cuenta que se va a trabajar una técnica aguada y puede que la tinta se corra durante este procedimiento. El tiralíneas logra líneas finas, pero hay que estarlo cargando de tinta constantemente y eso nos retrasaría, además, si no se carga correctamente, corremos el riesgo de que salga tinta de más o que se nos termine a la mitad de una línea.

Por último y nuestra opción elegida fue el estilógrafo. Existen dos tipos: los recargables y los desechables. Los recargables son una especie de plumas que en su interior llevan un tubo que se llena de tinta y se puede rellenar cuantas veces se quiera, mientras el estilógrafo se encuentre en buen estado. Los estilógrafos desechables sólo tienen una carga de tinta y cuando se les termina hay que reemplazarlos. Cualquiera de los dos es de utilidad, en este caso, utilizamos estilógrafos desechables de la marca Staedler, ya que éstos tienen la propiedad de resistir el agua de la técnica para colorear casi al instante. El número de punto del estilógrafo utilizado es el 0.05 aunque se pueden utilizar otros tamaños de acuerdo al fin que se persiga.

### Acuarela

Ya tenemos nuestro dibujo trazado y entintado sobre el soporte elegido (Papel Fabriano blanco de 300 g.) Ahora viene la parte divertida: la aplicación del color. En este caso, se eligió trabajar las ilustraciones con acuarela, por ser una técnica característica del manga *shojo*. No sólo Naoko Takeuchi utilizó esta técnica para darle vida a las chicas, sino que también varios autores del estilo se inclinan por ella, como las chicas de Estudio Clamp: uno de los más impor-

tantes en Japón dedicado en especial al manga *shojo* y creadoras de un sinfín de títulos entre los que figura *Card Captor Sakura*.

Las acuarelas vienen en muchas presentaciones, algunas de las principales son:

- Acuarelas de pastilla
- Acuarelas en tubo
- Acuarelas líquidas
- Lápices de color acuareleables

Las acuarelas en pastilla son del tipo seco, puesto que su presentación las encapsula para que su forma sea sólida. Cuando se les agrega agua, es cuando el color comienza a ser aplicable a la superficie. Este tipo de acuarelas concentra una buena cantidad de color y es recomendable para su utilización en degradados hacia el blanco. Su color es opaco de vez en cuando.

Las acuarelas en tubo tienen una apariencia pastosa y el color viene muy concentrado, hay que diluirlas porque si no se conseguirá un efecto de acrílico y hasta óleo por la consistencia de la pintura.

Las acuarelas líquidas, al tener la consistencia acuosa, suelen ser muy prácticas. Además, al incluir un gotero dentro de su presentación, será más fácil calcular la cantidad de pintura que se va a utilizar. Asimismo, sus colores suelen ser más brillantes debido a su concentración.

Los lápices de color acuareleables son lápices de color que se utilizan como tales y dan oportunidad de establecer ciertas áreas del dibujo para después, con el pincel mojado, dar el efecto de acuarela. Aunque pueden parecer más prácticos hay que tener cuidado a la hora de su aplicación ya que al integrar el agua se puede manchar el dibujo.

El tipo de acuarelas que se utilizó para la elaboración de nuestras ilustraciones son las acuarelas líquidas, ya que por su consistencia y transparencia se prestan para la técnica que utilizaremos. Asimismo, las cantidades de color deben ser exactas, ya que también se realizó el estudio de personajes mencionado con anterioridad, es decir, que no sólo se realizarían las ilustraciones finales, sino también ilustraciones extras, lo que implicaba una mayor exactitud en cuanto a tonos de color.

Para la aplicación del color en todas las ilustraciones se trabajó primero el fondo, enmascarando la figura principal con cinta mágica y delineándola con un *cutter*

con cuidado de no pasarnos y abrir el papel, para pintar el color del fondo y posteriormente desenmascararlo para aplicar la técnica de la acuarela en seco en la figura de las chicas. El fondo texturizado de Star light está trabajado con una textura con agua (revisar pág. 80) en monocromático (azul). El azul se coloca puro con el pincel sobre el soporte y con el agua se va diluyendo y expandiendo sobre el papel. El fondo en la ilustración de Constellation light (pág. 84) también está trabajado en acuarela, sólo que esta vez la textura es en forma de nubes, siendo éste un lavado variegado (rosa y morado fundidos con blanco para dar efectos de luz). Los fondos en Star fleeting light (pág. 88) y Sunny light (pág. 92) están trabajados con tinta china y spray, respectivamente, estas técnicas se explicarán a detalle más adelante.

Ya que tenemos el fondo procedemos a desbloquear nuestra figura, entonces aplicamos la acuarela comenzando desde el tono más claro, esto con la finalidad que nuestro trabajo no se manche de tonos oscuros. El tono más claro de nuestra ilustración es el blanco, sin embargo, no se utilizó la acuarela para éste, en lugar de eso utilizamos acrílico diluido en agua. También se recomienda usar agua en sustitución del color, pero como nuestro papel no es 100% blanco y se quería incluir este tono en las ilustraciones de una manera pura, se optó por la opción del acrílico.

Se van aplicando todos los tonos y, basados en nuestro estudio de luz, se van colocando las sombras conforme se termina con cada color. Esto es importante para que cuando se aplique otro color no se corra sobre el tono que ya teníamos establecido.

Una vez terminada la parte de la acuarela tenemos nuestra ilustración casi terminada. Lo único que hace falta es detallar y para eso utilizamos diversos recursos como lápices de colores, acrílico y pasteles.

### **Tinta China**

La tinta china tiene la propiedad de ser aguada en consistencia pero opaca en su aplicación, claro que para conseguirla se tienen que aplicar varias capas de la misma. Está disponible en negro pero también hay de varios colores hasta llegar a tonos metálicos. Se eligió trabajar con tinta china negra en nuestras ilustraciones, ya que, al igual que el blanco en la acuarela, éste suele ser muy apagado y demasiado transparente. Nosotros queríamos conseguir el efecto de plasta con acabado mate, por ello nos inclinamos hacia este material que se ha aplicado en el fondo de la ilustración de Star fleeting light (pág. 88). En este caso lo que hicimos, como en las demás ilustraciones, fue enmascarar la figura principal con cinta mágica para después aplicar la tinta china sin diluir por todo el espacio. Se dieron tres capas de tinta china para conseguir la total cobertura

del fondo. Posteriormente desbloqueamos la figura principal y la pintamos con la acuarela como se explicó.

La tinta china negra también fue utilizada para el cabello de Sunny light (pág. 92) con cuidado de respetar las áreas de luz, en este caso fue el último tono en ser aplicado con mucho cuidado y asegurándonos que la acuarela esté completamente seca, para evitar manchar de negro otras zonas.

### **Aerosol**

El aerosol es un tipo de pintura que viene comprimida en un bote y que se expulsa gracias a la acción de la válvula que tiene: pintura expulsada gracias a la acción del aire. Hoy en día existe una gran variedad de aerosoles que contiene diversos tipos de pintura, yendo desde los artísticos (pintura acrílica a base de aceite y de agua) como los de uso industrial que se utilizan para pintar coches y maquinaria con una gran variedad de colores, los cuales llegan a ser hasta metálicos o fluorescentes. Además, poseen la propiedad de brindar un acabado mate o brillante.

Para la aplicación del aerosol, es preciso que nuestra superficie esté completamente limpia y libre de cualquier tipo de impureza. La lata se coloca aproximadamente a 20-25 cm. de distancia y el papel inclinado a 30° aprox. para que la pintura no se emplaste a la hora de salir. Nosotros utilizamos un aerosol con esmalte acrílico color amarillo para trabajar el fondo de Sunny light el cual está formado por diversos círculos en degradado. Esta aplicación se realizó de una forma rápida tratando de no tardarnos mucho entre pintar un círculo y otro, pues la pintura se puede emplastar y correrse. Una vez terminado el fondo, se desenmascarilla la figura principal y la pintamos con acuarela.

### **Lápices de colores**

Los lápices de colores pueden ser utilizados en una técnica pura o bien, en combinación con otras. Existen varios tipos de ellos como los son los arcillosos, grasos, duros y de cera, hasta llegar a los acuareleables y lápices pastel.

- Los arcillosos. Presentan una textura aterciopelada y dúctil ideal para mezclar y delinear.
- Grasos. En sus grados más blandos crean efectos sutiles de sombreado y gradación del color.
- Lápices de acuarela. Pueden utilizarse secos y hú-

medos proporcionando un alto grado de variación en la textura. Cuando se les agrega agua su apariencia es transparente, se usa en la técnica de la aguada y para dar efectos a los dibujos.

- Lápices de cera. Consistencia más dura, versátiles para el trabajo lineal, emplumado y sombreado.
- Lápices duros: Con puntas finas para dibujar detalles y desarrollar la técnica de impresión.
- Lápices pastel. Textura granulada similar a las barras pero pueden ser afilados hasta conseguir una punta. Pueden utilizarse secos y húmedos.

Nosotros utilizamos los lápices de cera Prismacolor, por tener una amplia variedad de colores así como una buena calidad para definir detalles. Además, poseen la cualidad de parecer transparentes en cierto tipo de trazos, lo cual ayuda a que se integren con facilidad en la ilustración. Se han retocado con lápices de color los siguientes elementos: cabello, el delinado de los ojos y para retocar el detalle de sus accesorios (aretes, gargantilla) en todos los casos.

### **Acrílico**

El acrílico es una pintura que está elaborada con una base de aceite, esto nos indica que es un material altamente resistente aunque no cuenta con la propiedad de transparencia de la acuarela y su tiempo de secado suele ser rápido. El acrílico es un material conveniente porque puede ser aplicado a casi cualquier superficie, además, su resistencia y permanencia en cuanto a color es muy buena y si nos equivocamos en un trazo, podemos tapar con otro color sin que se note.

La manera de aplicar las pinturas acrílicas es variada: pueden aplicarse diluidas con un poco de agua en forma de plastas, pueden usarse para hacer degradados, pueden aplicarse al óleo con la consistencia original obtenida del bote de pintura y también son aplicables como acuarela. Estos son ejemplos de cómo se pueden utilizar de forma pura, ya que también son factibles para ser utilizadas en una técnica mixta.

En este caso utilizamos la pintura acrílica como acuarela diluida con mucha agua, sólo para el color blanco, ya que buscamos un blanco que resalte del color del papel y no tan apagado como el que se obtiene con una acuarela blanca. Este método lo utilizamos para pintar parte del traje de las chicas así como sus guantes. Al terminar de pintar nuestra ilustración la volvimos a utilizar, pero ahora diluida con un poco de agua de modo que mantenga su opacidad. Esto con el fin de retocar las áreas de brillo de nuestros personajes en ojos, algunas partes del cabello y en sus accesorios. En las partes demasiado pequeñas utilizamos una pluma de gel blanca para detallar más a fondo y en el caso de Star fleeting light y Sunny light se utilizaron marcadores metálicos en forma de pluma (plateado y dorado,

respectivamente) para detallar las alhajas de los personajes a los cuales se les dio volumen con acrílico blanco para simular la iluminación.

### **Pastel**

Se le llama pastel a la técnica en seco que utiliza pequeñas barras de color comprimidas, parecidas a la tiza. La propiedad que tienen los colores pastel es que pueden ser blandos, semiblandos o duros de acuerdo a las necesidades que tengamos. Cuando se utiliza esta técnica se recomienda usar como soporte un papel con textura granulada puesto que facilita la adhesión del color en el mismo.

En este caso sólo utilizamos una pequeña cantidad de color rosa para iluminar las mejillas de las chicas y también se utilizó de forma especial para resaltar el contorno de los círculos de luz en el fondo de Sunny light (pág. 92) en color amarillo canario. Cuando se trabaja el pastel y se finaliza la obra muchos recomiendan que se fije el color con spray para que este no se desvanezca con el paso del tiempo. La desventaja es que al fijar, el color tiende a apagarse. Si no se fija, es recomendable proteger la ilustración detrás de un vidrio o algún material de barrera que evite que se corra. Como nosotros utilizamos pequeñas cantidades de pastel, optamos por no fijar el color y mantener la obra protegida.

Con este material terminamos las ilustraciones a su nivel tradicional. Todavía nos hace falta retocarlas en la computadora para finalizarlas.

### **Retoque digital**

Una vez que ya las tenemos terminadas, podemos digitalizarlas de la forma deseada. En este caso, lo que se hizo fue una sesión fotográfica con una luz adecuada, es decir, la luz de día. Se tomaron varias muestras de las cuatro ilustraciones para ver cuál de todas resultaba la más adecuada. Hecho esto, subimos las imágenes a Adobe Photoshop, en donde todas las imágenes serán escaladas al tamaño final que es carta (21 x 27 cm.) y a una resolución de 300 dpi en modo de color CMYK. De ahí comenzaremos a darle su respectivo efecto a cada una:

- **Star light.** La composición final de Star light está basada en el retoque digital, el cual comenzaremos por dividir a la mitad nuestro espacio con las guías, éstas se sacan jalando el cursor desde las reglas (si las reglas no están visibles, vamos al menú ver > reglas). En la parte donde esta su mano derecha, es decir, al centro de la imagen, dibujaremos con la herramienta pluma cinco vertientes que después se harán





selección con el comando *Ctrl+intro* y en una capa nueva (Capa > Nueva capa) se pintarán de blanco. Después a esta capa le vamos a aplicar un efecto. Vamos al menú filtro > desenfocar > desenfoque gaussiano y le damos un valor de 1.0 píxeles.

Ya tenemos las cinco luces que emana el poder de Star light, ahora aplicaremos el efecto de *glitter*. Creamos una nueva capa y en nuestro menú de herramientas seleccionamos el pincel, en las opciones de pincel seleccionamos uno con forma de estrella. Ahora vamos a la paleta del pincel, ahí se desplegará una ventana de opciones. Vamos a la de dispersión > dispersión y ahí le damos un valor que esté más o menos separado para que las estrellas salgan al azar, como por ejemplo 250. En esa misma ventana tenemos una opción que dice dinámica de forma > variación del tamaño, en donde controlaremos el tamaño de las estrellas, si queremos que salgan todas iguales o de diferentes tamaños. Esta opción la aumentamos al 100%. Posteriormente nos aseguramos que el color del pincel sea blanco y comenzamos a pintar las estrellas alrededor de los destellos blancos de manera que parezcan degradados. Esta operación se puede repetir las veces que sea necesario si es que no nos gusta la manera en que quedó.

- **Constellation light.** Comenzaremos por hacerle un efecto de lluvia. Creamos una nueva capa y pintamos el fondo de negro. Vamos al menú filtro > ruido > agregar ruido nos aparecerá un cuadro donde activaremos las opciones de monocromático y gaussiano. Aplicamos la cantidad al 72%. Posteriormente vamos al menú filtro > desenfocar > desenfoque de movimiento, esto crea un desenfoque de movimiento que marcará la trayectoria de la lluvia. Le damos una distancia de 36 píxeles en un ángulo de 90°. Después de esto, en la ventana de capas vamos a ir a la opción aclarar, lo cual hará que las zonas negras desaparezcan pero las blancas prevalezcan. Para terminar, vamos al menú Imagen > ajustes > niveles para ajustar el contraste de la lluvia.

Después de trabajar la lluvia, crearemos el brillo que emana de la mano de Celeste. En la capa donde tenemos la imagen base aplicamos el efecto de luz. Es importante que nuestra imagen se encuentre en un modo de color RGB si no, el efecto de luz no estará activado, para cambiar el modo de color vamos a imagen > modo > RGB, el programa nos preguntará si deseamos rasterizar la imagen pero responderemos que no para poder seguir trabajando con todas nuestras capas. Ahora vamos al menú filtro > interpretar > destello y seleccionamos la lente de 105 mm. al 120% y la acomodamos de modo que se vea que la luz la está sosteniendo Celeste.

Para terminar, haremos el efecto de brillo en sus aretes. Esto es muy sencillo, creamos una capa nueva y con la herramienta de selección circular creamos un círculo que

envuelva uno de los pendientes. Esta selección, en la ventana de trazados la vamos a convertir en forma con la opción hacer trazado de trabajo y lo guardamos dándole doble click y poniéndole un nombre. Posteriormente haremos otro círculo a modo que guarde una distancia mínima entre el más grande creado con anterioridad. Una vez hechos los trazos, hacemos selección al más grande (hacer selección en el menú trazados) y lo rellenamos de blanco. Posteriormente deseleccionamos la figura (*Ctrl+D*), vamos al panel de trazados nuevamente y hacemos selección al círculo más pequeño, entonces borramos el contenido de la selección y nos resulta el contorno de un pequeño círculo blanco. Vamos a aplicarle el efecto filtro > desenfocar para que parezca que brilla. Este círculo lo vamos a duplicar en el menú capas > duplicar capa para el brillo del otro arete.

Al finalizar convertimos nuestra imagen a CMYK nuevamente y guardamos.

- **Star fleeting light.** Como vamos a trabajar el fondo de la ilustración, debemos delinear la figura de Perla. Tomamos la herramienta pluma y dibujamos el contorno de su cuerpo cuidando de cerrarlo perfectamente. Este trazo lo vamos a guardar en la paleta trazados, aparecerá como Forma 1, vamos a darle doble click y un nuevo nombre para guardarlo. Después convertimos este trazado en selección (hacer selección) en la misma paleta y la invertimos, yendo al menú selección > invertir aquí hemos seleccionado la parte del fondo que vamos a trabajar.

En una nueva capa vamos a seleccionar la herramienta pincel y elegimos aquel que tenga forma de estrella en un tamaño de 50 píxeles. Comenzamos a pintar las estrellas hasta que el espacio se vea con un fondo más o menos tapizado de ellas. Ya que terminamos de hacerlas, vamos al menú capa > estilo de capa > resplandor exterior, este efecto le dará una apariencia de brillo a nuestras estrellas.

Ahora vamos a hacer las estrellas fugaces. Tomamos de nuevo la herramienta del pincel, pero ahora seleccionaremos una forma de punto a modo de aerógrafo en un tamaño de 5 a 10 píxeles. Nos vamos a la paleta de los pinceles y en la opción dinámica de forma > variación del tamaño lo ajustamos al 100%, en esa misma ventana la opción dispersión la ponemos al 300% entonces podemos empezar a pintar las estrellas fugaces, éstas se hacen con un trazo diagonal y rápido, partiendo de un centro concentrado que después se desvanecerá.

Por último, para el brillo de la rosa de los vientos de Perla se sigue el mismo procedimiento que con los aretes de Celeste, a excepción de que la forma de los círculos ahora será elíptica.

- **Sunny light.** Comenzaremos por trabajar el fondo. Seleccionamos la herramienta pincel y con una forma de círculo en degradado de tamaño 100 y 65 pintaremos varios círculos blancos. Para matizar el efecto de brillo le aplicaremos un desenfoque gaussiano. Esta capa la vamos a iluminar de amarillo con el comando *Ctrl+U*, palomeando la opción colorear y moviendo el grado de tono y luminosidad que deseamos. En este caso fue un amarillo claro.

Ahora vamos a hacer el halo de luz amarilla que emerge del cetro de Regina. Con la herramienta de selección circular dibujamos en una nueva capa un círculo pequeño que abarca la forma del segundo círculo que rodea la estrella del cetro. Este círculo lo vamos a rellenar de amarillo y le rebajamos la opacidad a un 80%. Posteriormente vamos al menú capa >estilo de capa >resplandor exterior y seleccionamos un color amarillo claro a una distancia de 9% y un tamaño de 250 píxeles. Esta capa la vamos a duplicar desde el menú capa >duplicar capa y vamos a escalar el círculo hasta la forma del círculo más grande del cetro, también le vamos a bajar la opacidad hasta un 55%. Esta última capa se va a duplicar nuevamente pero ahora se le va a aplicar un efecto borroso con filtro >desenfocar >desenfoco gaussiano a 190 píxeles y la opacidad de la capa será del 50%.

Con esto terminamos de elaborar las ilustraciones las cuales se imprimirán para mostrar el resultado final. Las ilustraciones ya terminadas se muestran en este mismo Capítulo.

### b) Clasificación por función

Es una representación visual orientada al entretenimiento, al igual que la base original.

## II. Segundo paso: estudio del contenido

Ahora veremos qué elementos visuales concuerdan en nuestras ilustraciones, citando los elementos base de acuerdo al cuadro de desarrollo de nuestro análisis.

### Tamaño

Nuestras ilustraciones se adaptarán a un tamaño determinado, en este caso es el tamaño carta, tanto para ser mostradas dentro de la tesis como en el portafolios. Como se trata de un proyecto de manga, se decidió que el tamaño final sea mayor al tamaño promedio de un *tankoubon* o libro de manga, para su adecuada escala a la hora del montaje.

### Forma del producto visual como objeto

La forma del objeto es rectangular, perteneciente a las formas artificiales y el formato utilizado es vertical, como hemos mencionado en el capítulo anterior en este mismo apartado.

### Forma del contenido del producto visual

Basados en formas orgánicas al tratarse de un estilo *shojo* que dirige especial atención a las juveniles como ya lo hemos citado. La utilización de esta clase de formas es importantísima en el estilo, puesto que llama la atención del receptor haciendo que se identifique con los elementos utilizados.

### El color

Colores pigmento para la impresión con contenido simbólico y contraste visual. Los tonos utilizados en las ilustraciones pueden variar en cuanto a pigmentación dependiendo del tipo de impresión a la cual sean sometidas.

### La iluminación

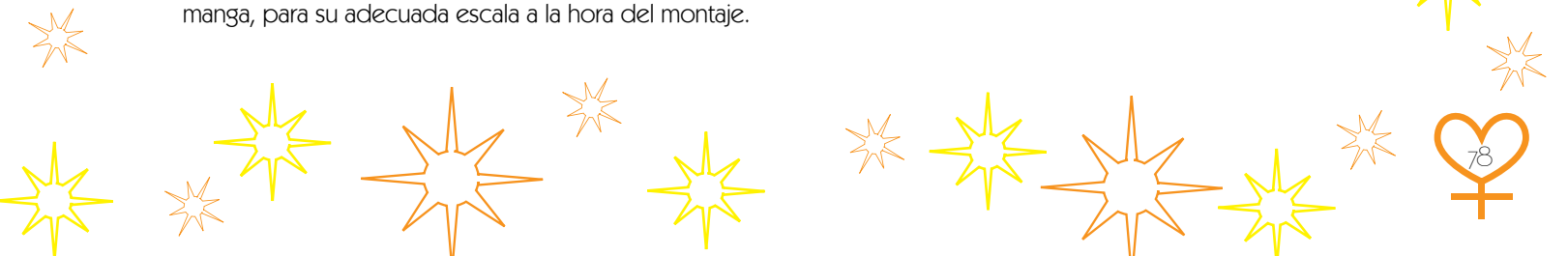
El tipo de fuente que se utiliza en las representaciones es natural. La luminosidad de las imágenes es por claves altas. Es importante recalcar que la iluminación de las fuentes de luz extra que se les están agregando en el retoque final ha incidido en las imágenes originales.

### La textura

Dada en los fondos principalmente, mostrando texturas suaves con degradados, además de brillos de estrellas y *glitter*. Con esto se quiere complementar el propósito de las formas orgánicas, haciendo que las imágenes parezcan más románticas y suaves.

### • Análisis iconográfico de las herramientas del lenguaje visual

La forma, forma del contenido del producto visual, la iluminación, la textura y las figuras retóricas de las ilustraciones están basadas en las propiedades originales de las imágenes creadas por Naoko Takeuchi, características citadas en el Capítulo 3 en este mismo apartado.



## a) Autor o autores

Aura Luz Meneses Luna. Nace en México D.F. el 13 de marzo de 1984, aunque toda su vida se desarrolla en el Estado de México. La menor de tres hermanas, su gusto por dibujar comienza desde muy pequeña al seguir quizás por imitación a su hermana mayor, ésta deja de hacerlo al terminar su fase de experimentación pero Aura encuentra un gusto muy especial por hacerlo. Estudia la primaria y la secundaria al mismo tiempo que su hermana mediana, para posteriormente integrarse a la UNAM en sus estudios de Preparatoria.

Es en la etapa de la adolescencia donde encuentra un especial gusto por el estilo de dibujo japonés, sobre todo por la influencia que ha tenido en esa etapa de su vida el anime *Sailor Moon* transmitido en el año de 1998 por la televisión abierta, tiempo durante el cual practica ese estilo de dibujo. En su tercer año de preparatoria elige el área 4 (Humanidades y Artes) para posteriormente estudiar la Licenciatura en Diseño Gráfico en la FES Acatlán. En el último año de la carrera se preespecializa en Ilustración, marcando su estilo al ilustrar con tintes de manga *shojo* combinado con rasgos occidentales. Si bien se especializó en Ilustración, gusta también del Diseño Editorial inclinándose hacia las revistas de moda en donde también se aplica el tipo de ilustración que elabora. Otros de sus gustos personales además del manga *shojo* y que combina a la hora de ilustrar son: el color rosa, los gatos, *glitter*, corazones, la moda, las chicas, dulces, ternura, olanes, vestidos, maquillaje, corazones, burbujas, diamantes, princesas y formas orgánicas en general.

## Lugar de realización

La ciudad de México. Aunque el lugar de realización es en un lugar diferente al original del estilo, se basa en los rasgos del mismo, como la edad de las protagonistas y el uniforme de colegiala que portan. Este aspecto es muy importante, ya que el uniforme es un elemento muy utilizado por los *mangakas* en Japón, puesto que todas las colegialas utilizan el mismo tipo de uniforme y esto les da un aire de inocencia pero también cierto atractivo; el uso de este recurso se ha vuelto un canon del manga *shojo*.

En el caso de nuestro país, al convencionalizarse la imagen de colegiala japonesa a nivel mundial, ya se puede reconocer el estilo. Además, la utilización del uniforme para hacer ver a las chicas entre inocentes y *sexys* es una imagen que los medios también han convencionalizado (caso Britney Spears o RBD por citar algunos ejemplos).

El lugar de realización también ha influenciado el entorno dentro del cual se desarrolla nuestra historia, el cual tiene lugar en el Estado de México en el año 2007. Vanesa y Perla estudian en la Secundaria Técnica No. 13, escuela de gobierno, mientras que Celeste y Regina lo hacen en La Salle, una escuela de paga. Esto va a influir mucho en la forma de pensar de cada uno de nuestros personajes, así como la ubicación de su vivienda y el entorno que las rodea, como se vio en la parte de la biografía de las chicas (punto 4.2 de este capítulo).

## Lugar de consumo

La Ciudad de México nuevamente. En esta época ya se tiene un mayor conocimiento y difusión de lo que es el manga en nuestro país.

## c) Momentos

El momento de realización es el año 2007, aunque la base de la historia se remonta a 1999, cuando, por el gusto de dibujar *Sailor Moon*, la autora comienza a crear sus propios personajes en nuevas historias, surgiendo los bocetos para los personajes de *Star Light*, que si bien no estaban del todo desarrollados, sirvieron como base para la realización de nuestra historia final.

El momento de consumo será a partir del año en curso.



## 4.3.2. VANESA BLANCO-STAR LIGHT

Los pasos suprimidos son aquellos que están contenidos en el punto 4.3.1 de este capítulo. Al principio del mismo se encuentra la biografía de cada uno de los personajes.

### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

Vemos a una jovencita de aproximadamente 15 años de edad: su cabellera es castaña y rizada y está peinada con una cola de caballo, ojos grandes y cafés, tez morena clara. Viste un traje completo que es similar al uniforme escolar blanco combinado con diferentes gamas de azul, así como una gargantilla y aretes en forma de estrella. La falda es muy corta y los guantes cortos. Se encuentra parada observando al espectador mientras crea una especie de poder con su mano derecha el cual se extiende por la imagen en cinco luces que desprenden *glitter* a su alrededor. Al fondo, el color azul en forma de nubes azules.

### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** Está dada por el poder que emerge de la mano de la chica y podemos decir que esta es la única fuente de iluminación de la ilustración, apoyada por el color blanco del uniforme de la adolescente.

**Saturación.** El color azul abunda en la ilustración, sin embargo, no se encuentra en su tono puro: los tonos utilizados están cambiando con blanco y negro para un contraste de tonos fríos. Resalta el brillo del blanco en el texto visual.

**Temperatura.** La temperatura de la ilustración es fría casi en su totalidad, al contrastar con el color de la piel de la chica, así como el color de su cabello.

### La iluminación

Las fuentes naturales de luz están dadas por el poder de rayo y brillo que crea, así como el brillo de las pequeñas estrellas. Aunque es preciso mencionar que la fuente de luz principal es la de un día promedio.

La temperatura de la iluminación será neutra al tratarse de un tono blanco.

El sentido de orientación de la iluminación se encuentra en el centro, en el mismo brillo que emerge de la mano de la jovencita, así como la base que es de arriba hacia abajo. De hecho en nuestras cuatro ilustraciones la base de la iluminación siempre se va a encontrar de dirección arri-

ba hacia abajo y se complementará con las fuentes extra que aparezcan en la misma.

### La textura

Las estrellas y el fondo son los casos de textura en esta ilustración

### La composición

Es una composición reposada basada en la organización los elementos verticales. Con una sola figura central y un fondo, en donde el único elemento es el encargado de dividir el área.

El esquema clásico, basado en una simetría al partir a la mitad la imagen, con un toque de movimiento al centro es lo que se presenta.

La base de las ideas en la estructura abstracta está dada por un triángulo, el cual en su centro lleva un círculo del cual a su vez surgen formas onduladas como se muestra en la Fig. 52 y 53.

### Estableciendo el *punctum*

El *punctum* de la ilustración es la mano derecha de la chica, ya que de ella surge un brillo circular que centra nuestra atención en ese punto para después guiarnos con las líneas oblicuas hacia las demás partes del texto visual.

### Análisis iconográfico de la narración

Una jovencita de aproximadamente 15 años de edad: su cabellera es castaña y rizada y está peinada con una cola de caballo, ojos grandes y cafés, tez morena clara. Las características físicas de la joven nos remiten a la idea de juventud, fuerza, energía y belleza. El peinado nos transmite la idea de que es una muchacha que gusta de estar presentable y cómoda. Además, el color de cabello y la tez nos habla de una chica con características latinas. El tamaño de los ojos, nos remite a la idea del manga japonés.

Viste un traje completo que es similar al uniforme escolar blanco combinado con diferentes gamas de azul, así como una gargantilla y aretes en forma de estrella. La falda es muy corta y los guantes cortos.

El traje es típico de una *magical girl* a juzgar por los guantes, la falda corta con olanes, los accesorios y ade-

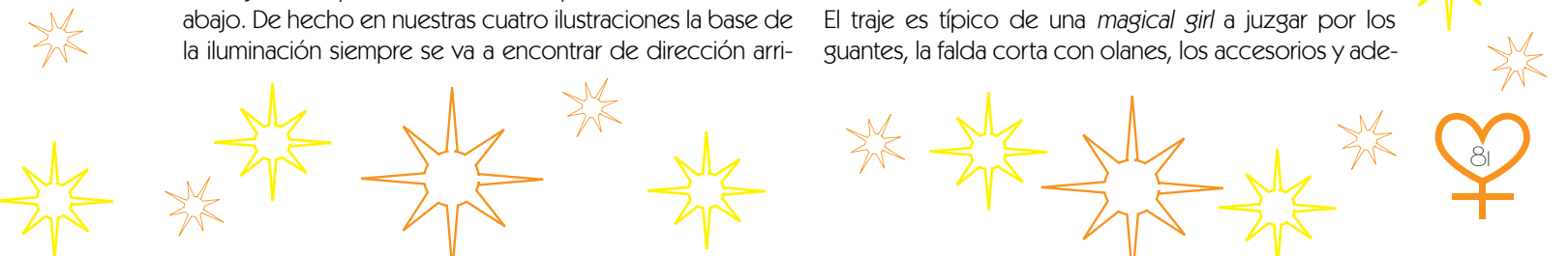




Fig. 52. Producto visual bidimensional estático

más, está basado en el uniforme escolar con el toque de la corbata.

Se encuentra parada observando al espectador mientras crea una especie de poder con su mano derecha el cual se extiende por la imagen en cinco luces. Al fondo el color azul con estrellas a su alrededor. El poder utilizado es el de un brillo que emerge de su mano, otorgado por su anillo que tiene la forma de una estrella de cinco picos, mismo que se va extendiendo en el espacio en forma de ondas. El elemento de las estrellas se repite en la ilustración rodeando los halos de luz que emergen de la mano de la chica. Gracias a la redundancia de este elemento podemos darnos cuenta de la base de los poderes de ésta chica, entonces, se trata de una *magical girl*: Star light.

### El color

El criterio de selección de color utilizado no sólo para esta, sino para las cuatro ilustraciones correspondientes, es un contenido simbólico.

- Café. Utilizado en el cabello y los ojos de la joven, en este caso se usa para darle una apariencia occidental al dibujo, aunque no debemos dejar pasar algunas de las cosas que connota, como por ejemplo, lo tradicional y reserva-



Fig. 53. Estructura abstracta

do, cualidades relacionadas con la personalidad de Vanesa.

- Azul. Representa tranquilidad. Aunque en sus tonos oscuros es más bien autoridad.

También va relacionado con la frialdad y timidez de nuestro personaje, además del color del cielo y, por lo tanto, va relacionado con las estrellas en el firmamento y su profundidad, tal como el alma de Vanesa, enfatizando la estrecha relación del personaje con los astros.

- Blanco. Representa la pureza y la divinidad. Utilizado en el resto del traje del personaje así como sus guantes, también en el halo de luz que desprende, idea que relaciona los poderes de bondad con nuestro personaje.

- Rosa. Relacionado con lo femenino y la ternura tanto del personaje como del público receptor. Se encuentra en pequeñas porciones, sólo en el rostro (mejillas) tanto en ésta como en las ilustraciones restantes.

En este caso se han dado las connotaciones básicas del color y las más relacionadas con el objeto de estudio. Para mayor información acerca de las connotaciones que se le ha atribuido a la gama cromática, se recomienda revisar el Capítulo 1, apartado 1.3.5.



## La composición

Como en las ilustraciones originales, la intención de la composición reposada es darle protagonismo a la figura principal tomando en cuenta otros elementos como el fondo para darle apoyo a esta idea.

## Fundido

Como figuras retóricas, se utiliza la anáfora en el elemento estrellas: aretes, gargantilla, anillo y bordado en la corbata, así como el polvo estelar. Muchas formas orgánicas: el cabello, las pestañas, las ondas de la falda, las ondas del rayo de luz. También hay anáfora en el uso del color, siendo el tono azul el que predomina seguido por el blanco. Una elipsis en la protagonista, ya que se encuentra en un plano americano.

El uso de las estrellas pretende dar énfasis a la temática de la historia, que en este caso se desarrolla en un ambiente estelar, así como el poder que protege a la chica. En parte la utilización de la estrella es una comparación entre la personalidad de la protagonista y ella, ya que las estrellas tienen brillo propio pero son muy pequeñas y consisten en una unidad separada de las demás, esto tiene que ver con Vanesa, ya que ella es una persona en cierta parte solitaria que no se atreve a brillar con luz propia.

El traje de Star Light está basado en el estereotipo de la *magical girl*: faldas cortas, guantes, amuletos mágicos, muchos colores y trajes pegados al cuerpo.

Además, se le quiso dar un plus a esta historia que ahora se encuentra occidentalizada, puesto que el uniforme de héroe está basado en el de las secundarias (falda con tableado francés y camisa blanca). Además, el emblema de su estrella representativa se encuentra en la corbata. En esta ilustración no se ve, pero la idea de la colegiala se completa con la utilización de calcetas y zapatos.

El nombre de Star Light es Vanesa Blanco que significa estrella blanca. Vanesa está protegida por las estrellas "normales", representadas usualmente con el color azul y el blanco. Esta relación viene sobre todo con el color de su

vestuario en tonos azules, siendo éste su color representativo como guerrera, ya que el signo zodiacal de Vanesa es piscis, un signo de agua.

Algunos de sus poderes se basan en las constelaciones y mitología correspondiente, en este caso Star Light maneja todas las estrellas como ataques en golpe, para al final de la historia convertirse en la estrella con más brillo: Sirio.

La piedra preciosa que representará a cada una de las chicas también corresponde a su personalidad y gama cromática correspondiente, siendo la de Vanesa el diamante. Cada una de las estrellas tiene como arma una alhaja, la de Star Light es un anillo, teniendo éste también ciertas connotaciones, ya que en las culturas más clásicas las chicas que sueñan con el matrimonio imaginan su anillo de compromiso como el más bello de todos y este anillo está hecho de diamante.

En esta ocasión se quiso otorgar la piedra preciosa principal a Vanesa, ya que, si bien está representada por pequeñas estrellas, será la encargada de la misión principal de la historia y llevará todo el peso de la misma. Entonces estamos ante la protagonista de ella, lo cual es un poco inimaginable, ya que Vanesa es una chica promedio que se puede decir que pasa gris por la vida, es una niña tímida e insegura y se busca que con esto se les demuestre a las chicas que se pueden lograr grandes cosas sin importar cuán invisibles puedan llegar a parecer ante los demás.

## Mensaje manifiesto

Un dibujo de manga japonés.

## Mensaje latente

Star Light, el brillo de una sola estrella que puede llegar a convertirse en una gran supernova.



### 4.3.3. CELESTE ROSALES-CONSTELLATION LIGHT

Los pasos suprimidos son aquellos que están contenidos en el punto 4.3.1 de este capítulo. Al principio del mismo se encuentra la biografía de cada uno de los personajes.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

Una chica adolescente es presentada en esta ilustración, su cabello es largo, lacio y rubio, tiene ojos azules y tez blanca. Lleva, como la anterior, un traje completo que es similar al uniforme escolar pero en su caso está en tonos rosados. La falda sigue siendo corta y los guantes son un poco más largos. Además sus accesorios son estrellas pero de diferente tipo de las de Vanesa, un poco más estilizadas. Está parada mirando al frente y guiñando un ojo mientras levanta la mano izquierda para sostener una especie de brillo, el cual viene del cielo simulando una lluvia sobre el fondo de nubes rosa y morado.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** La fuente natural vendrá de arriba hacia abajo y el respandor que emerge de su mano es la segunda fuente. Encontramos una tercera en el brillo de sus aretes.

**Saturación.** La saturación es alta en el amarillo y parte del rosa. Se establece un contraste de tonos oscuros y claros y también con la parte blanca de la imagen.

**Temperatura.** Esta vez nos encontramos con una temperatura cálida, al ser el rosa un derivado del rojo. Aunque en el fondo se utiliza el rosa y el morado, la gama cromática es en su mayoría cálida, sin mencionar el tono del cabello de la joven.

#### La iluminación

Una vez más las fuentes de luz son naturales. La temperatura de la iluminación será neutra al tratarse de un tono blanco.

El sentido de orientación de la iluminación es de arriba hacia abajo, simulando una iluminación de un día en el exterior y reforzando la idea con la textura de nubes a sus espaldas. Una segunda fuente de iluminación será la luz que crea la chica con su mano izquierda y la tercera los aretes que porta.

#### La textura

Las lluvia y el fondo de nubes son los casos de textura en esta ilustración.

#### La composición

La composición reposada se hace presente en la imagen, basada en un elemento principal que es la figura de la jovencita. El esquema clásico representado claramente.

La estructura abstracta está basada en líneas verticales así como figuras triangulares ordenadas de una forma más o menos continua como se muestra a continuación en la Fig. 54 y 55.

#### Estableciendo el *punctum*

El *punctum* de la ilustración se encuentra en la mano izquierda de la chica que desprende un halo de brillo. Como se encuentra a la misma altura de la cara, el brillo de los aretes complementan la idea del balance entre el rostro y su mano, haciendo que exista una guía de lectura entre mano-rostro.

#### Análisis iconográfico de la narración

Una chica adolescente, su cabello es largo, lacio y rubio, tiene ojos azules y tez blanca. La idea de jovialidad y dinamismo viene representada en este tipo de chica, además, nos remite a la idea de una chica con raíces europeas o norteamericanas por el color tanto de su cabello como de sus ojos. El cabello lacio nos remite sedosidad y movimiento.

El traje completo que viste es similar al del caso de la primera ilustración, sólo que esta vez los tonos rosados se hacen presentes en su gran mayoría. Las estrellas estilizadas nos hablan de una posible compañera de la primera protagonista, ahora regida por otra clase de estrellas.

Está parada mirando al frente y guiñando un ojo mientras levanta la mano izquierda para sostener una especie de brillo, figura principal de la ilustración. Otro elemento viene del cielo simulando una lluvia sobre un fondo de nubes rosa y morado, que se juntan para formar la misma lluvia que cae del cielo.

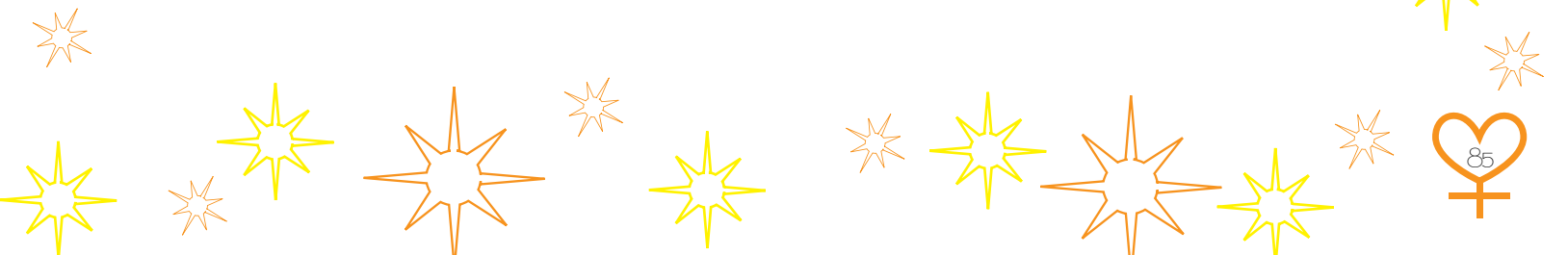




Fig. 54. Producto visual bidimensional estático

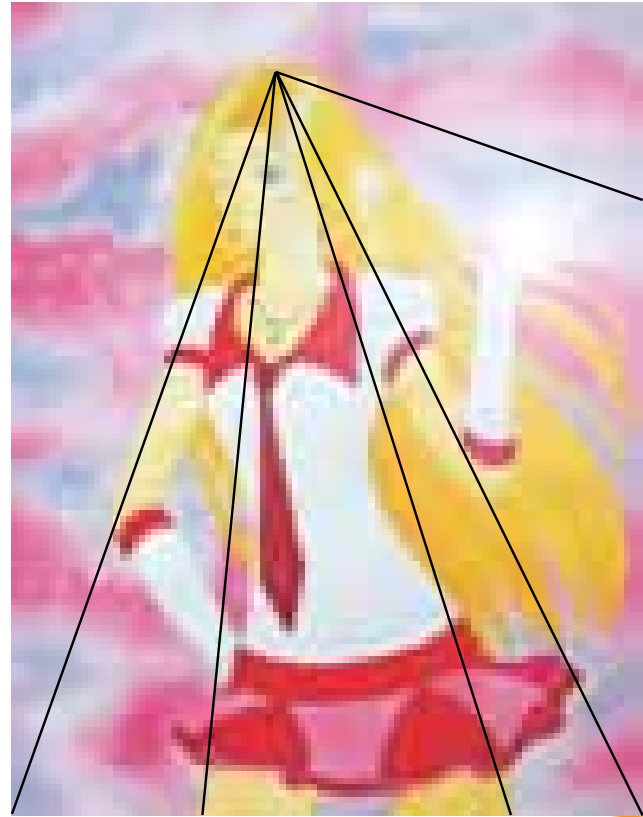


Fig. 55. Estructura abstracta

Al tratarse de no uno, sino dos amuletos los que porta consigo que emiten poder (aretes) y el plus de la estrella que sostiene con la mano, podemos imaginar que la proyección de esta guerrera abarca más astros, entonces, el conjunto de varias estrellas será conocido como constelación: Constellation light.

### El color

- **Amarillo.** El color del sol está en el tono de cabello de la chica. En este caso ha sido utilizado para denotar la seguridad en sí misma con la que cuenta como cualidad de su personalidad. También ha sido utilizado para recalcar su posible origen.
- **Blanco.** Utilizado para denotar el bien y la pureza de corazón así como de la etapa de la vida que se está representando. En este caso su combinación con el rosa viene jugando un papel muy importante, ya que juntos hacen que se dé más énfasis en lo femenino, la ternura y el amor puro.
- **Rosa.** Relacionado con lo femenino y la ternura.
- **Morado.** Habla de misterio y magia, así como inestabilidad, elementos relacionados con la historia y también con la etapa por la cual atraviesa el personaje. La combinación del rosa con el morado en el fondo de la ilustración en forma de nubes nos da la idea de un ambiente más romántico y de ensueño, así como de magia.

En este caso se han dado las connotaciones básicas del color y las más relacionadas con el objeto de estudio. Para mayor información acerca de las connotaciones que se le ha atribuido a la gama cromática, se recomienda revisar el Capítulo 1, apartado 1.3.5.

### La composición

Una vez más la composición reposada resalta a la figura principal y viene apoyada por los elementos en el fondo de la ilustración.

### Fundido

Las estrellas juegan un papel muy importante nuevamente, ya que se encuentran en anáfora: aretes, gargantilla y bordado en la corbata. Las figuras orgánicas no pueden faltar así como la anáfora del color, esta vez dada en los tonos rosados y cálidos. La protagonista se encuentra en un plano americano nuevamente.

Además del uniforme, tiene otros elementos en común con la otra chica: la edad, y la utilización de estrellas para sus poderes, pero esta vez, la representa-

ción de las mismas ha cambiado tanto de tono cromático como de forma a una más alargada y en forma estilizada, esto se ha hecho con la finalidad de enfatizar la personalidad de la nueva guerrera: las estrellas son más finas y frágiles, aunque llamativas. La lluvia representa una cantidad ilimitada de elementos, remitiéndonos a la idea de un conjunto brillante, es decir, una constelación. El elemento lluvia viene de la mano con los poderes de esta guerrera, cuyo traje es similar al de Vanesa pero con tonos rosas, entonces, estamos frente a otra *magical girl*: Constellation Light.

Constellation Light se llama Celeste Rosales cuyo significado es "hija de Rosa que viene de los cielos". Celeste es la constelación y el elemento que le corresponde es el aire ya que su signo zodiacal es libra, el color de su uniforme es rosa al representar lo femenino y lo delicado de su persona, además, el que la estrella protectora de Celeste sea la constelación habla de su personalidad sociable, rodeada de otras "estrellas", un trabajo en conjunto.

El entorno entre nubes se utiliza para recalcar la personalidad romántica de Celeste así como su inestabilidad a la hora de tomar decisiones, aunque también refuerza la idea de actividad y variedad en la misma. Las nubes pueden parecer dulces y apacibles, pero cuando cae una tormenta son incontenibles.

El cuarzo rosa refuerza esta idea al ser la piedra preciosa que la representa y de la cual están hechos sus amuletos, que en este caso son sus aretes, representación del trabajo en equipo al ser Celeste la única que maneja dos amuletos al mismo tiempo.

Como Constellation Light su poder es la lluvia de estrellas, relacionado con el conjunto de astros en una constelación, y el carro de estrellas, basado en la constelación de su estrella protectora: la osa menor que alberga a Polaris. Se dice que las siete estrellas contenidas dentro de la constelación de la osa menor tienen forma de carro.

Asimismo, la posición con la que se le representa tiene la finalidad de proyectar coquetería y seguridad en sí misma, tanto en su vida normal como guerrera.

### Mensaje manifiesto

Un dibujo de manga japonés.

### Mensaje latente

Constellation Light, la guerrera de las constelaciones y la lluvia de estrellas.





#### 4.3.4. PERLA PLATA-STAR FLEETING LIGHT

Los pasos suprimidos son aquellos que están contenidos en el punto 4.3.1 de este capítulo. Al principio del mismo se encuentra la biografía de cada uno de los personajes.

##### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

La imagen nos muestra a una jovencita adolescente, su corte de cabello es de una forma muy actual. Los ojos son verdes y sólo se le alcanza a ver uno puesto que el otro lo cubre con su peinado. La mirada es hacia el frente y la cabeza está un poco inclinada mientras sostiene una estrella colgando de una cadena con la mano izquierda, mientras no deja que caiga con su mano derecha estirada. Su vestuario es de tipo escolar pero un traje completo, sólo que esta vez la tonalidad del mismo está en una gama gris y los guantes sobrepasan el codo, además que tanto las estrellas de sus accesorios como la que sostiene en la cadena asemejan la forma de una rosa de los vientos.

Al fondo, el espacio exterior con estrellas a lo lejos y cometas pasando a través de él.

##### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** Además del brillo que sale de la estrella que sostiene con su mano, podemos decir que el firmamento da cierta iluminación, aunque en realidad este elemento es relativo, ya que se le quiso dar una iluminación sin muchas sombras a la figura principal. De hecho, el elemento que irradia más luminosidad será el dije de la chica.

**Saturación.** A diferencia de las demás chicas, en ésta ilustración se manejan tonos monocromáticos en su mayoría, abarcando la gama de grises. El color con tonos primarios que se muestra saturado es una parte del naranja en el cabello de la chica y es el que se encarga de llamar nuestra atención porque además, contrasta con el fondo negro.

**Temperatura.** Temperatura fría, al estar el gris combinando con el negro y existe un contraste con el color de pelo de la chica, el único tono cálido en la imagen aparte de la piel.

##### La iluminación

Fuentes naturales de luz gracias al brillo de las estrellas y el destello que irradia del dije que cuelga de la cadena sostenida.

La temperatura de la iluminación será neutra al tratarse de un tono blanco.

El sentido de orientación de la iluminación es de arriba hacia abajo, representando el bien.

##### La textura

Las estrellas en el fondo son una textura simulada así como el brillo en la estrella colgante que simula estar hecha de un metal.

##### La composición

Se presenta una composición reposada con muchas direcciones rectas y verticales en un esquema clásico donde la figura de la chica se encarga una vez más de dividir el espacio. Esto se puede apreciar en la Fig. 56 y 57 donde la forma de la estructura abstracta está a manera de reloj de arena.

##### Estableciendo el punctum

En este caso, el *punctum* se encuentra en la estrella que cuelga del lado derecho del rostro de la chica, aunque cuenta con *puncta secundarios* muy cercanos y que pueden llegar a confundirse, como el ojo de la misma así como su rostro en general.

##### Análisis iconográfico de la narración

Una adolescente pelirroja y su cabello está cortado de una forma muy actual. Los ojos son verdes y sólo se le alcanza a ver uno puesto que el otro lo cubre con su peinado. El *look* de la chica nos da un plus en las connotaciones, puesto que lleva el corte de moda entre las chicas rockeras o "emo". De entrada esto nos habla un poco de su personalidad: le agrada lo oscuro, la música rock y es un tanto solitaria llegando a parecer hasta desaliñada en algunas ocasiones.

La mirada es hacia el frente y la cabeza está un poco inclinada, signo que nos habla de su personalidad un poco más insegura que tímida, además que su mirada es profunda.

Sostiene una estrella colgando de una cadena con la mano izquierda, mientras que estira la otra para no dejar que caiga. La mano que está arriba se encuentra firme y forma un ángulo de casi 90° mientras que la otra se encuentra totalmente estirada y con cierta ten-

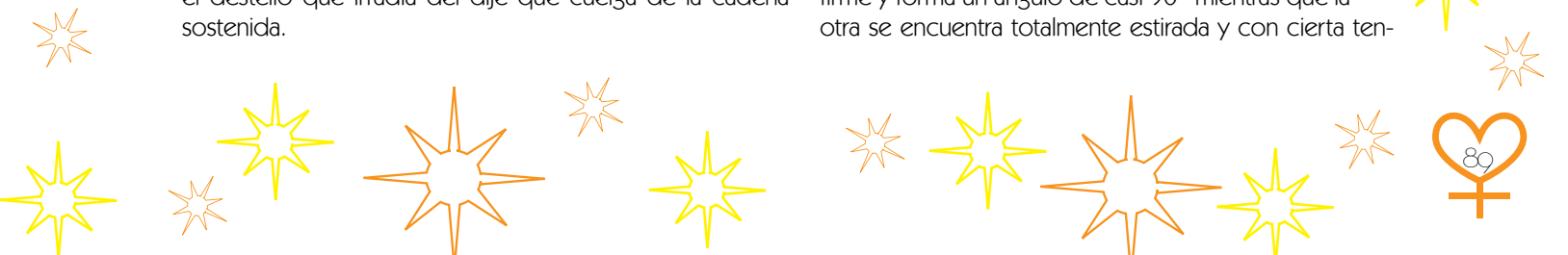




Fig. 56. Producto visual bidimensional estático

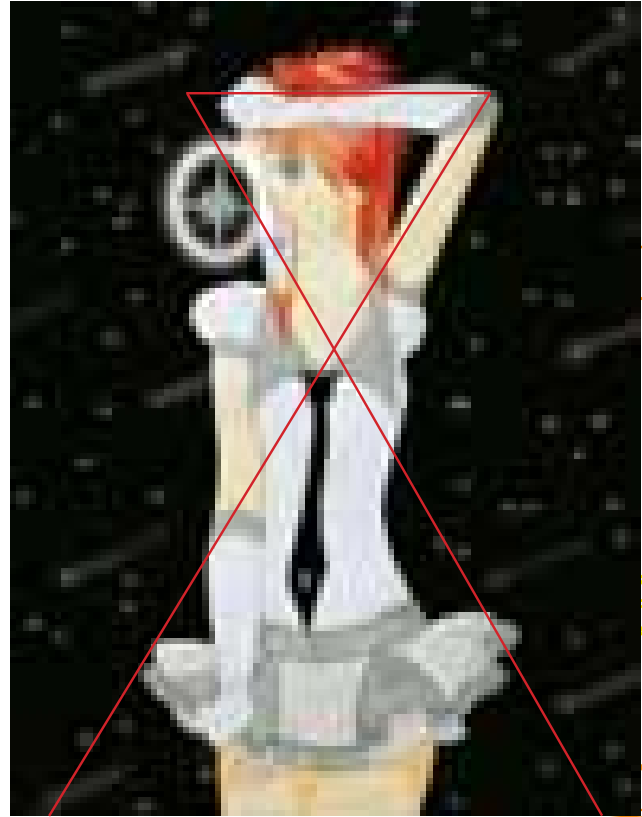


Fig. 57. Estructura abstracta

sión. Estos ademanes nos muestran la fortaleza que tiene la guerrera cuando se trata de combatir.

Su vestuario esta vez es en tonalidad gris y los guantes sobrepasan el codo, características que van acordes con la apropiación del traje a la guerrera en turno, además que tanto las estrellas de sus accesorios como la que sostiene en la cadena asemejan la forma de una rosa de los vientos, esta alhaja cuelga de una cadena que se alarga entre las manos de la muchacha.

El fondo es muy oscuro puesto que se ve el espacio exterior con estrellas a lo lejos y cometas pasando a través de él. Los cometas o asteroides nos hablan del tipo de estrella que rige a la nueva guerrera, haciendo que lleguemos a la idea de que se trata de la más oscura de las *Stars*: Star fleeing Light.

### El color

- Naranja. Es el color de la adolescencia y de la juventud en su primera etapa. Connota calidez, en este caso también es utilizado para definir los rasgos de Perla, ya que es difícil encontrar personas pelirrojas al natural, lo cual nos habla de su personalidad única.

- Gris. El color gris es utilizado para dar connotaciones de indiferencia y pasividad en la personalidad de la chica, así como tintes de pesimismo combinados con el color negro.

Perla es una persona muy negativa en su vida y gusta de hallar las partes malas de su existir, aunque en sus ratos suele cambiar de opinión.

- Blanco. Representa la pureza y la divinidad. Utilizado en el resto del traje del personaje así como sus guantes, también en el halo de luz que desprende el dije, idea que relaciona los poderes de bondad con nuestro personaje.

- Negro. Si bien es sabido que el color negro tiende a representar más a las fuerzas del mal y villanos, en este caso ha sido utilizado para marcar la personalidad negativa y oscura que lleva por dentro Perla. Se puede luchar para el lado del bien, pero por su pesimismo extremo puede llegar a caer del lado del mal.

En este caso se han dado las connotaciones básicas del color y las más relacionadas con el objeto de estudio. Para mayor información acerca de las connotaciones que se le ha atribuido a la gama cromática, se recomienda revisar el Capítulo 1, apartado 1.3.5.



## La composición

El protagonismo de Perla está recalcado por el fondo negro que contrasta con los colores claros de la ilustración, así como el complemento entre la estrella principal y su rostro.

## Fundido

La anáfora es utilizada una vez más con las estrellas en los aretes, gargantilla, anillo y bordado en la corbata, así como el fondo estelar. Si bien la utilización de formas orgánicas es característica de las ilustraciones, en esta en particular se encuentran menos curvilíneas, con la intención de recalcar la personalidad de la protagonista. La anáfora en el uso del color se presenta en gama de grises hasta llegar al negro y la elipsis en la protagonista en un plano americano.

El nombre de Star fleeting Light es Perla Plata que significa "Plata preciosa que irradia mucha luz en su paso por la Tierra". Perla es la estrella fugaz o meteorito, por ello vemos muchos de ellos en el fondo de la ilustración, el color negro además de darnos una visión más realista del espacio exterior, ayuda a dar énfasis a la personalidad oscura de la muchacha. En cuanto al color gris, éste va más relacionado hacia su tendencia al plateado por ser un color estelar que representa realeza y elegancia, aunque el color gris también representa la personalidad de Perla en su vida de estudiante. El plateado y dorado en este caso se han utilizado para dar cierto aire ascendente en cuanto a realeza se refiere, siendo los colores la escala de importancia: en cuarto lugar Vanesa representada con el azul, en tercero Celeste, representada con el rosa, en segundo Perla, representada con el

gris/plateado y en primero Regina, con el amarillo/oro. Esto es sólo a nivel de guerreras, puesto que sabemos que el peso de la historia lo lleva Vanesa.

El signo zodiacal de Perla es Capricornio, y, como su signo y estrella protectora lo dictan, se caracteriza por ser una muchacha muy solitaria y autosuficiente, esto sumado a que su signo es de tierra, subrayando la idea de que ella es la integrante más terrenal del grupo: la estrella fugaz es la única que toca tierra por sí misma.

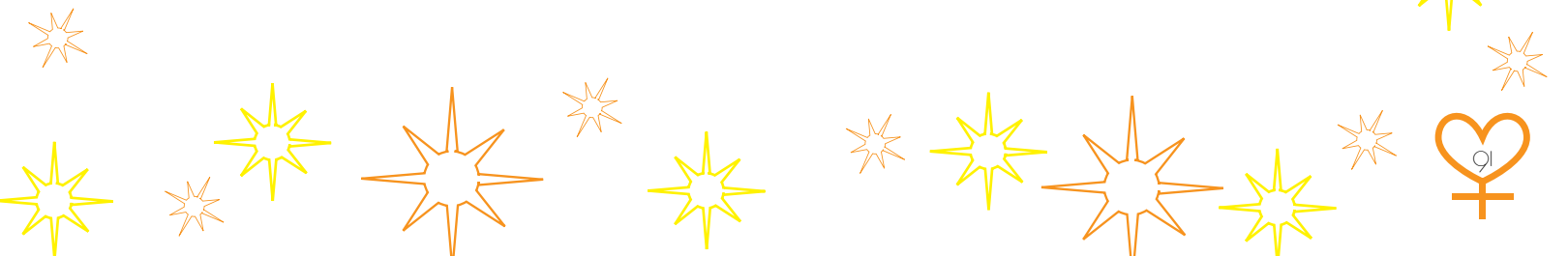
Star Fleeting Light tiene el poder de las cadenas, éste don está basado en la leyenda de Andrómeda, quien fue atada en los mares para ser sacrificada, pero fue salvada por Perseo, (Perseidas) constelación dentro de la cual se encuentra su estrella protectora. Por ende sabremos que el metal que representará a Perla es la Plata, material del cual está hecha su arma principal que es la cadena con la rosa de los vientos. Cabe mencionar que como ella la lleva, sirve de guía en el mapa estelar dentro de la misión de las guerreras.

## Mensaje manifiesto

Un dibujo de manga japonés.

## Mensaje latente

Star fleeting Light, el asteroide brillante que cae en la tierra.





### 4.3.5. REGINA DEL SOLAR-SUNNY LIGHT

Los pasos suprimidos son aquellos que están contenidos en el punto 4.3.1 de este capítulo. Al principio del mismo se encuentra la biografía de cada uno de los personajes.

#### Análisis preiconográfico de los elementos narrativos

Una muchachita de ojos color miel, cabello oscuro lacio y corto, porta un traje pegado al cuerpo con una corbata al frente y una minifalda, basado en el color amarillo, así como guantes largos, aretes y gargantilla los cuales son dorados. Sostiene un cetro dorado que en el centro contiene una especie de estrella que irradia un brillo amarillo mientras mira hacia el frente y sonríe. El fondo blanco con amarillo, contiene brillos.

#### El color

Dentro del análisis preiconográfico de las herramientas del lenguaje visual, encontramos al color, y en él revisaremos los elementos luminosidad, saturación y temperatura.

**Luminosidad.** La luz solar será la fuente de iluminación de esta ilustración, así como el brillo del cetro de la chica.

**Saturación.** Si bien la saturación del color amarillo no se encuentra pura del todo, sí hay saturación en el brillo del cetro y la corbata de la chica. Esta ilustración contiene mucho amarillo, lo cual hace que llame más la atención del espectador.

**Temperatura.** Es cálida al 100%, al estar el amarillo combinado con el blanco, los dos colores con más luz de la gama cromática.

#### La iluminación

Fuentes naturales de luz basadas en los rayos del sol.

La temperatura es cálida.

El sentido de orientación de la iluminación se encuentra en el centro, de arriba hacia abajo como en un día soleado.

#### La textura

Una vez más el fondo texturizado es imprescindible en la representación.

#### La composición

La composición reposada se va a presentar de manera más móvil, por la posición en la cual se encuentra la figura de

la joven, además que sus olanes tienen mucha más movilidad que en las ilustraciones anteriores. La estructura abstracta en este caso es mucho más compleja, teniendo líneas en forma de triángulo que nos llevan al círculo trazado en el cetro de la chica. Esto lo podemos ver en la Fig. 58 y 59.

#### Estableciendo el punctum

El *punctum* se encuentra en el cetro de la chica, donde emite el brillo su estrella, apoyado por el *puncta secundario* que es su rostro. Además los destellos que rodean la ilustración refuerzan la silueta de la figura principal.

#### Análisis iconográfico de la narración

La juventud, fuerza, energía y belleza están representadas nuevamente en la imagen de la chica. El cabello oscuro nos da la idea de misterio en su personalidad así como un toque de seriedad. El que lleve el cabello corto nos dice que es una chica poco convencional y que gusta de la comodidad además que se deja llevar por la moda.

Su traje pegado al cuerpo con una corbata al frente y una minifalda, basado en el color amarillo, así como guantes largos, aretes y gargantilla dorados sin duda nos deja ver que se trata de una *magical girl* y muy probablemente compañera de las demás. Como sostiene una especie de cetro dorado que en el centro contiene un tipo de estrella que irradia un brillo amarillo, podemos decir que la estrella que la rige es la más grande de todas: el sol.

La chica mira hacia el frente y sonríe, gestos que nos hablan de una personalidad segura y alegre. El fondo blanco con amarillo, contiene destellos amarillos, parecidos al brillo que sale del cetro. Color amarillo al por mayor, no hay duda que se representa a Sunny Light.

#### El color

- Negro. Profundidad y misterio son las connotaciones que se desea representar con el color de cabello de Regina, además de una mayor edad.
- Amarillo. Además de ser el color representativo del sol, también es utilizado para marcar las cualidades de alegría y seguridad en sí misma del personaje, así como su capacidad de brillar con luz propia ante situaciones adversas. El amarillo es el color representati-



Fig. 58. Producto visual bidimensional estático



Fig. 59. Estructura abstracta

vo de los 20 años, que si bien no es el rango de edad en el que está, sí se trata de la integrante mayor del grupo de las Stars. También tiene el propósito de denotar los significados negativos del amarillo, defectos que van de la mano con la personalidad de la adolescente.

- Blanco. Pureza y la divinidad. En este caso se combina con el amarillo para hablarnos de luz al por mayor, así como el lado del bien, que es con el que están las guerreras.
- Dorado. Ligado al amarillo, nos da toques de realeza y poder, al ser el personaje de más peso en la historia después de Star Light.

En este caso se han dado las connotaciones básicas del color y las más relacionadas con el objeto de estudio. Para mayor información acerca de las connotaciones que se le ha atribuido a la gama cromática, se recomienda revisar el Capítulo 1, apartado 1.3.5.

### La composición

La composición es reposada, pero en este caso existe más movilidad que en las ilustraciones anteriores, esto también con la finalidad de resaltar la personalidad alegre e inestable de Regina.

### Fundido

La anáfora en el elemento estrellas: aretes, gargantilla, y bordado en la corbata, en el fondo y en el centro del cetro. Las formas orgánicas se marcan ligeramente más que en las ilustraciones anteriores, sobre todo en las líneas de cuerpo de la chica, enfatizando la idea que es la mayor del grupo, así como las ondas de su falda. La anáfora del color es evidente en los tonos amarillo/dorados.

Como guerrera, Regina del Solar (Reina del Sol) se hace llamar Sunny light. Está representada con el color amarillo el cual va relacionado con la seguridad en sí misma y los rayos solares, y con el dorado, color representativo de la realeza al 100%. Su signo zodiacal es leo, un signo del cuarto elemento que es el fuego, el cual también hace que brille su fuerza de líder al ser éste signo representado por el rey de la selva. El sol brilla por su propia cuenta pero a veces quema y Regina debe tener mucho cuidado con esa característica en su persona, puesto que muchas veces por su seguridad tiende a ser arrogante y presumida.





Sunny Light utiliza el brillo y rayo solar para fulminar al enemigo, características de su astro protector, el Sol. Además, la esfera de su estrella protectora está basada en la representación mitológica de Helios, también llamado Apolo, en donde portaba capa, esfera y látigo, aunque en realidad el poder para hacer aparecer el cetro es el brazalete de oro que porta en su brazo derecho.

El oro es el elemento más reluciente de todos, y si en cuanto a representación se refiere así es, pero Regina aprenderá que ser la más bella, rica y popular no siempre lo es todo, y tendrá que enfrentar muchas dificultades para darse cuenta de su realidad.

Cabe mencionar que la personalidad de las chicas también ha sido basada en el tipo de sangre que tienen. Esta es una costumbre y requisito del manga japonés, por lo cual no lo quisimos dejar pasar desapercibido. Se ilustra en la Fig. 60.

### **Mensaje manifiesto**

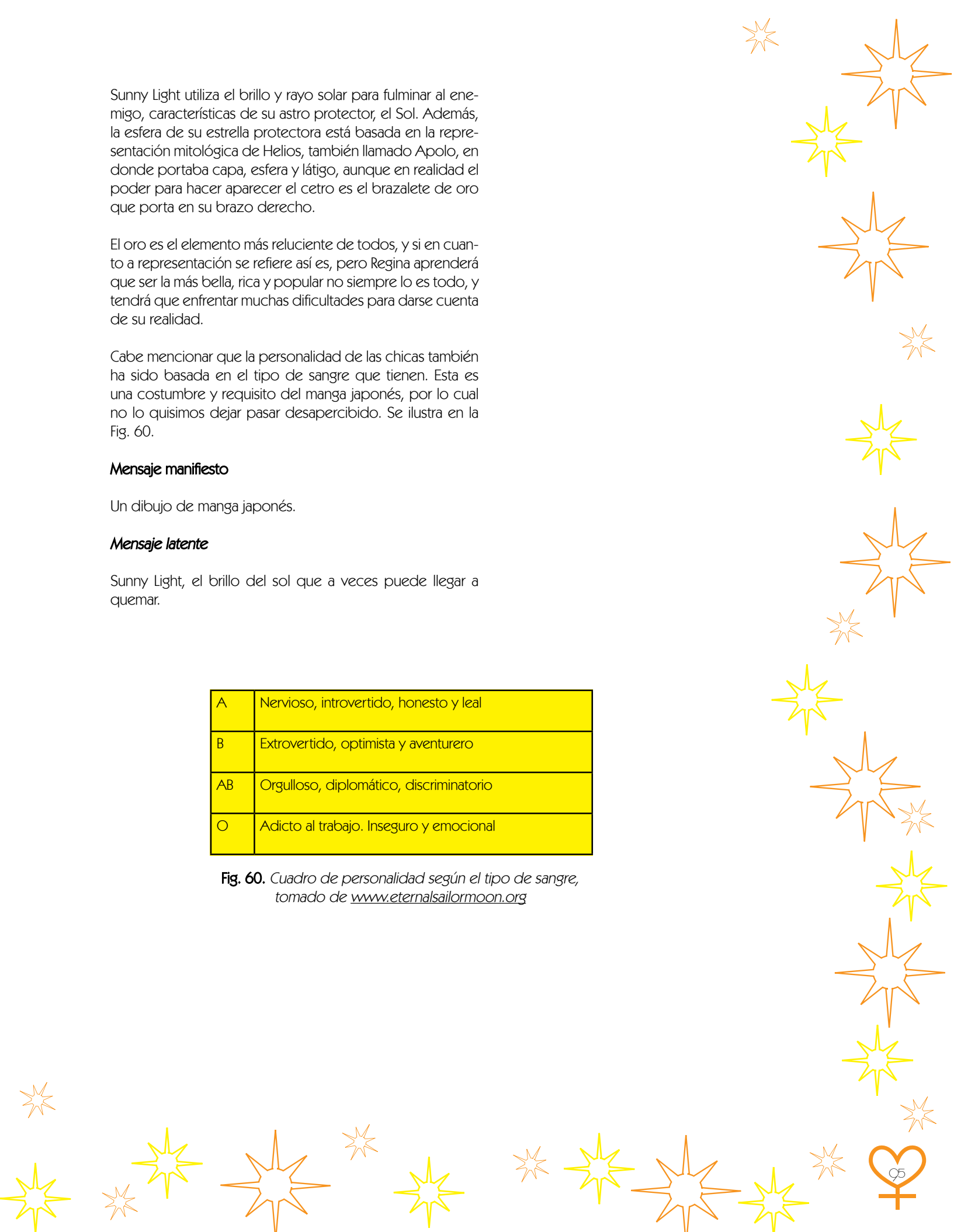
Un dibujo de manga japonés.

### **Mensaje latente**

Sunny Light, el brillo del sol que a veces puede llegar a quemar.

A	Nervioso, introvertido, honesto y leal
B	Extrovertido, optimista y aventurero
AB	Orgullosa, diplomática, discriminatoria
O	Adicto al trabajo. Inseguro y emocional

**Fig. 60.** Cuadro de personalidad según el tipo de sangre, tomado de [www.eternalsailormoon.org](http://www.eternalsailormoon.org)



## CONCLUSIONES

Una vez terminada la investigación, es importante señalar los puntos con los cuales concluiremos la misma.

Al analizar cada uno de los puntos en un texto visual, pudimos darnos cuenta que existen algunos que, por mínimos que sean, sirven para determinar el significado de cierta imagen, ahí tenemos el ejemplo de las formas, en donde si te basas en trazos geométricos y líneas, el concepto va a cambiar completamente que si te basas en formas orgánicas. Las formas geométricas son más comunes en el manga *shonen*, dirigido a niños y adolescentes hombres, en cambio, las segundas, son mucho más utilizadas en el *shojo*, claro que no son exclusivas, pero si se puede notar la diferencia, como en el resultado final.

Otro punto importante ha sido el de la gama cromática, ya que gracias a los diversos significados que se le ha atribuido en distintos lugares alrededor del mundo, se puede asociar a cierta idea. Es importante señalar que gracias a la globalización y la cada vez menor posibilidad de cerrar barreras entre países debido a los medios de comunicación e Internet, existen términos que son conocidos en todo el mundo, así como connotaciones específicas: así tenemos a la gama rojo-amarillo como la cálida y la verde-azul como la fría, el blanco representado como el bien y el negro como el mal, etc.

El estilo de dibujo también es de suma importancia, puesto que si se quiere seguir una línea determinada es preciso apearse a las características que maneja, en este caso, los ojos grandes y formas estilizadas fueron los requisitos principales, así como el manejo de una determinada gama cromática para cada uno de los personajes. Las características físicas y de vestuario también tenían que seguir un patrón: jovencitas de cierto rango de edad utilizando faldas cortas con olanes, moños, uniforme de colegiala, accesorios, guantes, estrellas y poderes mágicos.

A lo largo del trabajo también hemos encontrado ciertos puntos que han coincidido entre las 5 ilustraciones revisadas, éstos se citarán a continuación:

- **El plano.** Las cinco ilustraciones han sido localizadas en un plano americano, si bien en diferentes posiciones, el cuadro siempre abarca la misma parte del cuerpo.

- **Vestuario.** Como ya se había mencionado, existen elementos patrón que siguen los personajes, sobre todo en el caso de las compañeras de batalla. Entonces, el atuendo de las guerreras es siempre el mismo, lo único que cambia es la gama cromática utilizada en cada uno de los casos y

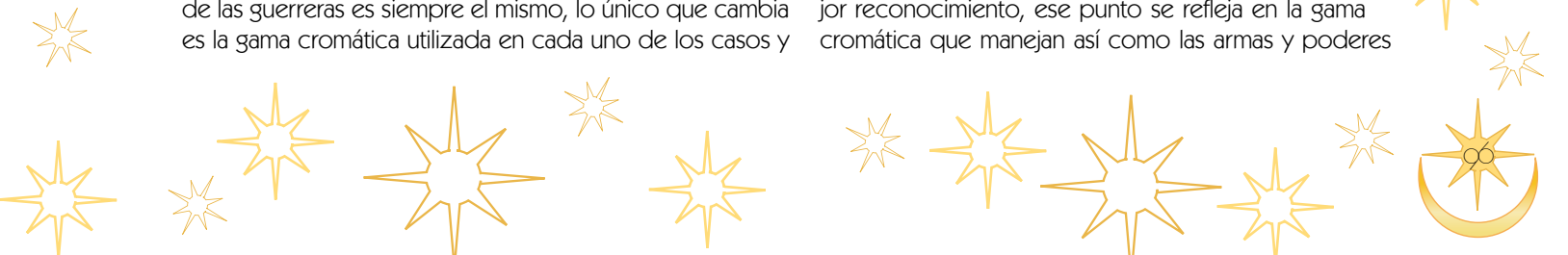
por lo tanto, algunos accesorios: Sailor Moon utiliza lunas y estrellas en sus aretes mientras que Sailor Mars sólo estrellas o Sailor Jupiter rosas, etc.

- **Fondo.** Si bien el fondo no es el mismo que se utiliza en todos los casos, lo es su concepto, ya que los elementos personalizados vienen representados en él. Sailor Moon y la Luna, Sailor Mars y el fuego, Sailor Mercury y el agua, Sailor Jupiter y el trueno y la naturaleza y Sailor Venus con el arco iris.

- **Colores.** La diversidad cromática existe en todas las ilustraciones, sin embargo, cada una de ellas también se encuentra personalizada de acuerdo al personaje que se está manejando. Así tenemos en Sailor Moon la utilización de colores primarios: rojo, azul y amarillo en combinación con el rosa y blanco; en Sailor Mercury la gama de los azules; en Sailor Mars la de los rojo-amarillos; Sailor Jupiter se basa en los verdes y Sailor Venus en el naranja. Es importante señalar que el personaje principal, que en este caso es Usagi, es el que más colores maneja dentro de su representación.

- **Estructura abstracta.** En cuanto a la base sobre la cual están construidas las ilustraciones, dentro de la investigación pudimos darnos cuenta que existen elementos que son utilizados con mucha frecuencia por Takeuchi, así tenemos las líneas diagonales, los triángulos y los círculos combinados en cada uno de los casos. Estos elementos también nos sirvieron como base para armar la estructura abstracta de las ilustraciones en el proyecto final, siendo su intención el poder dividir el espacio de una forma continua, en algunos casos como en el de Sailor Moon la estructura era un poco más simétrica, pero en otros se trataba más que nada de darle cierta continuidad a la lectura del texto visual como en el caso de Sailor Mars. Eso sí, el contorno de las chicas siempre está basado en una estructura triangular.

Los puntos resaltados anteriormente fueron tomados en cuenta para la elaboración de las ilustraciones finales, con el propósito de obtener un resultado apto para el público dirigido, además del perfil de los personajes no sólo en cuanto a forma sino también en características internas. A pesar de ser parecidas entre sí en este aspecto, a cada una de las *Star lights* se le ha añadido un toque personal para su mejor reconocimiento, ese punto se refleja en la gama cromática que manejan así como las armas y poderes



que poseen. Otra característica base en la personalidad de los nuevos personajes ha sido la del signo zodiacal, un elemento clave para determinar el comportamiento de las personas en el manga, así como el tipo de sangre, que si bien en nuestra cultura no es algo muy importante, vaya, incluso algunas personas ni siquiera saben qué tipo de sangre son, en Japón también es un punto base para comprender la forma de ser de las personas según las connotaciones ya establecidas (para mayor información revisar el cuadro en la página 95 del Capítulo 4).

El mensaje latente de las ilustraciones en general nos habla de los mismos valores: amor, amistad y bondad, elementos que son englobados en la representación visual y apoyados en las unidades ya citadas con anterioridad para proyectar la imagen del bien con toques de inocencia en la cual pueda haber un reconocimiento y, por lo tanto, una identificación de las niñas hacia la imagen que aprecian, lo cual no sería posible sin antes emplear los componentes visuales adecuados para que esta acción suceda.

El hecho de analizar para posteriormente aplicar nos ha servido para tener una mejor visión de cómo emplear los elementos necesarios para que la intención de nuestro mensaje sea captada por el público de la mejor manera posible, al abarcar desde la mínima línea hasta la forma completa en general. Esto hace que tengamos una mejor comprensión de las unidades y, por lo tanto, se puede decir que estamos más “conscientes” del texto visual que estamos creando, porque ya no lo hacemos solamente para que “se vea bonito” o sea “agradable a la vista” sino que ya ha pasado por el proceso en el cual pensamos en la utilidad e impacto que tendrá una vez que sea apreciado por el público al cual está dirigido (y al que no también ¿porqué no?).

Ahora, dentro del proyecto gráfico elaborado, se recalcan varias cosas:

El método tradicional ha sido utilizado para la mayor parte de la realización de las ilustraciones, para ello hicimos una investigación previa de manera que pudiésemos conocer su aplicación, sobre todo dentro del género al cual nos estamos enfocando. El método tradicional es la base de cualquier programa de cómputo, es por ello que dentro de la técnica decidimos basarnos en él y sólo utilizar el ordenador como un complemento, principalmente porque nos ofrece la ventaja de establecer efectos de luz de manera más rápida y efectiva que si lo elaboramos tradicionalmente, pero debemos recordar la importancia de conocer en primer lugar las bases de la técnica tradicional para posteriormente poder aplicarlas en un programa de cómputo, si así se desea.

Por otra parte, si bien la realización de las imágenes está basada en el estilo *shojo* japonés, también se ha desarrollado un estilo propio marcando las siguientes diferencias:

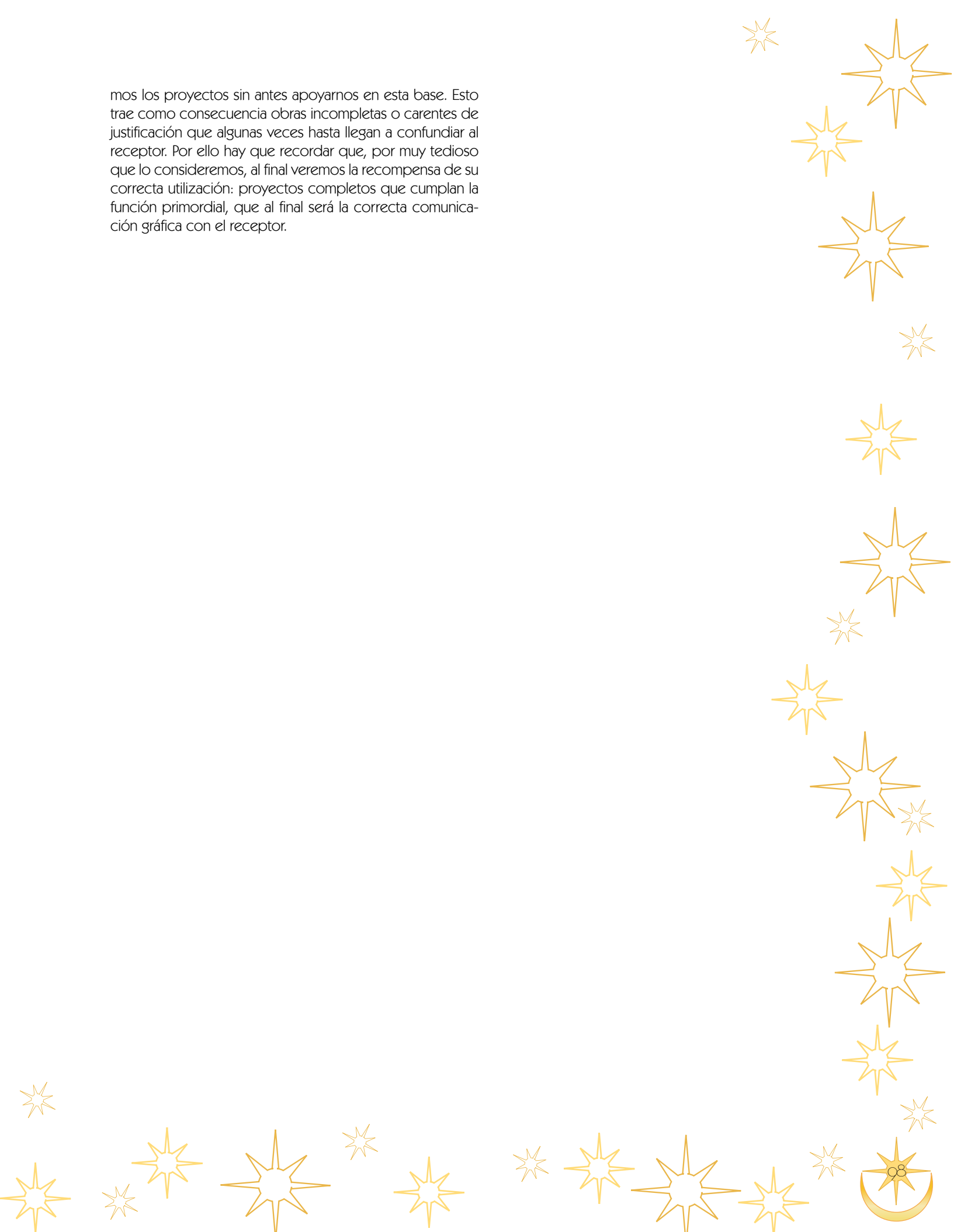
- Más detalle en el cabello. Se marca el brillo de la plasta pero intentamos establecer una masa que no fuera uniforme sino que se distinguiera como una aproximación al cabello real. Además, este también tiene sus efectos de luz y sombra.
- El tamaño de los ojos es relativamente pequeño en comparación al estilo de Naoko y no se maneja tanto brillo en ellos.
- El color de la piel es más oscura que el promedio del manga *shojo*, de un tono más tostado remitiéndonos al color de piel latino. Esto con el fin de otorgarle variedad, además, como una forma de occidentalizar el estilo a modo de que la identificación con su público sea mayor.
- Los labios no se pintaron para que las chicas no parezcan mayores de lo que en realidad son.
- La figura estilizada del cuerpo humano se respeta, pero también se le añaden más curvas a la forma de las chicas de manera que no se vean tan flacas.

Las características citadas con anterioridad son aquellas que hacen que se diferencie el estilo de dibujo con los demás utilizados en el género.

Por último, es importante mencionar que, si bien las imágenes se utilizarán para ser parte en un portafolios profesional, también podrán ser utilizadas con otros fines dentro del diseño gráfico, por ejemplo, dentro de los medios impresos: un cartel, una portada, unos *stickers*, una viñeta, para desarrollar posteriormente la historia a nivel de *cómic*; a nivel tridimensional serían la base de unas figuras en tercera dimensión o como ilustraciones para un envase; lo mismo sucederá en una página web o una presentación animada a nivel audiovisual, también se puede llevar a la animación para televisión, como un OVA, al celuloide para una película o como en *Sailor Moon*, como serie *liveaction*.

En conclusión, podemos decir que el trabajo semiótico es de suma importancia para la elaboración de cualquier proyecto gráfico. Existen momentos en los cuales los diseñadores no le tomamos la importancia que debería, y por flojera o decidida realiza-

mos los proyectos sin antes apoyarnos en esta base. Esto trae como consecuencia obras incompletas o carentes de justificación que algunas veces hasta llegan a confundiar al receptor. Por ello hay que recordar que, por muy tedioso que lo consideremos, al final veremos la recompensa de su correcta utilización: proyectos completos que cumplan la función primordial, que al final será la correcta comunicación gráfica con el receptor.



## GLOSARIO

**Body art.** Expresión artística que utiliza al cuerpo humano como soporte para el desarrollo de las obras. Un ejemplo es el popular *body paint*.

**Cute.** En inglés significa “lindo”. Término utilizado para describir algo que nos parece bonito o dulce.

**Dummy.** Término en diseño para designar aquel objeto que se parece lo más posible al producto final. Es utilizado como muestra para apreciar como quedará el trabajo final en su más cercana aproximación.

**Emo.** Abreviación de “emocional”. Autodenominación de la cultura urbana de adolescentes con ciertas características: peinados que cubren la cara, tendencia depresiva y gusto por los colores brillantes combinados con el negro, además, amantes de la música punk rock, que manifiestan utilizar estos elementos como forma de expresión a la tristeza de la vida.

**Femme fatal.** Expresión francesa que significa “mujer mortífera”. Traducido al español, una mujer fatal, la mayoría de las veces una villana, utiliza sus atributos sexuales para manejar a los demás. También actúa sin escrúpulos para conseguir lo que quiere y es descrita como insaciable.

**Footing.** Ejercicio que consta de correr lentamente o trotar con calma.

**Fugu.** También conocido como *takifugu*, es el pez globo que, si bien se puede encontrar en todo el mundo, sólo puede ser preparado por chefs con licencia para hacerlo, ya que algunos de sus órganos internos contienen un alto índice de veneno.

**Geisha.** Artista tradicional japonesa, que vestía de *kimono* y tenía un modo de arreglo muy particular. Las *geishas* se dedicaban a entretener con diferentes actividades como la música, baile o narración. Hoy en día aún existen pero son escasas.

**Girly.** Del inglés *girl*: niña. Se utiliza la “y” al final de la palabra para matizar el significado de las cosas exclusivas de niñas y que obedecen a ciertos estereotipos tales como el color rosa y las muñecas.

**Glitter.** En inglés significa “brillo”. Palabra utilizada para designar aquellas cosas con cierto brillo, incluyendo los que parecen estrellas y polvos mágicos.

**Hamachi.** Palabra japonesa para referirse a una especie de atún de cola amarilla.

**Hentai.** Género del manga dirigido a adultos cuyas historias son de carácter erótico y sexual, aunque dentro de la historia se cuenta con un argumento que se desarrolla a lo largo de la misma.

**In absentia.** Del latín *in: en, absentia: ausencia*. Término manejado por Saussure para describir a los paradigmas, ya que la asociación de sintagmas hace que éstos se ausenten para formar un todo.

**In praesentia.** Del latín *in: en, praesentia: presencia*. Saussure maneja éste término para describir la manera en que actúan los sintagmas y la forma en que se apoyan unos con otros para crear un paradigma.

**Inner scouts.** En inglés significa literalmente “exploradoras internas”. En *Sailor Moon*, término utilizado para hacer referencia a las guerreras internas de acuerdo a la posición del planeta regente de cada una de ellas dentro del Sistema Solar: *Sailor Moon*, *Sailor Mercury*, *Sailor Mars*, *Sailor Jupiter* y *Sailor Venus* pertenecen a esta clasificación.

**Kanji.** Especie de amuleto utilizado para exorcisar a los malos espíritus. En realidad el término *kanji* es el de la escritura utilizada en el mismo, que procede de caracteres chinos.

**Kimono.** Del término japonés *ki* de *kiru*: llevar; *mono*: cosa. Especie de vestido utilizado por las *geishas* y, en general, típico de la cultura japonesa. Su colocación requiere de ciertos dobleces y ataduras ya establecidas y se debe poner con mucho cuidado ya que habla de la persona que lo porta. Son utilizados tanto por mujeres como por hombres y niños, especialmente en grandes eventos.

**Kodansha.** Una de las más importantes editoriales japonesas con sede en Tokio, publica tanto obras literarias como manga.

**Land art.** Tendencia del arte contemporáneo que utiliza medios naturales para su forma de expresión como campos de cultivo, lagos o arena de mar. Una de sus obras más importantes es el *Spiral Jetty*, obra del escultor estadounidense Robert Smithson.

**Liveaction.** Del inglés *live*: vivo, *action*: acción. Término utilizado para determinar las series de superhéroes con protagonistas de carne y hueso y efectos especiales para la televisión. Dirigidos especialmente a niños. Suelen tener mucha acción en sus episodios y sus efectos especiales no son muy buenos. Ejemplo de este tipo de series lo tenemos con los *Power Rangers*.

**Magical girls.** En inglés significa “chicas mágicas” y es utilizada para denominar a las chicas protagonistas de un manga, sobre todo del tipo *shojo*, en cuya historia va incluida la fantasía y los poderes mágicos.

**Manga.** Término para describir los cómics o historietas japonesas. El manga se vende en forma de *tankoubon* que no son nada más que los tomos de las historietas. Se leen de atrás para adelante y casi todas sus páginas vienen en blanco y negro con tramas en los dibujos.

**Mangaka.** De *manga*: historieta, *cómic*; y el sufijo *-ka*: creador de. Palabra japonesa utilizada para aludir a los dibujantes o autores de manga.

**Nakayoshi.** Revista japonesa especializada en manga *shojo*, editada por *Kodansha*. Además de *Bishojo Senshi Sailor Moon*, ha publicado otros mangas *shojo* populares como es el caso de *Magic Knight Rayearth* y *Card Captor Sakura*.

**Net art.** Una de las nuevas formas de arte interactivo, cuyo soporte es el medio digital. Emplea medios estéticos aplicados al diseño web.

**Outer scouts.** Significa “exploradoras externas”. En *Sailor Moon*, término utilizado para hacer referencia a las guerreras externas de acuerdo a la posición del planeta regente de cada una de ellas dentro del Sistema Solar: *Sailor Saturn*, *Sailor Uranus*, *Sailor Neptune* y *Sailor Pluto* pertenecen a esta clasificación.

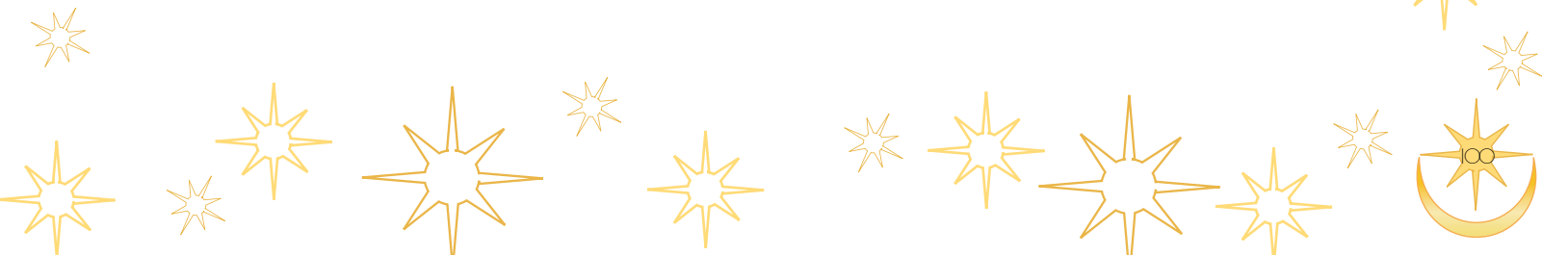
**OVA.** Abreviación del término “Original Video Animation”. Se trata de capítulos especiales alargados de determinada serie animada japonesa con duración de una hora, elaborados especialmente para su venta en formato de video.

**Punctum.** Palabra derivada del latín que significa punto. María Acaso lo utiliza para hacer referencia a la parte del texto visual que más nos llama la atención dentro del mismo. El *punctum* puede tener *puncta secundarios* que lo apoyen visualmente, así como un *contrapunctum*.

**Reality shows.** Aquellos programas de televisión que muestran a un grupo de individuos en diferentes tipos de circunstancias “reales” que son grabados las 24 horas al día. Ejemplos: *Big Brother*, *The Real World*.

**Run-Run.** Revista japonesa dedicada al manga *shojo* perteneciente a la Editorial *Kodansha*.

**Sailor Scout.** Del inglés *sailor*: marinero, *scout*: explorador. Término utilizado para aludir a cada una de las guerreras en *Sailor Moon*.





**Sempai o senpai.** Término japonés utilizado para referirse a cualquier compañero de estudios u otra actividad que sea de un mayor grado que el nuestro.

**Setas shiitake.** Una especie de hongos procedentes de Japón y China que se obtienen de los árboles frondosos. Además de prepararse como alimento, tienen propiedades medicinales.

**Shojo o shoujo.** Género del manga dirigido a niñas y adolescentes de entre 12 y 15 años aproximadamente cuya base en sus historias se centra en el amor y aventuras de colegialas, en algunas otras se mezclan elementos como la magia para darle un plus a las mismas. A las protagonistas se les llaman *magical girls*. Su contraparte es el *shonen* (historias dirigidas a niños dentro del mismo rango de edad que el *shojo*). Si bien los géneros tienen un público específico, es probable que tengan un alcance más allá de este, pudiendo ser del gusto tanto de niños como de adultos.

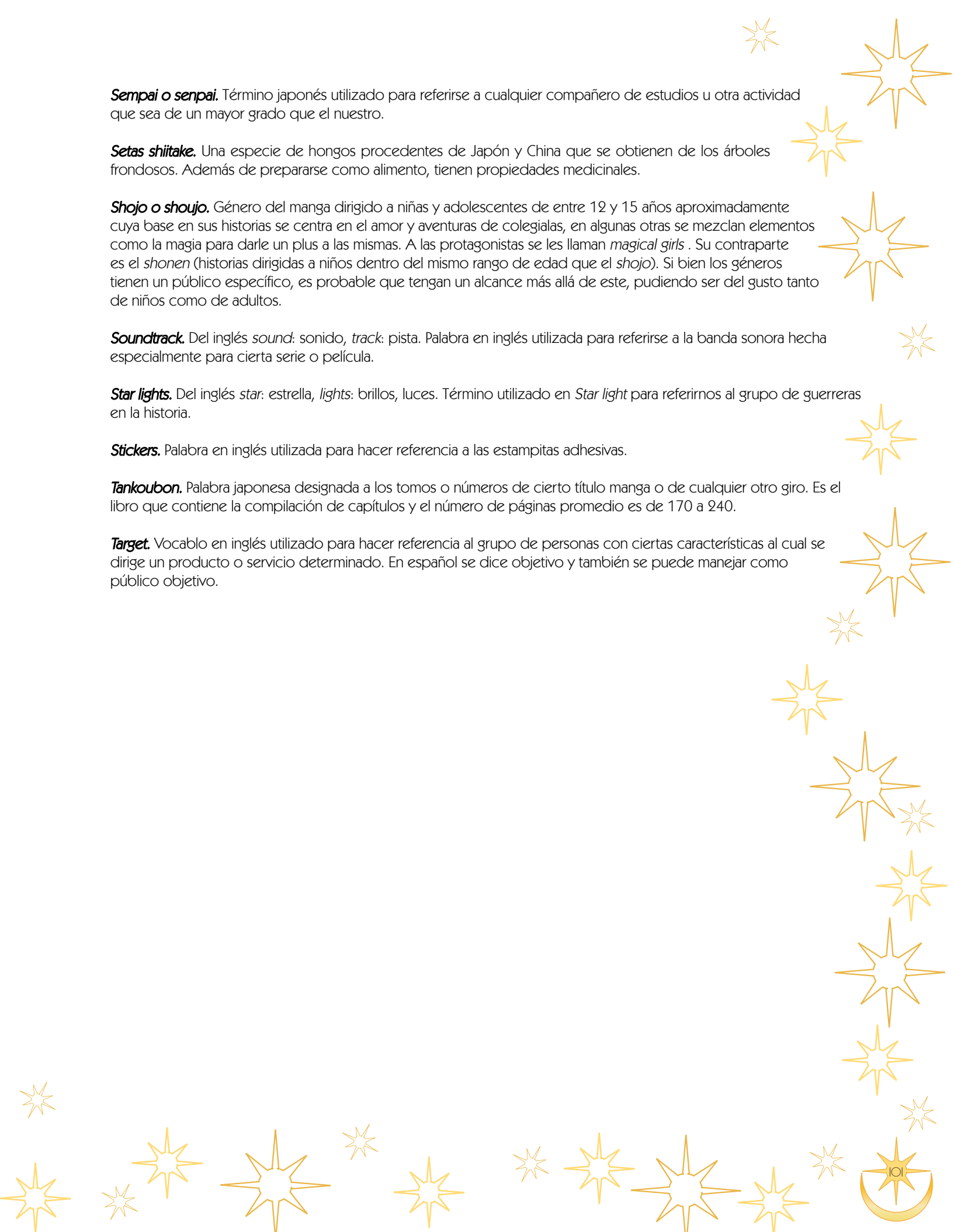
**Soundtrack.** Del inglés *sound*: sonido, *track*: pista. Palabra en inglés utilizada para referirse a la banda sonora hecha especialmente para cierta serie o película.

**Star lights.** Del inglés *star*: estrella, *lights*: brillos, luces. Término utilizado en *Star light* para referirnos al grupo de guerreras en la historia.

**Stickers.** Palabra en inglés utilizada para hacer referencia a las estampitas adhesivas.

**Tankoubon.** Palabra japonesa designada a los tomos o números de cierto título manga o de cualquier otro giro. Es el libro que contiene la compilación de capítulos y el número de páginas promedio es de 170 a 240.

**Target.** Vocablo en inglés utilizado para hacer referencia al grupo de personas con ciertas características al cual se dirige un producto o servicio determinado. En español se dice objetivo y también se puede manejar como público objetivo.



## ANEXO 1

### LAS OBRAS DE NAOKO TAKEUCHI

#### **Chocolate Christmas**

Diciembre, 1988

Esta es una compilación de dos historias cortas. La primera, llamada *Chocolate Christmas* (Chocolate de Navidad) que cuenta la historia de Ryoko Handa, una chica que estudia la secundaria y tiene que pasar el día de Nochebuena sola, ya que sus padres no pueden acompañarla por razones de trabajo. Ese día, Ryoko se la pasa escuchando un programa de radio, en donde el locutor, llamado Choco, comenta que ese día se debe pasar con la persona que uno ama. Ryoko se enamora de Choco, ya que de alguna u otra forma se puede decir que se identifica con él, ya que ambos están solos en Navidad. Así, después de un año, Ryoko consigue trabajo en la estación donde trabaja Choco y claro, ella tiene la esperanza de conocerlo, esto a la par que ayuda a que un chico, llamado Kehiki Ohara, se fije en su mejor amiga: Makiko, a pesar de que a Ryoko no le cae del todo bien, puesto que Kehiki se la pasa criticando a Choco y a su programa, haciéndole burla a Ryoko por estar enamorada del locutor. Pero esto termina pronto, ya que un día que por fin Ryoko cumple su sueño al poder trabajar con Choco, descubre que es el mismo Kehiki, el cual ocultaba su identidad para poder estudiar, además, él ya sabe que Ryoko está enamorada de él, por lo cual ambos se sinceran y confiesan todo, quedándose juntos para pasar la Nochebuena en compañía.

La segunda historia lleva por título *Wink Rain* (Parpadeo en la lluvia) y es la historia de tres amigos: Marina, Hajime y Aikawa, estudiantes de preparatoria que se conocen desde la secundaria y se siguen viendo. Hajime y Aikawa son novios, lo que dificulta el camino a Marina a quien le gusta Hajime, pero después, en un día lluvioso, conoce a un chico llamado Yoshiyuki, el cual no le desagrada del todo y hace que entre en confusión con sus sentimientos. Un día, Hajime y Aikawa invitan a Marina a pasar unos días en la playa, pero ella, al no querer hacer "mal tercio", les pone de excusa que no  
s a b e



nadar, salida muy poco efectiva, ya que aún así se la llevan diciéndole que le enseñarán. Ya estando ahí, Aikawa descubre los sentimientos de Marina hacia Hajime y discute con ella, esto complica aún más la situación de Marina, puesto que también se enoja con Yoshiyuki. Ya estando las cosas más relajadas, Marina y Aikawa se reconcilian, ya que Hajime ha hablado con la primera y ésta, fiel a su amistad, decide renunciar a su amor por Hajime, por el bien de los tres. Pasado un tiempo Marina se encuentra con Yoshiyuki en un día lluvioso y él le pide perdón por cómo se comportó, haciendo que Marina se emocione mucho por ello.

#### **Maria**

Octubre, 1990

Cuenta la historia de Maria Fuyumi una estudiante que perdió a su padre y tiene a su madre en el hospital muy enferma. Ella estudia en un colegio privado llamado *Green Garden*, y sus estudios los paga un hombre que se hace llamar Patilargo, al cual Maria no conoce, ya que él sólo le envía cartas muy bonitas y le pide que se las conteste y si quiere, en un futuro puede casarse con él. Maria recuerda que hace tiempo conoció a un doctor, amigo de su madre, el cual tenía un hijo que se enamoró de ella e incluso, le prometió que cuando fueran mayores se casaría con ella. Pero este recuerdo es ya muy vago y casi se borra de la mente de Maria.

Maria conoce a un chico en su escuela llamado Kazuma, él es muy callado y reservado y estudia gracias a la beca que tiene, del cual se enamora y hace que entre en una encrucijada, ya que esto daña sus futuros planes con su benefactor, además, la herma-



na gemela de su compañera de habitación también está enamorada de Kazuma. Maria tiene que tomar una decisión, así, hace una cita con Patilargo para renunciar a todo lo que le otorga, puesto que ella está completamente enamorada de Kazuma y no podrá casarse con él. La sorpresa llega cuando Maria descubre que Patilargo es nada más y nada menos que Kazuma, hijo del doctor amigo de su mamá, que tiene beca en la escuela para que su padre pueda financiar los gastos de Maria y que, como buen caballero, no olvida la promesa que algún día le hizo.

### **The Cherry Project** Mayo 1991-Abril 1992

A estas alturas, Naoko ya se aventura a publicar una historia larga, recopilada en tres tomos, tal como lo es *The Cherry Project* (El proyecto Cherry). En esta obra, nos relata la historia de Chieri Asuka, mejor conocida como "Cherry", cuya madre murió cuando ella tenía seis años y su padre es un ex campeón de patinaje artístico en Japón. El día de su cumpleaños, su papá la lleva a una pista de patinaje, lugar donde conoce a Masanori Tsuzuki quien es nada más y nada menos que un campeón de patinaje junior que intentaba encontrar junto a sus dos amigos, Koichi Akiyama e Hiroshi Fujiwara, a una compañera de patinaje, resultando Cherry ser la elegida para entrenar bajo el código de Cherry Project.

Así, los tres entrenadores de Cherry se inscriben en su escuela y la instruyen para que pueda mejorar su manera de patinar. Pero no todo es color de rosa, ya que Cherry cuenta con muchas trabas para poder lograr su cometido final, y es que la pista de patinaje está llena de envidias, siendo una de ellas la que viene de parte de Princess Canty, una patinadora con una larga historia profesional que quería ser la pareja de Masanori, pero al ser rechazada por éste y conocer a Cherry se llena de rencor hacia ella, además que está enamorada de Masanori. Esto, más las envidias de las compañeras de entrenamiento de Cherry, que se la pasan haciéndole maldades y tratando de lesionarla para que fracase en la pista, harán que la protagonista se desilusione más de una vez.

Pero gracias al apoyo de Wataru Kikuchi, el campeón actual de patinaje artístico junior, encontrará la fuerza para salir adelante. Al final, Cherry se recupera de una última lesión y también recupera el ánimo de patinar gracias a que Wataru le aconseja que se apoye en la danza clásica para



mejorar sus movimientos. Así, llega el esperado día en donde Cherry tiene que demostrar que es una verdadera patinadora, resultando todo en un buen final, donde el padre de Masanori lo deja continuar con su carrera y confesándose ambos patinadores sus sentimientos del uno por el otro en medio de la pista de patinaje. En el último volumen de *Cherry Project* Naoko incluye dos historias cortas, una llamada *Dream park matete* (Esperame en el parque de los sueños) que se trata de un precedente a *The Cherry Project* en donde Masanori conoce a una chica llamada Fuyuna Sakurada en un parque mientras practica *footing*. La chica estudia ballet y su sueño es representar "El lago de los cisnes" en Nueva York. Masanori la lleva a

la pista de patinaje y al ver que lo hace muy bien, decide proponerle que sea su pareja de patinaje, pero Fuyuna no acepta, ya que está dispuesta a luchar para conseguir su sueño.

Pero las cosas marchan mal, puesto que Fuyuna ha sido reprendida en muchas ocasiones porque su maestra dice que no pone empeño en sus clases y pierde la concentración, gracias a que llega tarde a sus ensayos por estar con Masanori, cosa que le ocurre a él también.

Así pasa el tiempo y el entrenador de Masanori le recomienda que busque una compañera de patinaje, la primera persona que le viene a la mente a Masanori es Fuyuna, pero no sabe en dónde encontrarla, en eso pasa por un teatro, que es precisamente donde Fuyuna actúa. Él entra a verla actuar ya que esa representación es en donde elegirán al elenco que se irá a Nueva York. Al final de la obra Masanori felicita Fuyuna y le entrega un ramo de flores, ya que lo ha hecho muy bien y por fin cumplirá su sueño. Masanori va a despedirla al aeropuerto y ambos se dicen adiós. Él abandona el aeropuerto un poco triste por la partida de Fuyuna y en su camino se cruza con una chica, pero ninguno hace mucho caso el uno del otro, claro, puesto que esta chica es Cherry, a quien conocerá próximamente.







La segunda historia, titulada *Sonogo no Maria* (Maria después) es la continuación de *Maria* en donde se relata lo que pasó después del matrimonio de éste personaje. Aquí, el profesor Maie y Yuni van a visitar a la pareja, sabiendo que han tenido un hijo y llevándose una gran sorpresa al darse cuenta que no han tenido uno sino cinco.

**Code Name Wa Sailor V**  
1991

Este manga, publicado en la revista *Run-Run* de la editorial *Kodansha*, es la base sobre la cual se comenzó a construir *Sailor Moon*. *Code Name Wa Sailor V* (El nombre clave es Sailor V) es la historia de Minako Aino, estudiante de 14 años que un día conoce a Artemis, un gato blanco que habla y le encomienda la tarea de convertirse en una guerrera que tiene que proteger a la tierra de unos demonios, llamados *Dark Agency*, quienes desean esclavizar todo el mundo robándoles la energía. Esta historia se publicó en tres tomos y tuvo mucha popularidad, tanta, que impulsó a la autora a formular otra historia parecida en donde, incluyó a Sailor V y a Artemis en la trama, que sabemos se trata de *Sailor Moon*.

**Miss Rain**  
Junio 1993

Siguiendo con los lineamientos de Naoko sobre historias cortas, esta vez publica cinco. La primera llamada *Miss Rain* (Señorita lluvia), en donde Rena Kuramitsu es llamada así gracias a que a donde vaya, siempre llueve. Ella es hija de un político muy importante y un día asiste a un baile, en donde conoce a Kei Furukawa. Por desgracia tiene que salir corriendo de ese baile y, como en la Cenicienta, olvida sus zapatos en él. Kei se ha enamorado de ella, y decide buscarla, para lo cual forma un club en su secundaria, llamado *Crazy Club*. Rena se presenta al club y ahí recupera sus zapatos, además, comienza a llevarse muy bien con Kei y sus amigos, puesto que son muy diferentes a las personas que ella ha conocido. En la escuela, hay una tradición que dice que en un baile tienes que danzar el vals con la persona que amas. Kei se muere de ganas por bailar con Rena, pero no está seguro si ella siente lo mismo. Así, un día lluvioso la espera a la salida de la escuela y le confiesa sus sentimientos, pidiéndole que baile con él y diciéndole, además, que no le desagrada la lluvia.

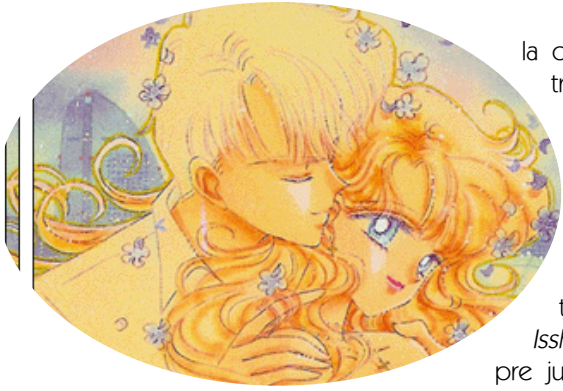
La segunda historia se titula *Boku no Peirce Girl* (Mi chica de los aretes) y cuenta la historia de dos hermanos gemelos, se

puede decir que son cuates: Yumi, la chica y Yuki, el chico. Yuki juega béisbol y un día a su hermana se le ocurre suplantarle en un partido, cosa que hace muy bien, logrando hacerse pasar por su hermano, nadie se da cuenta de esto excepto Kageura, el *pitcher* rival. Así, Kageura está decidido a descubrir de quién se trataba en realidad y reta a Yuki a un juego de béisbol, el cual le logra ganar. Yuki se encuentra celoso porque su hermana comienza a distanciarse mucho de él y solían ser muy unidos, pero las cosas han cambiado y al final, se reconcilia con su hermana puesto que comprende que Yumi y Kageura se han enamorado.

La tercera historia *July Marmalade Birthday* (Mermelada de cumpleaños en Julio) trata sobre Mina Moriyama, una adolescente que acaba de cumplir 16 años. El día de su cumpleaños, Mina recibió un bote de mermelada de parte de una persona anónima. Ella está enamorada de Amari, el chico más popular de la escuela. A pesar que parece no demostrarlo, Amari también la quiere, y llega el día en que, al defenderla de unos muchachos que la estaban molestando, por fin muestra sus verdaderos sentimientos, confesándole, a su vez, que él fue quien le envió el bote de mermelada el día de su cumpleaños que, además, contenía una pulsera igual a la que ella le regaló el año pasado.

*Maigo No Swing* (Swing de una chica perdida), cuarta historia del tomo, nos relata cómo Mima Watami prepara sus exámenes, pero se preocupa ya que no entiende muy bien la Física, por lo que le pide ayuda a un chico llamado Maejima, universitario estudiante de la materia. Mima se encariña con Maejima, llegando a tener sentimientos de amor hacia él, pero está un poco dudosa ya que piensa que a su hermana mayor, Sawako, le gusta y viceversa, sobre todo porque tiene muchas cualidades y además, es muy bonita. Una tarde que los encuentra juntos se escapa de su casa, Maejima sale a buscarla y





la calma al encontrarla, ya que a la única que él quiere es a ella.

La quinta y última historia titulada *Itsumo Issho, Ne?* (Siempre juntos ¿verdad?)

nos cuenta sobre Yumiko, una chica que tiene un perro llamado Anirin el cual es un regalo que hace mucho tiempo le dio un amigo llamado Toshi. Éste regresa después de tanto tiempo de desaparecer, pero no recuerda que fue él quien le regalo el perro a Yumiko. Ella le quiere hacer un regalo a Toshi: un lazo para que le dé suerte en los exámenes, pero Anirin se pierde y regresa mal herido. Entonces, Yumiko deja el lazo en la escuela y éste es el que hace que Toshi recuerde que fue él quien le regalo al perro a Yumiko. Poco después Toshi se entera que Anirin ha muerto, por lo cual le regala a Yumiko otro perro parecido a él con el lazo que olvidó en la escuela amarrado al cuello del cachorro.

### **Prisma Time**

Enero 1995-Julio 1997

Sin dejar a un lado el formato de historia corta, Naoko nos presenta ocho de sus obras en una recopilación bastante rica, en dos tomos de cuatro historias cada uno.

En el primer volumen, la primera historia es *Tamaki Peppermint* (Menta de Tamaki), Tamaki Miura es una estudiante que siempre trae consigo la foto del chico del que está enamorada llamado Shiro. Pero un día uno de sus compañeros de clase, Tetsuro, ve la foto y se burla de ella. Tiempo después, Shiro acompaña a su casa a Tamaki e intenta besarla, pero ella, al negarse, se da cuenta que ha empezado a sentir algo más por Tetsuro, además después se da cuenta que éste carga una foto suya a lo cual comienzan a salir.

La segunda historia titulada *Saura Sunset* (Ocaso de Saura) nos cuenta la historia de un grupo de amigos que desean rodar una película, para ello, eligen a Saura como la protagonista de la misma. Uno de los chicos, Hiroshima, comienza a darse cuenta que le gusta Saura, pero no hemos mencionado que éste ya tiene una novia, lo cual será el meollo de la historia.

La tercera historia, *Mitsuki Moonglow* (brillo lunar de Mitsuki), la protagonista Mitsuki desea conseguir una foto del chico que le gusta, Hiroki. Pero él es muy difícil de convencer y su personalidad es muy rebelde, así que mientras Mitsuki se encarga de cumplir su cometido, se dará cuenta de la verdadera personalidad del joven.

La historia que cierra el primer tomo de *Prisma Time* es *Gomen Ne, Wednesday* (Volveré el miércoles) y en ella relata los problemas en los que se meterá Mukaiyama gracias a su timidez mientras consigue el regalo de cumpleaños para el chico que le gusta: un lápiz muy especial.

En el segundo volumen de *Prisma Time*, la primera historia se titula *Rain Kiss* (Beso en la lluvia), en ella, Shigure es la chica más popular de la escuela por ser muy bella, un día, mientras estaba en la biblioteca, conoce a Rui, un chico nuevo que se compromete a ayudarla en sus materias, a pesar de que él no ha podido graduarse. Shigure estaba enamorada de un profesor de la escuela, pero esto puede cambiar, gracias a que Rui la encuentra un día y la besa.

En la segunda historia *Yumemiru rainy button* (Soñar con el botón de la lluvia) Secretna Kanaomoi se enamora de un chico que ya tiene novia, pero todo parece indicar que él está dispuesto a dejarla por su vieja amiga.

La tercera historia es una segunda publicación de la obra debut de Naoko *Love Call* (Llamada de amor) para deleite de todos sus fans.

La última historia corta de este volumen es *Yume ja nai no wa* (No es un sueño) historia que dibujó a los 18 años, por ello podríamos decir que se trata de su primer manga oficial, en donde se relata la historia de una chica enamorada y de cómo logra pasar sus más altos deseos de amor en la más pura y romántica realidad.

### **PQ Angels**

Oct 1997-1998

Después de las experiencias pasadas con sus relatos cortos y la exitosa *Sailor Moon*, Naoko se aventura a escribir un cuento más o menos largo. Y digo esto porque aquí se intentó que fuese una historia al nivel de *Sailor Moon*, pero sólo





se compilaron unos cuantos capítulos en la revista *Nakayoshi*.

*PQ Angels* seguía la línea de *Sailor Moon* en cuanto a ser una historia con heroínas y de aventuras. En ella, Peanut y Kyuri son dos extraterrestres que viajan a la Tierra en 1999 para cumplir una misión especial. Su forma normal es la de cucarachas y necesitan posarse en los labios de un ser humano para poder transformarse en aparentes chicas normales. Para su mala suerte, los hermanos Oujii y Ouga Hagemashi son, la mayoría de las veces, los elegidos para esta tarea.

Peanut y Kyuri deben seguir tres reglas para permanecer en la Tierra: no dañar a los seres humanos, protegerse y proteger al compañero y, la más importante, no enamorarse de un ser humano. Esto les traerá complicaciones a las protagonistas, ya que a Peanut parece no desagradarle del todo Oujii, además, los enemigos, que también han viajado a la tierra, han comenzado su búsqueda.

### ***Toki Meca***

Septiembre 2001

Esta historia marca el regreso de Naoko Takeuchi al mundo del manga después de darse un largo receso debido a su matrimonio y la llegada de su primer hijo. *Toki Meca* aparece en *Nakayoshi* y narra la historia de Ikase Hoshiko, una estudiante demasiado inteligente, quien al no tener ninguna especie de amigos ni vida social, decide crear un prototipo de camarada, así nace la máquina Hayanori Meca, la cual le traerá muchos problemas, ya que Meca quiere comportarse como una verdadera amiga de Hoshiko, acompañándola a la escuela y trayéndole un sinfín de aventuras al enterarse que ella está enamorada de un compañero de clase llamado Takeda Tsubasa. Esta historia se



editó como una historia corta en *Nakayoshi*, de hecho al final la autora se pone en las manos de los fans preguntándoles si desean que la historia continúe, aún así, sin esperar respuesta, Naoko comenzó a escribir *Love Witch*, su más reciente obra. De cualquier forma, esta historia también fue editada para su versión en televisión, estrenándose en Enero del 2005.

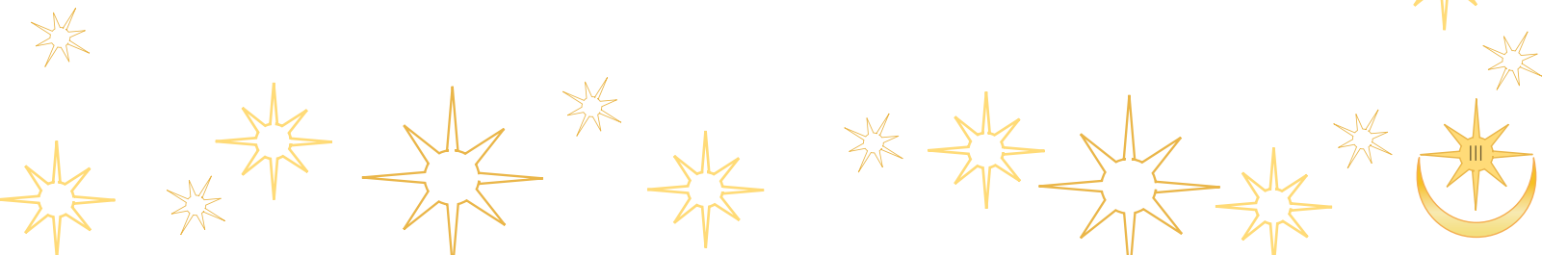
### ***Love Witch***

2002

El último y más reciente manga de Naoko Takeuchi relata la historia de Ai Anju, cuya familia está llena de brujas, por lo tanto, ella resulta ser una de ellas pero aún no lo sabe.

Ai tiene un hermano gemelo llamado Yuu, quien padece una enfermedad en el corazón, y dos hermanas más: Hoshi y Hana. La madre de Ai murió cuando ella nació, además, no tienen papá ni abuelo, ya que ambos hace mucho murieron. Un día antes de su cumpleaños, la abuela de Ai muere, entonces, Hoshi, su hermana mayor, le cuenta el secreto de la familia, el cual consiste en que todos sus miembros tienen una secuencia genética en su ADN, conocida como la "secuencia de las brujas", esto hace posible que las mujeres Anju se conviertan en una de ellas. Sus poderes son habilitados gracias a un perfume especial que ha sido una herencia familiar por años y si se sigue el ritual paso a paso la chica puede transformarse en una bruja. Ahora, si la chica decide vivir su vida normal sin tener poderes especiales, también lo puede hacer, entonces se convertiría en una "bruja dormida" ya que no utilizará sus poderes mágicos.

Pero no todo es tan fácil. Para completar el ritual, Ai debe cumplir una condición: tiene que intercambiar lo que considere su más grande tesoro por sus poderes mágicos y he aquí el problema, puesto que el más grande tesoro para Ai es su hermano gemelo.





## ANEXO 2

### BISHOJO SENSHI SAILOR MOON

La historia de *Bishojo Senshi Sailor Moon* se desarrolla en cinco partes:

- *Bishojo Senshi Sailor Moon*
- *Bishojo Senshi Sailor Moon R* (de Reencarnación, Romance y Revenge: venganza en inglés)
- *Bishojo Senshi Sailor Moon S* (de Super)
- *Bishojo Senshi Sailor Moon SuperS* (de Super Super)
- *Bishojo Senshi Sailor Moon Sailor Stars*

#### ***Bishojo Senshi Sailor Moon***

La primera temporada nos cuenta el principio de la leyenda de Sailor Moon. Narra las aventuras de Usagi Tsukino, una jovencita de 14 años estudiante de la secundaria, cuyas principales ocupaciones, más que los estudios, consisten en la comida, los videojuegos y los chicos guapos. Usagi no es una brillante estudiante ni mucho menos, pero vive la vida de cualquier adolescente normal. Un día, mientras se dirige a la escuela, se encuentra a una gatita negra que tiene una marca de luna en la frente y le quita un parche que le habían colocado.

Más tarde, después que Usagi se entera que ha reprobado el último examen de matemáticas y es castigada tanto por su maestra como por su madre, se queda dormida en su cuarto cansada de tanto lloriquear. Ahí, aparece la gatita que vió en la mañana, la cual, ante la mirada atónita de Usagi al ver que puede hablar, le explica que ella es una *Sailor Scout* y que ha sido traída de nuevo a la Tierra para cumplir una importante misión: encontrar a su princesa y proteger al mundo de las fuerzas del mal: el Reino Oscuro, gobernado por la Reina Beryl y sus cuatro comandantes: Jedite, Nephrite, Zoicite y Kunzite. Luna le regala a Usagi un broche de transformación, el cual se activa en el momento que la protagonista menciona las palabras "Por el poder del prisma lunar" y así se convierte en Sailor Moon. Ese día, Usagi encara su primera misión al salvar a su amiga Naru de una maligna gracias a su arma la "tiara lunar" y también con ayuda de Tuxedo Kamen, un hombre enmascarado que viste traje negro, capa y sombrero y que además utiliza una rosa roja como arma, éste ya se había dejado ver por los alrededores de la ciudad pero la gente desconocía si se trataba de un héroe o un villano. La batalla es ganada exitosamente por Sailor Moon, sin saber que la ha observado Jedite, el cuarto general del Reino Oscuro.

A partir de ese momento, Usagi se da a la tarea de enfrentar a sus enemigos, que quieren robar la energía de los seres humanos para apoderarse de la Tierra, con ayuda de Luna se encarga de encontrar a las otras guerreras, resultando ser,

la segunda *Sailor Scout*, Ami Mizuno, una compañera de escuela de Usagi que es de las más brillantes, y cómo no, si estudia con mucho esfuerzo para realizar su máximo sueño que es el de convertirse en una exitosa médico como su mamá.

Luna hace que se conozcan y se las arregla para que una máquina de juegos les regale unas plumas mágicas a ambas. Jedite está robando la energía de los estudiantes del "Curso Cristal" al cual asiste Ami, Usagi descubre que esto lo hace a través de unos discos. Así va en ayuda de Ami, pero ella se encuentra acorralada ya que la atacan por resistirse a la agresión de las malignas. Luna le pide a Ami que se transforme en Sailor Mercury con la ayuda de la pluma que le regaló, entonces, con el poder sobre la niebla y el agua ayuda a Sailor Moon a derrotar a las malignas.

A diferencia de Sailor Moon, las demás *Sailor Scouts* se transforman gracias a una pluma que sólo Luna puede darles ya que reconoce a las elegidas porque llevan la marca de su planeta regente en la frente.

Después, Luna le pide a Ami y a Usagi que encuentren el Cristal de Plata, para poder localizar a su princesa y les entrega unos relojes de la máquina de juegos, que en realidad son unos comunicadores.

La tercera *Sailor Scout* es localizada en el Templo Hikawa, un día que Jedite intenta robar la energía de las muchachas enamoradas que van por talismanes de amor ahí, secuestrando el camión en donde regresan a su casa y llevándolo a una dimensión desconocida. Luna le informa esto a Usagi y Ami, y así ambas deciden ir a investigar los hechos, pero cuando se dirige hacia allá, Usagi se encuentra a Mamoru Chiba, un joven universitario que siempre se está burlando de ella por obtener bajas calificaciones y lloriquear todo el tiempo. Sin embargo, en este encuentro Usagi se da cuenta del enorme parecido que tiene este joven con Tuxedo Kamen y éste, a su vez, cree ver la imagen de Sailor Moon en Usagi, pero ninguno de los dos menciona nada al respecto.

La joven sacerdotisa del templo: Rei Hino, una muchacha muy educada y bonita, comienza a levantar sospechas de tener algo que ver con las desapariciones, ya que ella viaja en los camiones que supuestamente se están esfumando. Al leer sus talismanes, Rei presiente el peligro que acecha a Usagi y sube al camión en donde queda atrapada. Usagi y Ami deciden subir al

camión para investigar a dónde se va, pero Ami llega tarde y no alcanza a Usagi, que logra colarse en el camión. Posteriormente, Luna logra pasar a la otra dimensión gracias a que Tuxedo Kamen la recoge y la lleva con él. Ami logra comunicarse con Usagi y se teletransporta a la otra dimensión para ayudarla. Rei se encuentra a Usagi y Luna, y esta última se da cuenta que Rei tiene el símbolo de Marte en su frente, por lo cual le da la pluma y Rei se transforma en Sailor Mars, que con su fuego logra derrotar a Jedite.

Nephrite, el tercer comandante del Reino de la Oscuridad se da a la tarea de buscar el Cristal de Plata, esto lo hace en una recepción en donde la Princesa del Reino del Cristal D presentará la joya de la familia en Japón. Usagi se enfada porque tiene muchas ganas de asistir a esa fiesta y además, su papá es periodista y tiene una invitación para cubrir esa nota. Aún así se las arregla y con ayuda de su pluma mágica se transforma en una bella princesa, logrando asistir al baile de máscaras, acompañada claro de Ami y Rei. En el baile, Usagi pierde un pañuelo que le devuelve nada más y nada menos que Tuxedo Kamen, quien también ha asistido a la fiesta. Lo que no saben es que Tuxedo Kamen es en realidad Mamoru Chiba, el mismo estudiante universitario que se le pasa molestando a Usagi por sus bajas calificaciones y por llorar tanto. En sueños se le aparece una mujer que le habla y le suplica que encuentre el Cristal de Plata, por ello el interés en la preciada joya.

Las fuerzas del mal se apoderan de la Princesa D para que les entregue el supuesto Cristal de Plata, pero después se dan cuenta de que se trataba solamente de una estatua de ella misma hecha en Plata, reliquia de su familia, por lo tanto, no tenía nada que ver con la joya buscada por las *Sailor Scouts*. En esta batalla Sailor Moon obtiene una tiara más poderosa y en el capítulo se hace énfasis en el romance que hay entre ésta y Tuxedo Kamen, ya que concluye en el primer beso entre ambos y comienza una confusión, ya que Luna le pregunta a Tuxedo Kamen si es aliado o enemigo, a lo cual él le responde que si están buscando lo mismo, podrían ser enemigos.

Después de esa noche, Usagi ha tenido extraños sueños que olvida al despertar. Por estar pensando en eso y en Tuxedo Kamen, un automóvil casi la atropella, pero una chica la salva. Cuando Usagi llega a la escuela, se entera por medio de su amigo Gurio que esa misma chica, llamada Makoto Kino, ha sido transferida de su antigua escuela por ser una muchacha muy peleonera. Mientras tanto, Nephrite continúa robando la energía de los seres humanos, esta vez lo hace por medio de aparadores de tiendas. Mientras Makoto pasa por un escaparate de novias, es víctima del ataque del tercer general, pero afortunadamente, Sailor Moon llega a la escena de la acción gracias a que Tuxedo Kamen le ha avisado que la chica corre peligro. En la batalla contra las malignas se dan cuenta que Makoto es nada más y nada menos que la cuarta *Sailor Scout*: Sailor Jupi-

ter, que tiene el poder del trueno y con él termina con Nephrite. Además, las chicas descubren que Makoto en realidad es una persona muy sensible, ya que la verdadera razón por la cual fue transferida es porque un muchacho le rompió el corazón y ella no pudo soportarlo. Al final de este capítulo, Luna le entrega a Usagi el Cetro Lunar, nombrándola así, líder de las *Sailor Scouts*.

En esta etapa de la historia, entra a la batalla el segundo comandante: Zoicite, mientras que los sueños de Mamoru, al igual que los de Usagi, acerca de la mujer que le suplica encuentre el Cristal de Plata cada vez son más frecuentes. A causa de esto, Tuxedo Kamen da una conferencia de prensa en donde anuncia la búsqueda del Cristal de Plata, lo cual hace que los humanos se enteren de la existencia de la joya. Así, aprovechando este hecho, las fuerzas del mal logran colarse en las televisoras y mandar ondas hipnóticas con la finalidad de averiguar si los humanos saben algo del Cristal de Plata, pero, al no obtener éxito, comienzan a absorber toda su energía a través de todos los medios de comunicación, dejándolos casi moribundos. Luna encuentra a Ami que resistió la influencia de estos ataques y juntas van al su centro de operaciones, que es el salón de videojuegos en donde trabaja Motoki, ahí descubren que el centro de control de los ataques proviene de la Torre de Tokio, sin embargo, debido a las interferencias en los medios, las guerreras no se pueden comunicar unas con otras.

Mientras tanto, Usagi intenta evadir los ataques del lado oscuro, pero no resiste y se desmaya en medio de la calle. Tuxedo Kamen la encuentra y se la lleva. Cuando Usagi despierta lo ve y éste le pide perdón porque todo el alboroto en la ciudad es culpa suya al querer encontrar el Cristal de Plata, por lo tanto le pide a Usagi que se transforme en Sailor Moon ya que ella es la única que puede salvar la ciudad. La joven accede y se transforma enfrente de él.

Después de varios intentos, Luna consigue comunicarse con las guerreras quienes llegan tarde porque Zoicite ya ha escapado, dejando la ciudad llena de gente medio muerta. Entonces, Usagi utiliza el cetro lunar para curar a todos, pero como hace un esfuerzo muy grande, se desmaya en brazos de Tuxedo Kamen. Después de un rato despierta y encuentra en sus manos un reloj en forma de estrella, el cual solía llevar consigo éste último, posteriormente, Mamoru entra al cuarto en donde ella está pero lleva puesta una parte del traje de Tuxedo Kamen. Entonces, le relata su verdad a Usagi: él se transforma en Tuxedo Kamen con la finalidad de encontrar el Cristal de Plata para poder recuperar

su memoria, ya que cuando era un niño, perdió a sus papás en un accidente automovilístico y desde ese entonces no recuerda nada de su pasado, sin embargo, una mujer de pelo largo le pide que lo encuentre y con ello podrá recuperar sus recuerdos.

Mientras tanto, La Reina Beryl consigue despertar a Queen Metalia por unos instantes gracias a la energía robada a los seres humanos y ella le informa que para poder despertar completamente debe apoderarse del Cristal de Plata y matar a las Sailor, así como evitar a toda costa que la Princesa de la Luna aparezca. Así, formulan otro malévolo plan, esta vez apoderándose de las cadenas de videoclubs, metiéndole mensajes subliminales a las películas y haciendo que, quienes las rentan, pierdan sus fuerzas vitales y busquen a Sailor Moon y al Cristal de Plata. Las *Sailor Scouts* luchan y liberan a los humanos hipnotizados, pero Zoicite toma como rehén a Sailor Moon, quien es salvada por Sailor V, la nueva y última guerrera que aparece para ayudar a sus compañeras y derrota a Zoicite.

Sailor V, acompañada de su gato blanco llamado Artemis, se presenta como la Princesa de la Luna que tanto han buscado. Ella en realidad se llama Minako Aino y tiene una doble identidad al igual que el resto de sus compañeras. La razón por la cual se tardó en juntarse con las demás es porque en todo ese tiempo ella y Artemis habían estado recopilando información acerca del enemigo. Entonces les informa que el Reino de la Oscuridad está controlado por Queen Metalia, que es la autora intelectual de la destrucción del Milenio de Plata. Ella fue derrotada y desterrada de la galaxia, pero en la actualidad volvió para repetir lo que hizo en el pasado, por ello tiene que acabar con ella antes que se adelante a su cometido.

Después de la aparición de la Princesa, los sueños de Usagi se van haciendo cada vez más intensos, en ellos ve la destrucción de la Luna y aparece un hombre llamado Endymion. El nuevo plan del Reino Oscuro ahora se pone en marcha, comandado por Kunzite, el primer general y único sobreviviente, quien se transporta a Tokio y roba la electricidad de la ciudad sumiéndola en una oscuridad total. Las guerreras se reúnen y luchan contra él sin obtener éxito, Usagi cae por accidente desde lo alto de la Torre de Tokio y es rescatada por Tuxedo Kamen. Kunzite lanza un ataque contra las Sailor con toda la energía que robó de la ciudad, desafortunadamente cuando está a punto de alcanzar a Usagi, Mamoru se interpone resultando muy malherido. Al ver esto, Usagi llora desconsoladamente porque su amado ha sido lastimado por su culpa, entonces, surge de ella una luz muy brillante y el símbolo de la Luna aparece en su frente, además, porta un vestido blanco. Es ahí en donde se descubre la verdad y las guerreras comienzan a recordar su historia:

Usagi es la reencarnación de la Princesa de la Luna. En un pasado muy lejano, existía un Reino en la Luna llamado el

Milenio de Plata, el cual era gobernado por Queen Serenity, madre de la princesa, que tenía como guardianas a las demás guerreras. La Princesa Serenity estaba enamorada de Endymion, que era el príncipe de la Tierra, el cual contaba con cuatro guardianes: Jedite, Nephrite, Zoicite y Kunzite. El Milenio de Plata estaba lleno de paz y tranquilidad, pero un día, las fuerzas de Queen Metalia, la soberana del mal en las manchas del sol, invadieron la Tierra y se apoderaron de ella, metiéndose en la mente de los seres humanos y dominándolos a su antojo. Así, armaron una batalla contra el Reino de la Luna, terminando con todo, matando a Endymion y provocando el suicidio de la Princesa de la Luna. El bien triunfó gracias a que la Reina Serenity logró encerrar a Queen Metalia de vuelta a donde pertenecía, pero nadie sobrevivió más que ella. Sin embargo, logró encerrar en una burbuja a su hija, su amado y a las guerreras y enviarlos a la Tierra para que ahí pudieran reencarnar y tener una vida feliz. Pero ahí no terminaría todo, puesto que, si en algún momento los servidores del mal se apoderan del Cristal de Plata, tendrían la posibilidad de despertar a Queen Metalia de su cautiverio, obtener poderes inimaginables y por lo tanto, apoderarse de la Galaxia entera.

Las lágrimas de Usagi se transforman en el preciado Cristal de Plata, el cual llena la Tierra de energía, que aprovecha Queen Metalia para absorber. Kunzite huye de la Torre de Tokio para salvarse, sin embargo, presencia atónito como los cuerpos de sus tres compañeros reviven y recuerdan su pasado como guardianes del príncipe Endymion en el Milenio de Plata. Después de revivir, los tres comandantes se transforman en sus respectivas gemas.

El cuerpo inmóvil de Tuxedo Kamen a su vez ha absorbido una parte del Cristal de Plata, cosa que Kunzite aprovecha al intentar robarlo, pero como no lo logra, secuestra a Tuxedo Kamen y se lo lleva al Reino Oscuro mientras que Minako le confiesa a Usagi que ella es solamente Sailor Venus y no la princesa, como les había hecho creer.

Pero Usagi ha caído en una depresión inmensa, por lo que sus compañeras deciden visitarla para reanimarla. Además, el grupo acuerda ir a rescatar a Mamoru de las fuerzas del mal, pero primero visitan el antiguo Reino de la Luna para tener más información. Así, la noche de la luna llena, Luna reúne a las Guerreras y con ayuda de su energía abre un portal, a través del cual las chicas se teletransportan a la planicie de *Mare Serenitas* en la Luna, lugar donde se encuentran los restos del Milenio de Plata. Ahí existe una espada clavada en medio de la Tierra, Sailor Venus la extrae y cuando esto ocurre, aparece Queen Serenity, antigua soberana del Milenio de Plata y madre de la Princesa.

Entonces, les cuenta con detalle la historia del Milenio de Plata y cómo fue que vino su destrucción y la de la Tierra. Después del ataque del Reino Oscuro, la evolución volvió a comenzar en nuestro planeta, hasta llegar a nuestros días, cosa que no ocurrió en la Luna. Ahora la única que puede parar el caos es Usagi y el Cristal de Plata. Antes de despedirse, Queen Serenity le habla a Usagi, diciéndole que el poder del Cristal de Plata radica en la armonía de su corazón, fe y amor y que debe estar orgullosa de ser la Princesa de la Luna, pero no debe olvidar que después de todo es un ser humano, el verdadero fin de su reencarnación.

Mientras tanto, en el Reino Oscuro, Metalia ya casi ha despertado completamente y la Reina Beryl empieza a considerar utilizar el cuerpo de Mamoru para acabar con las guerreras. Así, ordena a Kunzite que ataque nuevamente la ciudad de Tokio, entonces, éste la empieza a congelar, mientras las *Sailor Scouts* comienzan a escuchar rumores sobre un posible recalentamiento en el Polo Norte. Sailor Moon descongela la ciudad con ayuda de su Cetro Lunar, y junto a las demás Sailor, reúne sus poderes para derrotar a Kunzite, quien al morir se transforma en gema.

Después, Mamoru regresa a la Tierra y se dice uno de los comandantes de las fuerzas del mal dispuesto a luchar en contra de las guerreras sin piedad con tal de conseguir el Cristal de Plata. Así, hipnotiza a Motoki y hace que le presente a su novia que es experta en joyas, despertando las sospechas de la joven ya que nota en su novio un comportamiento muy extraño.

Usagi encuentra a Motoki y Mamoru y éste intenta hipnotizarla pero ella se resiste a su ataque. Posteriormente, Makoto es víctima de su hipnosis y le revela el lugar secreto donde se reúnen: el subsuelo del salón recreativo. Ahí Mamoru lucha contra las chicas utilizando los poderes que le ha otorgado el Reino Oscuro. Usagi se niega a luchar en su contra, a pesar de que él ya se apoderó del Cristal de Plata, pero, al ver que Luna resulta herida debido a su ataque, se enfrenta a él, creyendo que es una trampa y no se trata del verdadero Mamoru. Entonces, aparece la Reina Beryl, quien ordena a Mamoru que termine con las Sailor. Usagi la reconoce como la líder de los guerreros que acabaron con el Milenio de Plata en su anterior vida y mientras la Reina Beryl se burla de sus contrincantes, Sailor Venus aprovecha para convocar la espada Lunar y le atraviesa el corazón. Así, termina con ella y el arma se transforma en la Espada de Cristal de Plata, y aparece en ella una inscripción que dice: "Cuando la Espada Sagrada brille, llegará el momento que tendrás que manejarla con ayuda de la Princesa y el poder oculto del Cristal de Plata. Despertarás el Poder de la Luna. Dirige tu plegaria hacia la torre sagrada de la Luna y la paz volverá a este reino". Mamoru se da cuenta de esto y captura a Sailor Venus, llevándosela al Reino Oscuro, Usagi los sigue y los tres se teletransportan.

Después, Luna consigue localizar la manera de entrar al Reino de la Oscuridad, que sólo es posible viajando al Polo Norte. Mediante la teletransportación, el resto de las guerreras se reúne y se traslada hacia allá.

Allí, Usagi se enfrenta a Mamoru poseído, una lucha muy difícil, ya que parece que éste no recuerda absolutamente nada y está lleno de energía maligna. Mamoru la agarra del cuello forzándola a que le diga porqué el Cristal de Plata no reacciona con él. Las *Sailor Scouts* se reúnen y Queen Metalia aparece con una energía muy poderosa. Luna le informa a Usagi que Mamoru está muerto y que lo que vive es el pedazo de Cristal de Plata que le brinda energía. Pero Usagi necesita ese pedazo para completar el Cristal y derrotar a Queen Metalia.

Los ataques de las Sailor no tienen efecto alguno en Queen Metalia que cada vez se hace más poderosa y Usagi, al no saber qué hacer, le entierra la espada lunar a Mamoru en el corazón y, posteriormente, se suicida clavándose la misma espada en el pecho. Entonces, la pieza de Mamoru regresa al Cristal de Plata y se vuelve a fundir en uno solo, por lo que irradia una energía enorme que Metalia logra absorber, obteniendo un tamaño impresionante. Las guerreras intentan reunir sus poderes para derrotarla, sin obtener mucho éxito por lo que deciden retirarse e ir al cuartel general de reunión. Luna se teletransporta a la Torre de oraciones de las ruinas del Milenio de Plata para pedirle a la Reina que desprendra su poder y así poder salvar la Tierra.

Mientras tanto, nuestro planeta se sume en oscuridad y comienza a congelarse por el poder oscuro de Metalia, entonces las guerreras unen sus poderes junto con el de la espada de Cristal de Plata y sacrifican sus vidas para revivir a Usagi. Ésta despierta dentro de Metalia, pero al ver el cuerpo inmóvil de Mamoru, llora y su lágrima cae en el Cristal de Plata que, ya completo, se transforma en una hermosa flor de cristal. Metalia ataca a Usagi al darse cuenta que no ha muerto, Usagi lucha contra ella y resiste gracias al Cristal de Plata, pero, al verse sola, pierde las energías y las esperanzas, entonces, Mamoru despierta y con él los cuatro espíritus de sus guardianes en el pasado: Jedite, Nephrite, Zoicite y Kunzite. Éste último le rebela el punto débil de Metalia, que es su marca en la frente, por lo tanto, la energía que irradia el Cristal de Plata deben apuntarla directamente ahí para derrotarla.

Entonces, Usagi, con ayuda de Mamoru, concentra la energía del Cristal de Plata, que ya es demasiado fuerte gracias a las plegarias provenientes de la Luna, y atacan



a Metalia justo en el lugar donde Kunzite les indica. Metalia es incapaz de absorber esa energía tan poderosa y, al no poder hacer nada, se desintegra.

Usagi cae desmayada al haber utilizado tanta energía para terminar con el enemigo, Mamoru la despierta con un beso de amor y ambos se abrazan al saber que están juntos. Pero después Usagi se da cuenta que sus compañeras ya no viven por el sacrificio que hicieron por ella y tampoco puede transformarse en Sailor Moon porque su broche quedó destrozado, sin embargo, todavía tiene el Cetro Lunar con el Cristal de Plata, por lo que la pareja se teletransporta al Milenio de Plata que ha resurgido después de la derrota de Metalia, en donde los reciben Luna y Artemis, que informan a Usagi que ahora ella es la Neo Queen Serenity. A lo que ella responde que antes que nada es Usagi y que ama a la Luna, pero ahora su patria es el Planeta Tierra. Entonces aparece el espíritu de la Reina Serenity que le desea lo mejor a Usagi y Mamoru y le entrega a su hija un nuevo broche, el cual ahora lleva dentro el Cristal de Plata, para que Usagi pueda transformarse nuevamente en Sailor Moon. Ella utiliza su nuevo poder y logra revivir a sus compañeras, por lo que todo termina en felicidad ya que la paz ha sido traída a la Tierra.

### ***Bishojo Senshi Sailor Moon R***

En *Sailor Moon R* la batalla ahora será en contra de los integrantes de *Black Moon* o la Luna Negra, familia proveniente de un planeta situado a lo lejos de la Vía Láctea llamado Némesis. El líder de la Luna Negra es el Príncipe Demand, el cual ha sido corrompido por Wiseman, una especie de vidente que siempre trae consigo su bola de Cristal. Demand tiene a su mando a su hermano Safiuro, un genio de la alquimia que se encarga de fabricar soldados-robot; una chica llamada Esumerodo, quien a su vez tiene a su cargo a Rubeus, el cual lidera a un cuarteto de muchachas, llamadas las *Ayakashi Sisters* o Hermanas de la maldad: Koan, Berutie, Petsutsu y Karaberasu. El objetivo de la Luna Negra es obtener el Cristal de Plata para después destruirlo, ya que saben que quien lo obtenga tendrá poder e inmortalidad.

Esta parte de la historia también nos presenta a un nuevo personaje, la aparición de Chibi Usa, en occidente conocida como Rini. Es una niña de aproximadamente 8 o 10 años, la cual tiene un peinado tan particular como el de Usagi solo que en lugar de odangos sus coletas parecen más bien zanahorias y el particular color rosa de su pelo. Esta niña se aparece cayendo del cielo e interponiéndose entre Usagi y Mamoru justo cuando se están besando en una cita romántica, desde ese momento no se lleva nada bien con Usagi y, por el contrario, se gana el cariño de Mamoru enseguida. Chibi Usa está en busca del Cristal de Plata, pero los demás desconocen la razón por la cual lo hace así como de qué manera sabe de su existencia. Aún así, Chibi Usa con ayuda de su P-Ball comienza a vivir con la familia

de Usagi después de hipnotizarlos y hacerles creer que es su hermana menor.

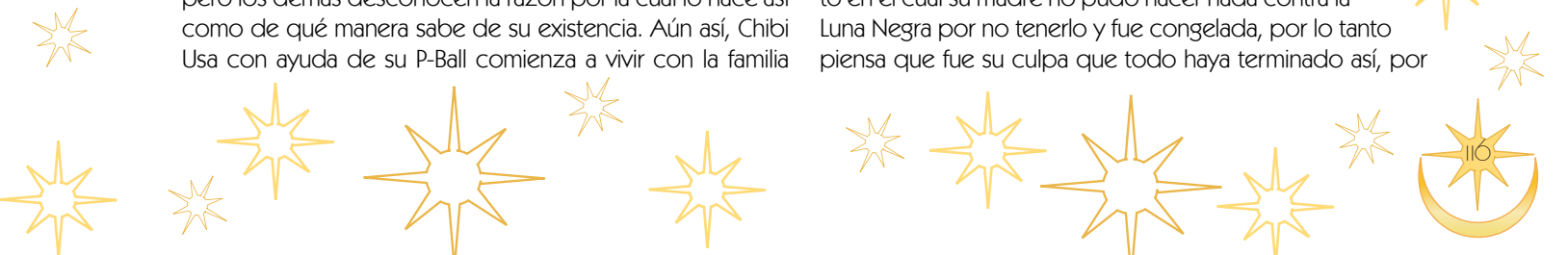
Koan, Berutie, Petsutsu y Karaberasu son derrotadas por las guerreras Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter, Sailor Venus y Sailor Moon, respectivamente, pero las cuatro primeras guerreras han sido secuestradas por Rubeus una vez terminada cada una de las batallas, mientras Chibi Usa es testigo de ellas descubriendo su verdadera identidad. Pero las guerreras secuestradas no pueden usar sus poderes porque algo se los impide. Después de haberle robado el Cristal de Plata a Usagi, Chibi Usa huye con él pero es atacada por Rubeus.

Por fortuna Tuxedo Kamen la defiende y es entonces cuando Chibi Usa les pide su ayuda porque quiere salvar a su mamá. Así, Sailor Moon, Sailor Venus, Luna, Artemis y Tuxedo Kamen son transportados hacia el futuro (año 3000) con la ayuda de una llave del tiempo que posee Chibi Usa. En esta parte de la historia se introduce el personaje de Sailor Pluto, llamada Setsuna Meiou, una guerrera externa que es la encargada de cuidar La Puerta del Tiempo que los transporta hacia el futuro y que además es un ser muy querido por Chibi Usa. Sailor Pluto la llama Pequeña Dama. Una vez que llegan, se dan cuenta de que la Ciudad del Futuro, Cristal Tokyo, está completamente destrizada, a excepción del Palacio.

Es entonces cuando todo queda claro: Chibi Usa es la hija de Usagi y Mamoru, y ambos son los gobernantes de Cristal Tokyo en el futuro, llamados Neo Queen Serenity y King Endymion. Chibi Usa viajó al pasado para encontrar a Sailor Moon y poder salvar a su madre para que pueda revivir Cristal Tokyo. Asimismo, King Endymion les explica a los visitantes el origen de los habitantes de la Luna Negra, quienes en un momento habitaron la Tierra pero fueron desterrados por su gran maldad y en el futuro regresan para apoderarse de Cristal Tokyo.

Al intentar regresar al presente, Sailor Moon se enfrenta a Esumerodo y la derrota al defender a Chibi Usa de un secuestro. El Príncipe Demand y Wiseman aparecen y el primero alcanza a Sailor Moon con un rayo que la teletransporta a su Palacio, en donde le propone que se una a La Luna Negra porque la ama.

Chibi Usa tiene sentimientos de culpa, puesto que, cuando la Luna negra atacó a Cristal Tokyo, ella había tomado el Cristal de Plata de su urna y presencié el momento en el cual su madre no pudo hacer nada contra la Luna Negra por no tenerlo y fue congelada, por lo tanto piensa que fue su culpa que todo haya terminado así, por



ello no le ha contado a nadie. Wiseman se aprovecha de eso y la controla hasta convertirla en *Black Lady*, una bella mujer llena de resentimientos al servicio de la Luna Negra.

Usagi se escapa de su secuestro al transformarse en Sailor Moon mientras es atacada por Safuiro y al mismo tiempo libera a las demás guerreras con el gran poder que ha desprendido. Wiseman y *Black Lady* se apoderan de la mente de Demand y Safuiro, así como de Tuxedo Kamen, quienes luchan en contra de las guerreras, dejándonos ver que en realidad Wiseman es el villano principal en esta parte de la historia, servidor del Fantasma del Mal, un espíritu maligno que habita en el corazón de Némesis.

Demand mata a Safuiro y hiere a Wiseman al salir de su influjo, y logra juntar ambos cristales de Plata después de arrebatarlos a sus respectivas dueñas, el poder que ambos emergen es muy grande, provocando la muerte de Sailor Pluto al intentar detenerlo. *Black Lady* vuelve a su forma original de Chibi Usa y se transforma en Sailor Chibi Moon. Una puerta hacia Némesis es abierta y Sailor Moon y Tuxedo Kamen caen en ella. Entonces la Neo Queen Serenity del futuro despierta de su sueño y le entrega a Chibi Usa un cetro Lunar para que se transporte a Némesis. Así, Sailor Moon y Sailor Chibi Moon logran derrotar a Wiseman uniendo sus poderes.

Usagi, Mamoru y Chibi Usa regresan a la Tierra gracias al poder de Neo Queen Serenity, los guerreros vuelven al presente, Chibi Usa regresa al futuro con sus padres y al parecer, todo es normal otra vez. Después Chibi Usa regresa del futuro para quedar a cargo de Usagi gracias a la petición de la Neo Queen Serenity porque tiene mucho trabajo que hacer al reconstruir Cristal Tokyo.

### ***Bishojo Senshi Sailor Moon S***

En *Sailor Moon S* aparecen dos nuevas guerreras: Sailor Uranus, llamada Haruka Tenou quien parece ser más un chico que una chica y se hace acompañar siempre de Michiru Kaiou una muchacha de lo más elegante y refinada, quien es Sailor Neptune. Al principio las *inner scouts* no saben si estas dos guerreras luchan a favor o en contra de ellas, puesto que si bien las ayudan en las batallas, parecen no estar interesadas en unirse a su grupo.

La batalla esta vez es en contra del ente Death Pharaon 90, el Mesías del Silencio, quien desea despertar para sumergir al mundo en el caos y la muerte. Cuenta con la ayuda de Kaori Naito, una especie de *femme fatal* encargada de robar energía de la gente para despertarlo, ella tiene a su cargo a un grupo de hechiceras: Mimete, Eudial, Viluy, Tellou y Cyprine. Las cinco brujas se dedican a engañar a los humanos para obtener energía y robarla, cada una dentro del Instituto Mugen en donde estudian Haruka Tenou, Michiru Kaiou y Hotaru Tomoe, esta última hija del científico Souichi

Tomoe, vive con él y con Kaori Naito, que es su asistente. Hotaru está enferma pero de vez en cuando sale de casa y desobedece las órdenes de su padre. Un día conoce a Chibi Usa y se hace muy buena amiga de ella. Pero en realidad su padre, el Profesor Tomoe es el principal servidor de Pharaon 90, quien busca despertar al Mesías del Silencio a través del Santo Grial.

Posteriormente las *inner scouts* descubren la identidad de Haruka y Michiru como *outer scouts*, y viceversa, pero esto parece no importarles mucho a las nuevas guerreras. Mamoru tiene extraños sueños premonitorios desde la llegada de este nuevo enemigo en donde ve la silueta de una mujer entre escombros.

Más adelante, Setsuna Meiou aparece porque viene de visita a un jardín botánico a hacer una investigación con Reika y Motoki, dos amigos suyos. Pero en ese mismo jardín el enemigo había sembrado plantas-demonio, en una visita Usagi se enfrenta a ellos y Setsuna es atacada por Tellou quedando inconsciente, pero cuando despierta regresan sus recuerdos de guerrera y se transforma en Sailor Pluto, eliminando a Tellou. Cuando Usagi se transforma en Queen Serenity, las nuevas guerreras le muestran sus respetos y le revelan que su misión era encontrar a Setsuna en secreto, y desviar los planes del enemigo, puesto que ella es la propietaria del Santo Grial.

La salud de Hotaru va de mal en peor y Chibi Usa la va a visitar de vez en cuando, mientras Cyprine lanza una lluvia de nieve tan intensa que la alcanza y la deja inconsciente. Este ataque es contrarrestado por las *outer scouts*, quienes al juntarse hacen que aparezca el Santo Grial, así como los talismanes de las guerreras: una espada de Sailor Uranus y el espejo de Sailor Neptune. Sailor Moon derrota a Cyprine y las Guerreras externas cuentan su historia: en el Milenio de Plata, las tres eran Sailor Externas, y se encargaban de defender a la Luna de invasiones de Planetas ajenos a la Vía Láctea. Pero junto con ellas existía otra guerrera que se encontraba en un sueño muy profundo, ya que sus poderes eran terriblemente enormes al punto de tener la habilidad de destruir la Galaxia si algún día los utilizaba. El nombre de esta guerrera es Sailor Saturn y, como todas las demás, también había reencarnado. Pero Uranus, Neptune y Pluto ya habían descubierto que esta integrante era nada más y nada menos que Hotaru Tomoe, por ello quieren matarla, ya que es preferible eso a la desaparición de la humanidad completa porque en cualquier momento podría despertar y recuperar sus antiguos poderes. Pero las *inner scouts* no están de acuerdo con esta decisión y las *outer scouts* no piensan cambiar su opinión.



Cuando Chibi Usa trata de advertirle a su amiga del peligro que corre, ya es demasiado tarde, puesto que Pharaon 90 se ha apoderado por completo de ella, convirtiéndola en *Mistress 9*, la cual le arrebató el Cristal de Plata (a Chibi Usa) dejándola en coma.

Kaori se enfrenta a las guerreras y es derrotada por Sailor Moon mientras que *Mistress 9* intenta absorber toda la energía del Cristal de Plata, pero Hotaru en su interior se rehúsa a hacerlo con el apoyo de Chibi Usa cuyo espíritu se quedó dentro del Cristal para poder ayudarla. Entonces, el Profesor Tomoe se convierte en el máximo bio-demonio y lucha contra las guerreras.

Uranus, Neptuno y Pluto hacen una barrera para evitar que Tokio se siga destruyendo, ya que el Mesías del silencio se va haciendo cada vez más poderoso y comienza a destruir todo lo que encuentra a su paso. La parte buena de Hotaru absorbe la energía de las cinco *inner scouts* y vence a su parte oscura.

Entonces las guerreras recuperan sus poderes y Hotaru despierta en el hospital, donde le devuelve el cristal de Plata a Chibi Usa haciendo que vuelva en sí. Así, Sailor Chibi Moon y Tuxedo Kamen se unen a la lucha, en donde Usagi y Chibi Usa se transforman en Super Sailor Moon y Super Sailor Chibi Moon gracias al Santo Grial, con lo cual destruyen al Profesor Tomoe. Pero Pharaon 90 llega a la Tierra por un portal que quedó abierto y hace que las guerreras caigan una a una agotadas. Sailor Moon se juega el todo por el todo y lanza su poder sin ningún tipo de ayuda, en eso, el poder de los talismanes de Uranus, Neptuno y Pluto emerge a la vez que Sailor Saturn surge, ésta se encarga de desplegar todo su poder, pero la Tierra no puede resistirlo. Así, apoyada por Sailor Moon, retiene un poco este poder para que Sailor Pluto abra el portal del tiempo y lo encierre en el infinito. Así el bien vuelve a triunfar y Sailor Moon se transforma en Queen Serenity para reconstruir la ciudad y revivir a sus habitantes. Entretanto Hotaru, al haber utilizado todos sus poderes, vuelve a nacer y siendo un bebé, es llevada inesperadamente por Haruka, Michiru y Setsuna que desaparecen. El mundo está a salvo una vez más.

### ***Bishojo Senshi Sailor Moon SuperS***

*Sailor Moon SuperS* comienza con el acontecimiento de un eclipse solar en la ciudad. Todos se reúnen a verlo y durante éste, Chibi Usa y Usagi creen ver la figura de un Pegaso y también una especie de nave extraterrestre, la cual también es percibida por Mamoru.

Justo después del eclipse, se anuncia la llegada de un circo en la ciudad, lo que nadie imagina es que ese circo va a ser el causante de algunos problemas, ya que se trata nada más y nada menos que del circo *Death Moon* el cual lidera la Reina Neherenia junto sus súbditos, entre los que

se encuentran, la anciana hechicera Zirconia, quien dirige a las *Amazoness Quartet*: PallaPalla, CereCere, VesVes y JunJun. Estas cuatro adolescentes son las encargadas de enfrentar a las guerreras. Neherenia tiene capturado al Pegaso que vieron Usagi y Chibi Usa en una jaula, pero éste logra transportarse como holograma a la recámara de Chibi Usa para pedirle ayuda, le dice que su nombre es Elios y le regala una campana que le servirá en una emergencia. El Pegaso no puede permanecer mucho tiempo como holograma puesto que su esfuerzo es máximo para hacerlo y arriesga su vida para ello.

CereCere y PallaPalla son las primeras en atacar a Sailor Moon y Sailor Chibi Moon, pero ambas logran derrotar a los demonios que les han mandado gracias a que Sailor Chibi Moon utiliza la campana que le regaló Elios, otorgándoles un par de espadas. Cuando Mamoru logra ver al Pegaso se desvanece un poco, esto se debe a que las *Amazoness Quartet* le lanzan una maldición haciendo que caiga muy enfermo.

CereCere transforma a tres animales en humanos, creando así a *Hawk's eye*, *Tiger's eye* y *Fish eye*, llamados en su conjunto *Amazon trio*, ellos son derrotados por Super Sailor Jupiter, Super Sailor Mars y Super Sailor Mercury, respectivamente, ya con sus poderes renovados.

Posteriormente, Mamoru es sanado por Elios, quien gasta la última energía que tenía en su cuerno para aliviarlo y les advierte a las guerreras que un peligro inminente está cerca de ellos. Después, las *Amazoness* le tienden una trampa a Minako en la cual ella cae. Ami, Rei y Makoto, al tratar de ayudarla, caen también en la trampa.

Mientras todo esto sucede, Haruka, Michiru y Setsuna cuidan de Hotaru en una casa en las afueras de Tokio. Setsuna había estado estudiando el fenómeno del eclipse, puesto que desde que este ocurrió ninguna ha podido transformarse en Sailor, por lo tanto, han estado llevando una vida normal. Aunque Hotaru va creciendo cada vez más rápido y ha ido desarrollando sus poderes conforme lo hace, proyectando imágenes de los planetas en una concentración total. Asimismo ha tenido visiones sobre Chibi Usa, Elios y una visión del Guerrero de la Destrucción, es decir, de ella misma, presintiendo un peligro inminente. Es entonces cuando recupera su memoria y crece a la edad que tenía cuando conoció a Chibi Usa y se enfrentaron a Pharaon 90, por lo tanto, ya se puede transformar de nuevo en Sailor Saturn. Al renacer, les devuelve sus poderes a Haruka, Michiru y Setsuna, ya también como Super Sailors.

El encargado de salvar a Minako del ataque de las *Amazoness* es Artemis, que se convierte en humano y evita que una roca le caiga encima. Posteriormente aparecen en la batalla Sailor Uranus, Neptuno y Pluto para ayudar a las guerreras, también lo hacen Sailor Moon, Tuxedo Kamen y Sailor Chibi Moon, pero en ese instante aparece Zirconia quien ya ha cristalizado una parte de la ciudad y ha logrado acercarse a la Luna hacia la Tierra. Al hacer su aparición, transforma a Usagi y Mamoru en niños, pero Elios aparece y se los lleva al mismo tiempo que Zirconia envía al *Amazoness Quartet* con la Reina Neherenia, después de haberles robado su energía.

Elios les muestra a Usagi y Mamoru el lugar en donde se encuentra preso, que es *Death Moon*, él se encuentra en una jaula imposible de abrir y revierte el hechizo que les hicieron, enviándolos de vuelta a la Tierra. Pero algo sale mal, ya que Sailor Chibi Moon y Sailor Saturn los han seguido y no se ha sabido nada de ellas.

Zirconia lanza hechizos sobre las guerreras, pero estas se defienden y logran herirla, haciendo que huya hacia un espejo mediante el cual se transporta y comunica con la Reina Neherenia. Las chicas la siguen pero solamente Sailor Moon logra entrar y a su arribo se encuentra con Sailor Chibi Moon y Sailor Saturn encerradas en pedazos de cristal. Al aparecer la Reina Neherenia y querer atacar a Sailor Moon, ambas se desprenden del hechizo y se unen al combate. Sailor Jupiter rompe el espejo a través del cual se transportaron las guerreras y logra herir gravemente a Neherenia, entonces todas regresan a Tokio. Chibi Usa ha conseguido las esferas dentro de las cuales fue encerrada la energía de las *Amazoness Quartet*, ya que Neherenia las soltó al ser herida. Entonces los guerreros se transportan a la jaula de Elios, pero éste ya se encuentra muy débil y casi muerto. Neherenia no ha muerto y se les aparece contándoles su historia: ella es la hermana de Queen Serenity del pasado y vivía en el Milenio de Plata. Cuando nació la Princesa Serenity no fue invitada a la fiesta porque en ella había sentimientos de odio y maldad. Por eso intentó matar a la Princesa pero Queen Serenity la detuvo con el poder del Cristal de Plata y la exilió al Lado Oscuro de la Luna para siempre. Posteriormente ocurrió la invasión por Queen Metalia y Neherenia se sintió satisfecha, aunque siempre quiso tomar venganza por su propia mano, oportunidad que se le daba en el presente, al encontrarse con la reencarnación de la Princesa y sus allegados.

Entonces, Neherenia le roba el Cristal de Plata a Usagi, pero ésta logra recuperarlo al unir sus poderes junto a los de Mamoru. Entonces se transforma en Eternal Sailor Moon gracias a la energía reunida por todas las guerreras, Luna, Artemis y Diana -hija de ambos en el futuro- en su forma humana. Entonces Eternal Sailor Moon, con el Grial de centro de su cetro y la energía de los demás, logra terminar con Zirconia y Neherenia y hace que todo vuelva a su lugar.

Al terminar la batalla, la jaula de Elios desaparece, pero él se encuentra inerte en el suelo. Usagi toma el Cristal de Plata del futuro y Chibi Usa besa a Elios, ya que se han enamorado, entonces él revive y le regala a Mamoru un bastón que hará que se convierta en King Endymion. Usagi, con su poder de Neo Queen Serenity, revive a las *Amazoness Quartet* gracias a que Chibi Usa le entrega las esferas y las convierte en las Sailor Asteroides, guardianas del bien enviadas al año 3000: Sailor Pallas, Sailor Ceres, Sailor Vesta y Sailor Juno. Elios se despide y regresa a su lugar de procedencia y la paz vuelve a la vida de las chicas.

### **Bishojo Senshi Sailor Moon Sailor Stars**

Los nuevos personajes que entran en esta parte de la historia son los *Three Lights*, tres muchachos que se hacen pasar por estrellas de pop para establecerse en la tierra e incluso estudiar en el mismo instituto que las chicas. Lo que no saben los demás es que estos tres chicos, llamados Seiya Kou, Taiki Kou y Yaten Kou, en realidad también son guerreras, las *Sailor Star Lights*: Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker y Sailor Star Healer, respectivamente. La peculiaridad de estos tres personajes es que en su forma humana son hombres mientras que cuando se transforman en *Sailor Stars* se convierten en mujeres. Por eso es aún más difícil descubrir su verdadera identidad, oculta esta vez también por el sexo.

Mamoru se ha ido a estudiar al Estados Unidos y se despide de Usagi no sin antes dejarle un pequeño regalo: una sortija de compromiso. Usagi está dispuesta a esperarlo porque su amor por él es inmenso, pero a la llegada de los *Three Lights* comienza a sentirse atraída hacia Seiya gracias a los coqueteos e insistencias de éste, además que Mamoru no le escribe ni le llama desde su partida hacia el extranjero, cosa que se le hace muy extraña. Las cartas que recibe de esa procedencia solo traen dentro del sobre unas cartas de tarot de diferentes figuras, como el cielo, el cosmos infinito, la Vía Láctea, etc.

En esta parte es el turno de Chibi Usa de despedirse y regresar al futuro, pero llega Chibi Chibi, una niña que aparece en la vida de Usagi. Ella es muy pequeña, tiene alrededor de 5 años de edad, sin embargo, no es capaz de articular una sola palabra que no sea Chibi Chibi. Esta niña tiene el peinado similar al de Usagi y Chibi Usa, solo que ella tiene el pelo rosa mexicano y sus chongos son dos corazones, por lo cual las chicas suponen que debe tratarse de otro personaje venido del futuro, tal vez hija de Chibi Usa, aunque sólo son especulaciones.



Esta vez las guerreras se enfrentan tal vez a la peor villana de toda la serie. Se trata de una Guerra de Sailors, las *Sailor Wars*, puesto que la líder de las fuerzas oscuras se encuentra personificada en Sailor Galaxia, una ex-guerrera que fue desterrada en tiempos remotos por haberse rebelado en contra del Milenio de Plata. Ahora, Sailor Galaxia regresa con todo un ejército de Sailors y busca apoderarse del Cristal de Plata, así como de la Galaxia completa. Ella ha sido poseída por Sailor Chaos, el autor intelectual de sus planes malévolos. Sus guerreras aliadas son: Sailor Iron Mouse, Sailor Aluminium Siren, derrotadas por las *Sailor Star Lights*; Sailor Lead Crow, derrotada por Sailor Mars, Moon y Venus; Sailor Tin Nyanko, eliminada por Sailor Galaxia al no obtener éxito en sus misiones; Sailor Rete y Sailor Munemoshoue, derrotadas por Sailor Moon y las *Sailor Star Lights*; Sailor Heavy Metal Papillon quien muere a manos de Sailor Chibi Moon y las Sailor Asteroides, Sailor X y Sailor Fai, derrotadas por Sailor Moon.

Después de un tiempo se descubre la verdadera identidad de Seiya, Taiki y Yaten, al mismo tiempo que éstos descubren la de Usagi. Las *outer scouts* no confían mucho en las *Sailor Star Lights* ya que dicen que puede tratarse de un enemigo. Posteriormente Seiya se encuentra a Usagi y le muestra unas cartas de tarot en donde Mamoru desaparece y se ve la figura de una mujer en el aeropuerto, visión que Usagi creyó haber tenido cuando despidió a su amado, haciendo que se deprima aún más.

En la batalla contra Sailor Lead Crow, Sailor Galaxia secuestra a varias de las guerreras, entre las cuales están Sailor Mars, Venus, Uranus, Pluto, Neptuno y Saturn y les roba sus semillas estelares, las cuales contienen todo el poder de las guerreras.

Los *Three Lights* encuentran a su Princesa, razón por la cual vinieron a la Tierra, llamada Princesa Kakyuu y esta les pide que cuiden a Chibi Chibi, ya que ella es la clave para su salvación, al mismo tiempo que presencian cómo Chibi Chibi se transforma en Sailor Chibi Chibi. Asimismo, la Princesa, después de ayudar a Luna, Artemis y Diana de un ataque de Sailor Tin Nyanko, le pide ayuda a Sailor Moon para luchar contra Sailor Galaxia.

Entonces Usagi, Chibi Chibi, las *Sailor Star Lights* y la Princesa Kakyuu se transportan al Castillo Celestial de Sailor Galaxia. Para ello tienen que atravesar primero por el cosmos infinito dentro de una barca llamada la Barca de Caronte. En el transcurso son atacadas por Sailor Rete y Sailor Munemoshoue y las *Sailor Star Lights* mueren en el acto. Mientras tanto Neo Queen Serenity del futuro se preocupa por la situación que se vive, ya que las Sailor que han sido secuestradas han caído en un eterno sueño en el futuro. Por ello envía a Sailor Chibi Moon a apoyar en la batalla a las guerreras, acompañada de las Sailor Asteroides.

Usagi, la Princesa Kakyuu y Chibi Chibi logran llegar al Castillo de Sailor Galaxia y ahí se dan cuenta que ésta ya les tiene preparadas sus tumbas. Al entrar son atacadas y la Princesa Kakyuu muere a manos de Sailor Fai. Las guerreras que han sido secuestradas aparecen y le roban su semilla estelar a la Princesa Kakyuu poseídas por el poder de Sailor Galaxia. Extrañamente aparece también Mamoru poseído y les ordena a las guerreras que maten a Sailor Moon y le entreguen su semilla estelar para que él se la pueda llevar a Galaxia. Usagi, al no querer lastimar a sus amigos, no se defiende. Sailor Chibi Moon y las Sailor Asteroides son derrotadas por las guerreras y Chibi Chibi ayuda a Usagi a liberar a sus amigas de la posesión, no así con Mamoru al cual sigue hasta el Corazón del Castillo Celestial, lugar donde la espera Sailor Galaxia.

Sailor Galaxia estaba destinada a ser una de las guerreras que protegían a Queen Serenity en el Milenio de Plata, pero como no era la más poderosa, se unió al Chaos con la finalidad de conseguir el Cristal de Plata y tener el control sobre todo el Universo, todo esto se lo confiesa a Usagi mientras luchan en la batalla final, pero Sailor Moon no puede detener su poder ni con la unión de las fuerzas de todas las guerreras, mientras que Sailor Galaxia abre el portal hacia Colaron, el lugar de nacimiento de todas las estrellas, dominado precisamente por el Chaos. Pero este resulta traicionero y, al verse poderoso invadiendo todo el espacio, intenta destruir a Sailor Galaxia la cual es rescatada por Sailor Moon. Entonces Galaxia vuelve en sí y le entrega su espíritu a Usagi. Ella intenta cerrar el portal con todas sus fuerzas y con ayuda de la energía de Galaxia nace Sailor Cosmos, que es el espíritu interior de Sailor Moon, la guerrera con el máximo poder. Usagi se transforma en Eternal Sailor Moon y logra cerrar el portal, derrotando al Chaos y encerrándolo por siempre.

Al final, Usagi despierta al lado de Mamoru en la cama de una habitación, y éste le asegura que todo está bien. Sailor Cosmos resucitó a todos en agradecimiento a Usagi por haber salvado el Universo, asimismo, Chibi Usa regresa al año 3000 junto a las Sailor Asteroides. El final de la historia se centra en la boda de Usagi y Mamoru y todas las Sailors como invitadas con vestidos de gala, y claro, con Mamoru y Usagi dándose el beso del final.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACASO, María, *El lenguaje visual*, Barcelona, Paidós, 2006, 165 p. il.
- BARTHES, Roland, *Elementos de semiología*, tr. Alberto Méndez, Madrid, A. Corazón, 1971, 101 p.
- BERRY, Susan y Judy MARTIN, *Diseño y color: cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico*, Barcelona, Blume, 1994, 143 p.
- CARTONINI, Enrico, *Elementos de semiótica general: El proyecto semiótico*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, 139 p.
- DÈRIBÈRE, Maurice, *El color*, tr. Adolfo A. de Alba, México, Diana, 1967, 137 p. il.
- DOERNER, Max, *Los Materiales de pintura y su empleo en el arte*, 6ª ed., Barcelona, Reverté, S.A., 2001, 444 p.
- DONDIS, Donis. A., *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*, 13ª ed., México, G. Gili, 1998, 211 p. il.
- ECO, Umberto, *La estructura ausente*, tr. Francisco Serra Cantravel, Barcelona, Lumen, 1989, 446 p.
- ECO, Umberto, *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen, 1977, 512 p.
- GASCA, Luis, *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra, 1988, 709 p. il.
- GARCÍA, Roberto, *Cómo dibujar manga paso a paso*, Madrid, Loft Publications, 2005, 377 p. il.
- GUIRAUD, Pierre, *La semiología*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1972, 133 p.
- GOETHE, Johan W. Von, *Esbozo de una teoría de los colores*, Madrid, Aguilar, 1950, 734 p.
- HELLER, Eva, *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Barcelona, Gustavo Gili, 309 p. il.
- HORTON, James, *Introducción al dibujo*, tr. Maite Rodríguez Fischer, Barcelona, Blume, 1995, 72 p. il.
- JENNINGS, Simon, *Materiales de color para el artista*, tr. Margarita Gutiérrez Manuel, Barcelona, Blume, 2005, 192 p. il.
- KANDINSKY, Wassily, *De lo espiritual en el arte*, tr. Elizabeth Palma, México, Coyoacán, 1994, 134 p.
- KÜPPERS, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*, 7ª ed., México, Gustavo Gili, 2005, 204 p.
- LÜSCHER, Max, *El test de los colores: para el análisis de la personalidad y la solución de los conflictos*, tr. Ana Tortajada Orriols, Barcelona, Apóstrofe, 1993, 159 p. il.
- METZ, Christian, *Análisis de las imágenes*, tr. Marie Terréese Cevasco, Buenos Aires, Tiempo contemporáneo, 1972, 303 p.
- MOUNIN, Georges, *Saussure: presentación y textos*, Barcelona, Anagrama, 1972, 159 p.
- MUNARI, Bruno, *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1990, 84 p. il.
- MUÑOZ RAZO, Carlos, *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*, México, Pearson Educación, 1998, 300 p.



- ORTIZ HERNÁNDEZ, Georgina, *El significado de los colores*, 2ª ed., México, Trillas, 2004, 279 p. il.
- PEDROLA, Antoni, *Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas*, 3ª ed., Barcelona, Ariel, 2004, 222 p.
- PÉREZ DE MEDINA, Elena, *Recorridos semiológicos: signos, enunciación y argumentación*, Buenos Aires, Eudeba, 1998, 279 p. il.
- SAUSSURE, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, 6ª ed., Madrid, Fontamara, 1993, 310 p.
- SCOTT, Robert Gillam, *Fundamentos del diseño*, 7ª ed., Buenos Aires, Victor Leru, 1974, 195 p. il.
- SEBEOK, Thomas Albert, *Signos: una introducción a la semiótica*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1996, 168 p. il.
- SEXÉ, Néstor, *Diseño.com*, México, Paidós, 2001, 279 p.
- SMITH, Stan, *Curso práctico de dibujo*, tr. Georg Massanés, Barcelona, Blume, 1995, 160 p. il.
- SWANN, Alan, *El color en el diseño gráfico*, México, Gustavo Gili, 1993, 144 p. il.
- TAKEUCHI, Naoko, *Pretty Soldier Sailor Moon II the original picture collection*, Tokio, Kodansha, 1994, 33 p. il.
- WONG, Wucius, *Principios de diseño en color*, 6ª ed., Barcelona, Gustavo Gili, 2001, 209 p. il.
- ZECCHETTO, Victorino, *La danza de los signos: nociones de semiótica general*, Buenos Aires, La Crujía, 2003, 358 p.
- ZECCHETTO, Victorino, *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*, Buenos Aires, La Crujía, 2005, 201 p.

## TESIS

- Clasif. 001-00424-G7-1999-3  
 Autor: Galicia Lozano, Francisco Erick  
 Título: *Sailor Moon y el manejo de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa para la emisión de un mensaje anecdótico*  
 Imprim. México: El autor, 1999  
 Descr. VI, 137 p. il.  
 Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación), UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
 Asesor: Robles, Francisca  
 Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
- Clasif. 001-40424-R6-2001-6  
 Autor: Rodríguez Rojas, Perla Zafiro  
 Título: *Roles de la mujer en la serie de animación japonesa Sailor Moon*  
 Imprim. México: El autor, 2001  
 Descr. 76 p. il.  
 Tesis Licenciatura (Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva)  
 UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón  
 Asesor: Ahumada Barajas, Rafael  
 Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón





• Clasif. 001-20424-N1-2004  
Autor: Nieto Sanabria, Sandra Elena  
Titulo: *Los géneros de la luna: innovaciones sobre un fondo clásico análisis de género en el anime Sailor Moon*  
Imprim. México: El autor, 2004  
Descr. 189 p. il.  
Tesis Licenciatura (Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva)  
UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán  
Asesor: Revilla Basurto, Mario Alberto  
Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán

• Clasif. 001-20424-G5-2005  
Autor: García Pérez, Hugo Enrique  
Titulo: *Bishoujo Senshi Sailor Moon: la creación de un manga shoujo*  
Imprim. Mexico: El autor, 2005  
Descr. III, 307 p. il.  
Tesis Licenciatura (Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva) UNAM, Facultad de Estudios Superiores Acatlán  
Asesor: Martínez Vázquez, Fernando  
Universidad Nacional Autónoma de México. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán

## REVISTAS

- *Dibujarte S3: una vez que aprendes a dibujar nada te detiene*, México, núm. 20, 23, 24, 29, 34, 42, 46.
- ESCAJEDO, Javier, "Creadora de sueños", *Las chicas son guerreras: guía básica de Sailor Moon*, España, edición especial, enero de 1998, pp. 9-27.
- ESCAJEDO, Javier, "El manga", *Las chicas son guerreras: guía básica de Sailor Moon*, España, edición especial, enero de 1998, pp. 29-63.
- ESTEBAN, "Acuarela estilo manga", *Dibujarte: la revista del dibujante*, México, núm. 20, enero 2005, pp. 34.
- GANYMEDE, John, "El mito y la luna", *Animanga*, México, núm. 4, mayo de 1997, pp. 13-15.
- GANYMEDE, John, "Los secretos de las sailor scouts", *Animanga*, México, núm. 4, mayo de 1997, pp. 16-22.
- GONZÁLEZ, Mauricio, "Acuarela Realista", *Dibujarte: la revista del dibujante*, México, núm. 42, enero 2005, pp. 34.
- HERNÁNDEZ, Emma, "Acuarela", *Dibujarte: la revista del dibujante*, México, núm. 26, agosto 2005, pp. 2-9, 14,15.
- IZUMI, "Acuarela", *Dibujarte: la revista del dibujante*, México, núm. 24, junio 2005, pp. 10.
- JURADO, Teresa, "Acrílico", *Dibujarte: la revista del dibujante*, México, núm. 32, febrero 2006, pp. 26-32.
- *Neko, la mejor revista de manga & anime. Especial Sailor Moon*, México, núm. 3, marzo 1999, pp. 1-62.
- PARTIDA, Liliana, "Pastel", *Dibujarte: la revista del dibujante*, México, núm. 34, septiembre 2004, pp. 28.
- ZÁRATE, Adalisa, "Los villanos de Sailor Moon", *Animanga*, México, núm. 4, mayo de 1997, pp. 27-29.



## PRESENTACION EN CD

- *Compendio de la investigación del color*. Proyecto de investigación y compendio de información para la realización del material didáctico en presentación visual para los cursos de la Revista De Diseño, 2004, elaborado por D.G. Mónica Rodríguez Alonso.

## PÁGINAS DE INTERNET

[www.sailormoonchannel.or.jp](http://www.sailormoonchannel.or.jp)

*Sailor Moon Channel*. Página oficial de *Sailor Moon* en japonés.

[www.sailormoonshop.com](http://www.sailormoonshop.com)

Tienda virtual con productos de *Sailor Moon*: posters, dvds, cds y más, productos muy buenos y limitados.

[www.takeuchi-naoko.com](http://www.takeuchi-naoko.com)

Naoko Takeuchi. Página no oficial de la creadora de *Sailor Moon*.

[www.mangastyle.net](http://www.mangastyle.net)

Todo sobre el manga de *Sailor Moon*: Libros de ilustraciones y galería de notas con imágenes a todo color, compilación de calendarios, páginas *splash* e ilustraciones originales de la página oficial de *Sailor Moon*, portadas de los *tankoubon* de *Sailor Moon* y *Sailor V* además de artículos sobre la creación del manga de las guerreras.

[www.sailordream.com](http://www.sailordream.com)

Todo sobre *Sailor Moon*. Imágenes del manga y nuevas cubiertas. Historia, multimedia, noticias, imágenes, etc.

[www.three-lights.net](http://www.three-lights.net)

POSSESSION. "...Into the sea of waking dreams..." Página en inglés dedicada a "preservar la calidad de las ilustraciones de *Sailor Moon* y mostrarlas al mundo entero". Se consiguen principalmente imágenes de la serie con muy buena calidad.

[www.eternalsailormoon.org](http://www.eternalsailormoon.org)

The *Sailor Senshi Page* - Página en inglés que contiene portadas de la serie, manga, musicales, versiones de Estados Unidos e Internacionales, galería, sección de opiniones y más.

[www.deyamira1985.iespana.es/milenio](http://www.deyamira1985.iespana.es/milenio)

El Místico Milenio de Plata. Página con datos sobre las 5 sagas de la serie: biografías de personajes, galería de imágenes, noticias, datos sobre Naoko Takeuchi, guía de capítulos, películas, multimedia: íconos para bajar y juegos, links y foros.

[www.publispain.com/sailormoon](http://www.publispain.com/sailormoon)

Las Guerreras de la Luna: *Sailor Moon*. Sitio para fans de la serie anime en español: fotos, multimedia para bajar y material para fans de *Sailor Moon*: galería, imágenes multimedia, postales, íconos, biografías de los personajes, historia, películas, temporadas, tienda virtual, etc.

[www.roenergy.org](http://www.roenergy.org)

*Ring Of Energy Sailor Moon*. Biografías de los personajes y algunas imágenes.

[www.animeonline.com](http://www.animeonline.com)

*Anime on line*. Descripción de los capítulos de *Sailor Moon* con todo y diálogos.

[www.moonandmask.net](http://www.moonandmask.net)

*Manga shoppe*. Traducción de pedazos del manga del japonés al inglés con imágenes incluidas.

[www.japanhero.com](http://www.japanhero.com)

*Japan hero enciclopedia*. Biografía de villanos y todos los personajes de la primera temporada de *Sailor Moon*, sólo de la animación.

[www.anime-town.com](http://www.anime-town.com)

*Anime town*: el anime en su máxima expresión. Reseñas de mucho anime, incluido *Sailor Moon*, la historia, personajes y algunas imágenes.

[www.groups.msn.com/clubsailormoonmexicodesdeculiacansinaloa](http://www.groups.msn.com/clubsailormoonmexicodesdeculiacansinaloa)

Club *Sailor Moon* México desde Culiacán, Sinaloa. Cuenta con diccionario japonés de términos utilizados en el *shojo manga*.

